

**UNIVERZA V MARIBORU**  
**PEDAGOŠKA FAKULTETA**  
**Oddelek za predšolsko vzgojo**

# **DIPLOMSKO DELO**

**Taja Podvinski**

**Maribor, 2019**



**UNIVERZA V MARIBORU**  
**PEDAGOŠKA FAKULTETA**  
**Oddelek za predšolsko vzgojo**

**Diplomsko delo**

**UPORABA LUTKE PRI OTROKOVI**  
**SIMBOLNI IGRI**

**Mentorica:**

**izr. prof. Sabina Šinko**

**Kandidatka:**

**Taja Podvinski**

**Maribor, 2019**

**Lektorica:**

Tanja Vučkovic, mag. prof. angl. in mag. prof. slov.

**Prevajalka:**

Tanja Vučkovic, mag. prof. angl. in mag. prof. slov.

## ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici, izr. prof. Sabini Šinko, za sprejem mentorstva in vso pomoč ter vodenje pri izdelavi diplomskega dela.

Zahvaljujem se vodstvu in vzgojiteljicam Vrtca pri Osnovni šoli Velika Dolina, ki so mi omogočili izvedbo empiričnega dela. Zahvala pa gre tudi otrokom vrtca, brez katerih diplomska naloga ne bi mogla biti dokončana.

Največja zahvala gre mojima staršema Eriki in Zdenku, ki sta mi omogočila šolanje, ter vsem domačim, ki so me spodbujali v vseh letih študija in pri nastajanju diplomske naloge. Hvala vam vsem.

Posebna zahvala gre tudi mojemu Dejanu, ki je verjel vame, me spodbujal in mi pomagal pri nastajanju diplome. Brez njega bi bilo veliko težje. Hvala ti.

**UNIVERZA V MARIBORU**  
**PEDAGOŠKA FAKULTETA**

**IZJAVA O AVTORSTVU**

Podpisana Taja Podvinski, rojena 5. 7. 1996, študentka Pedagoške fakultete Univerze v Mariboru, smer predšolska vzgoja, izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom *Uporaba lutke pri otrokovi simbolni igri* pri mentorici izr. prof. Sabini Šinko avtorsko delo. V diplomskem delu so uporabljeni viri in literatura korektno navedeni; teksti niso prepisani brez navedbe avtorjev.

Taja Podvinski

---

(podpis študentke)

Maribor, 2019

## **POVZETEK**

V diplomskem delu je v teoretičnem delu s pomočjo strokovne literature predstavljena opredelitev igre. Osredotočimo se na dejavnike kakovostne igre, vlogo odraslih pri igri ter vrste otroške igre. Sledi opredelitev lutk, kjer se osredotočimo na vrste lutk, metode dela z lutko, lutkovni kotiček ter razvoj otroka pri igri z lutko. V diplomskem delu smo uporabili ocenjevalno lestvico, zato se osredotočimo tudi na teorijo o vrstah in tehnikah opazovanja.

Teoretičnemu delu sledi empirični del, kjer so predstavljeni rezultati, ki smo jih dobili iz ocenjevalne lestvice. Z njeno pomočjo smo ugotovili, koliko dni so se otroci igrali z lutkami, kolikokrat na dan in koliko časa so vztrajali, katere vrste lutk so jih pritegnile, socialna interakcija pri igri, tematika igre, komunikacija z lutko, čustva in odnos pri simbolni igri z lutko. Po enem tednu opazovanja smo na temo lutke izvedli usmerjeno dejavnost, s katero smo želeli izvedeti, ali se bodo otroci po njej bolj posluževali lutk.

## **KLJUČNE BESEDE:**

igra, simbolna igra, lutke, vrste lutk, lutkovni kotiček, razvoj otroka

## **ABSTRACT**

In the theoretical part of the thesis, the definition of the word game is presented with the help of professional literature. We focus on the factors of quality play, the role of adults in a game and the types of children's games. This is followed by the definition of puppets, where we focus on types of puppets, the methods of working with a puppet, the puppet corner and the development of a child through playing with puppets. We used the evaluation scale in this thesis, so we focus also on the theory of types and techniques of observation.

The theoretical part is followed by the empirical part, where the obtained results from the evaluation scale are presented. With its help, we found out how many days children played with puppets, how many times a day and how long they persisted playing, which types of puppets drew their attention, the social interaction in a game, the theme of a game, communication with the puppet, their emotions and attitude in a symbolic game with the puppet. After a week of observation, a focused activity was carried out on the topic of the puppet, with which we wanted to find out whether the children would make use the puppets more.

## **KEY WORDS:**

game, symbolic game, puppets, types of puppets, puppet corner, child development



## KAZALO

1. UVOD .....	1
2. TEORETIČNI DEL .....	2
2.1 Igra.....	2
2.1.1 Opredelitev igre .....	2
2.1.2 Dejavniki kakovostne igre .....	3
2.1.2.1 Spol .....	3
2.1.2.2 Prostor in čas .....	4
2.1.2.3 Kakovostna sredstva.....	5
2.1.3 Vloga odraslih pri igri.....	5
2.1.4 Vrste otroške igre.....	6
2.1.4.1 Funkcijska igra .....	6
2.1.4.2 Dojemalna igra .....	7
2.1.4.3 Ustvarjalna igra .....	7
2.1.4.4 Konstrukcijska igra .....	7
2.1.4.5 Igre s pravili .....	8
2.1.4.6 Simbolna igra .....	8
2.2 Lutka.....	11
2.2.1 Opredelitev lutk .....	11
2.2.2 Vrste lutk.....	12
2.2.2.1 Lutke na palici.....	12
2.2.2.2 Lutke na nitkah.....	13
2.2.2.3 Ročne lutke.....	13
2.2.2.4 Ploske lutke .....	13
2.2.2.5 Mimične lutke .....	14
2.2.3 Metode dela z lutko.....	14
2.2.4 Lutkovni kotiček.....	16
2.3 Razvoj otroka pri igri z lutko .....	16
2.3.1 Razvoj domišljije .....	17
2.3.2 Socialna interakcija.....	17

2.3.3	Razvoj samopodobe in krepitev samozavesti .....	18
2.3.4	Spodbujanje otrokove komunikacije .....	19
2.4	Vrste in tehnike opazovanja .....	19
3.	EMPIRIČNI DEL .....	22
3.1	Namen .....	22
3.2	Razčlenitev, podrobna opredelitev .....	22
3.2.1	Raziskovalna vprašanja.....	22
3.2.2	Spremenljivke .....	23
3.3	Metodološka opredelitev .....	23
3.3.1	Raziskovalne metode .....	23
3.3.2	Raziskovalni vzorec .....	23
3.3.3	Postopki zbiranja podatkov.....	24
3.3.3.1	Organizacija zbiranja podatkov.....	24
3.3.3.2	Vsebinsko-metodološke značilnosti instrumentov.....	24
3.3.4	Postopki obdelave podatkov .....	24
3.4	Rezultati in interpretacija .....	24
3.4.1	Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami? .....	24
3.4.2	Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko?.....	26
3.4.3	Vrste lutk.....	27
3.4.4	Socializacija otrok.....	30
3.4.5	Tematika igre .....	31
3.4.6	Komunikacija z lutko.....	33
3.4.7	Čustva .....	34
3.4.8	Odnos do lutke .....	36
3.4.9	Razlika med vodeno in spontano igro.....	37
4	SKLEP .....	39
5	LITERATURA.....	40
	PRILOGE.....	42

## KAZALO TABEL

Tabela 1: Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?.....	25
Tabela 2: Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko? .....	26
Tabela 3: Vrste lutk.....	28
Tabela 4: Socializacija otrok.....	30
Tabela 5: Tematika igre .....	31
Tabela 6: Komunikacija z lutko .....	33
Tabela 7: Čustva.....	34
Tabela 8: Odnos do lutke .....	36

## KAZALO GRAFOV

Graf 1: Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami? .....	25
Graf 2: Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko?.....	26
Graf 3: Vrste lutk (dnevi brez vodenih dejavnosti).....	28
Graf 4: Vrste lutk (dnevi z vodenimi dejavnostmi) .....	29
Graf 5: Socializacija otrok (dnevi brez vodenih dejavnosti).....	30
Graf 6: Socializacija otrok (dnevi z vodenimi dejavnostmi) .....	31
Graf 7: Tematika igre (dnevi brez vodenih dejavnosti) .....	32
Graf 8: Tematika igre (dnevi z vodenimi dejavnostmi) .....	32
Graf 9: Komunikacija z lutko (dnevi brez vodenih dejavnosti).....	33
Graf 10: Komunikacija z lutko (dnevi z vodenimi dejavnostmi).....	33
Graf 11: Čustva (dnevi brez vodenih dejavnosti) .....	35
Graf 12: Čustva (dnevi z vodenimi dejavnostmi) .....	35
Graf 13: Odnos do lutke (dnevi brez vodenih dejavnosti) .....	36
Graf 14: Odnos do lutke (dnevi z vodenimi dejavnostmi).....	37

# 1. UVOD

»Igra je ne le osnovna dejavnost, ampak tudi potreba vsakega otroka in pogoj, da se normalno psihično in fizično razvija« (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001).

Vsak pedagoški delavec se zaveda, da je igra izrednega pomena za otrokov celostni razvoj. Pri tem pa mu lahko pomaga tudi lutka. Lutka ima neko čarobno moč, do katere razvijemo poseben odnos, jo brez težav sprejmemo in kateri se zaupamo. Potrebno ji je dati le priložnost, da se izkaže.

Menimo, da pedagoški delavci premalo cenijo pomen lutke. Praksa v vrtcih kaže, da pri svojem delu le redko uporabljajo lutke, kar je posledično podobno tudi pri otrocih. To je presenetljivo glede na znanje, ki ga imajo strokovni delavci. Lutke obtičijo v omarah ali na policah, saj menijo, da jih bodo otroci uničili in ne bodo več za uporabo. Njihovo mišljenje ni pravilno, saj je otroku lutko potrebno dati, da lahko le-ta postane njegova najboljša prijateljica, s katero se poveže. Z njeno pomočjo se razvijajo verbalna in neverbalna komunikacija, domišljija, ustvarjalno izražanje in otrokova samozavest. Prav tako z njo lažje sprejema strahove in negativne misli, dobiva nove ideje ter razvija socialno interakcijo med vrstniki.

V diplomski nalogi bomo v teoretičnem delu s pomočjo strokovne literature predstavili igro, lutko, razvoj otroka pri igri z lutko ter vrste in tehnike opazovanja. V empiričnem delu nas bo zanimala uporaba lutke pri otrokovi simbolni igri. Uporabili bomo ocenjevalno lestvico, ki jo bomo analizirali in predstavili njene rezultate. Le-te bomo predstavili tabelarično in grafično.

## 2. TEORETIČNI DEL

### 2.1 Igra

#### 2.1.1 Opredelitev igre

Marjanovič Umek in Fekonja Peklaj (2008) pravita, da je otroška igra univerzalna dejavnost, ki se spreminja glede na otrokovo starost, vsebino, čas in okolje. Igra je dialog med domišljijo in resničnostjo, med preteklostjo in prihodnostjo, med konkretnostjo in abstraktnostjo, med varnostjo in tveganjem. Horvat in Magajna (1987, v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001) opredelita igro kot svoboden akt, ki ni povezan s procesi neposrednega zadovoljevanja potreb in ki je omejen na svoj svet. Spet psihologi, kot sta Starsfeld in Mathiasen (1999, v Korošec in Majaron, 2002), priznavajo igro kot osnovo, začetek rastoče osebnosti, brez katere si kakršnegakoli nadaljnega specifičnega učenja ne da zamisliti.

Pallegrini in Saracho (1991, v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001), ki se naslanjata na različne kriterije, igro opredeljujeta tako:

- Igra je notranje motivirana z dejavnostjo samo in ni vodena z zunanjimi zahtevami.
- Otroci se v igri bolj ukvarjajo z dejavnostjo samo kot s cilji. Cilje si definirajo sami, vedenje udeležencev igre pa je spontano.
- Otroci se igrajo z znanimi predmeti ali raziskujejo neznane predmete. Igralne dejavnosti dopolnjujejo s svojimi predstavami in sami nadzirajo svoje dejavnosti.
- Igralne dejavnosti so lahko domišljijske, nerealne.
- Igra je svobodna in ni pod vplivom zunanjih pravil; pravila, ki obstajajo, otroci v igri sproti spreminjajo.
- Igra zahteva aktivno udeležbo.

Kot trdita Nemeč in Krajnc (2011), je igra dejavnost otrok, ki je notranje motivirana z dejavnostjo samo. Otrokom je bolj pomembna sama dejavnost igranja kot njen cilj, ki bi ga z igro lahko dosegli. Smisel igre je torej v njej sami, cilje pa si določijo

otroci. Igra je svobodna dejavnost, pravila lahko nastajajo sproti in se tudi sproti spreminjajo. To je dejavnost, ki presega meje realnega sveta, sedanjega časa in odrasle logike. Otroku nudi predvsem ugodje in zadovoljstvo.

Marjanovič Umek in Zupančič (2001) menita, da vse opredelitve kažejo na brezmejnost igre in da le-ta variira v celovitost. Igra reprezentira otrokov kognitivni, socialni, emocionalni in gibalni razvoj ter povezave med vedeti in ne vedeti. To je torej dialog med domišljijo in realnostjo, med preteklostjo, sedanostjo in prihodnostjo, med varnostjo in tveganjem.

Misailović (1990) pojasnjuje razliko med:

- Otroško igro: otrok predstavlja sebe – igra izhaja iz otroka.
- Dramsko igro: otrok imitira nekoga drugega ali nekaj drugega – izvor igre je izven otroka.
- Dramatizirano zgodbo: otrok se vživlja in se namišljeno spreminja v osebe, živali ali stvari glede na zgodbo, pesem ali neko splošno besedilo. Spodbuda za igro ni spontana, temveč je zadana od zunaj.

## **2.1.2 Dejavniki kakovostne igre**

Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001) menita, da so dejavniki, kot so igrače, čas in prostor, vsi neposredno vezani tudi na vlogo vzgojitelja v vrtcu. Njegova vloga pri strukturiranju igre je večdimenzionalna.

### **2.1.2.1 Spol**

Lever (1976, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) opredeljuje šest med seboj povezanih razlik v igri med deklicami in dečki:

- Dečki se več igrajo zunaj.
- Družabne igre dečkov se bolj razlikujejo glede na starost kot družabne igre deklic.
- Deklice so se bolj pripravljene igrati deške igre kot dečki dekliške.

- Dečki se pogosteje igrajo tekmovalne igre in za te potrebujejo veliko prostora – ekipe in tekmovalnost so značilne za njihovo igro, tudi ko ne gre za gibalne in športne igre; deklice so v igri bolj sodelovalne, igrajo se na manjši površini.
- Dečki vztrajajo v igri dlje časa kot deklice.
- Družabne igre dečkov potekajo v večjih skupinah kot družabne igre deklic.

Goldstein (1992, v Fekonja Peklaj, 2001) pravi, da tako biološki kot tudi socialni procesi igrajo pomembno vlogo v preferenci za določeno vrsto igrač ter vplivajo na sam stil otrokove igre. Po mnenju raziskovalcev Eatona in Ennsa (1986, v Fekonja Peklaj, 2001) ter Goldsteina in Buckinghama (1994, v Fekonja Peklaj, 2001) biološki dejavniki vplivajo na izbiro igrač. Otroci z večjo potrebo po gibanju in aktivnosti naj bi se raje igrali z igračami, ki so tradicionalno značilne za dečke, saj omogočajo zelo aktivno igro.

#### **2.1.2.2 Prostor in čas**

Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001) pravita, da več študij potrjuje, kako majhne, pregrajene površine vodijo k višji kakovosti igre kot velike odprte površine. Menita, da je več socialne in kognitivne ravni igre v igralnicah z majhnimi ločenimi površinami in v igralnicah, kjer gre za bolj ugodno razmerje med številom odraslih in otrok.

Na splošno je težko določiti, koliko časa otroci potrebujejo za igro, saj je ustrezen čas zanjo odvisen od otrokove starosti in njegovih igralnih sposobnosti. Griffing (1983, v Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 2001) navaja, da je priporočljiv časovni okvir za prosto igro od 30 do 50 minut. Takšen časovni okvir otrokom omogoča, da si poiščejo soigralce za igro, izberejo vloge, si priskrbijo igrače, načrtujejo vsebino igre in jo tudi odigrajo (Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 2001).

Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001) pravita, da je za kakovostno igro pomemben tudi ustrezno opremljen prostor. Najmanj, kar morajo imeti otroci v vrtcu na voljo, sta kotichek s kockami in drugimi materiali za konstrukcijsko ter

sociodramsko igro. Kotiček za sociodramsko igro opremimo tako, da predstavlja različne prostore. S tem spodbudimo različne tematske igre.

### **2.1.2.3 Kakovostna sredstva**

Marjanovič (1981, v Fekonja Peklaj, 2001) poimenuje igračo v širšem pomenu, in sicer ta predstavlja vsak predmet, ki ga otrok v svoji igri spremeni v sebi želeno igračo. Igrače so osnova otrokove igre in so tiste, ki postavijo okvirno idejo zanjo ter vplivajo na njene posamezne oblike.

Dixon (1992, v Fekonja Peklaj, 2001) meni, da vsi otroci potrebujejo igralni material ali igrače, ki spodbujajo tako telesni kot kognitivni razvoj. Otrok preko igre z igračkami spoznava svoje telo, svoje zmožnosti ter okolje, v katerem živi. To mu omogočajo predvsem igrače različnih oblik, velikosti in materialov, ki jih pri svojem delu uporabljajo odrasli. Na ta način vse bolj spoznava družbo in svojo vlogo v njej.

Bruce (1996, v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001) pravi, da bi naj didaktične igrače razvijale otrokovo mišljenje, razvoj branja, pisanja, razumevanja števil, fizike in tehnologije, zato so pogosto visoko strukturirane. Vendar je potrebno opozoriti, da te vrste igračk ne spodbujajo vedno otrokovega učenja, temveč ga lahko v določenih situacijah zavirajo.

### **2.1.3 Vloga odraslih pri igri**

Med igro je večina otrokovih socialnih interakcij z odraslimi asimetričnih. Otrok se igra s kompetentnejšimi partnerji in se od njih uči. Starši, vzgojitelji in drugi so navadno zelo spretni med igro z otroki. Raven igralnih dejavnosti, ki jih otrok izvaja med igro, tako ni povsem naravnega izvora, temveč je posledica interakcije s kompetentnim partnerjem in kot taka postaja kulturni pojav (Zupančič, v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001).

Zupančič (v Marjanovič Umek in Zupančič, 2001) pravi, da je razvojna raven zapletenosti otrokovih igralnih dejanj odvisna od tega, kakšno obliko igre odrasli partner uvaja, spodbuja in vzdržuje ter na kakšen način to izvaja.



Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001) menita, da se otroci pogosto sčasoma vključujejo v ene in iste igralne dejavnosti, prevzemajo ene in iste vloge ter enake oblike vedenja. Zato je vloga odraslega oziroma vzgojitelja pri oblikovanju, razvoju in poteku otrokove igre ključna. Odrasli oziroma vzgojitelji lahko igro otrok spodbudijo, usmerjajo in vodijo k razvojno višjim in zahtevnejšim ravnam igre.

Smilanskyjeva (1968, v Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 2001) je oblikovala več pristopov in možnih načinov, kako vzgojitelj spodbuja in vodi sociodramsko igro. To so:

- Modeliranje: vzgojitelj sodeluje v igri, se vanjo aktivno vključi in z igranjem določene vloge demonstrira otrokom, kako jo lahko odigrajo.
- Verbalno usmerjanje: vzgojitelj se v igro ne vključi aktivno, ampak daje otrokom, ki se že igrajo, zgolj določene sugestije in s tem pomaga oblikovati njihove vloge.
- Tematsko-domišljjski trening: vzgojitelj pomaga otrokom odigrati znano zgodbico ali pravljico.
- Trening domišljije: vzgojitelj uči otroke različne spretnosti, ki so povezane z dejavnostmi pretvarjanja.

## **2.1.4 Vrste otroške igre**

### **2.1.4.1 Funkcijska igra**

Duran (1995, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) funkcijsko igro opredeljuje kot igro z novimi gibalnimi, čutnimi in zaznavnimi funkcijami, ki jih otrok razvija tudi skozi igro. Otroek v prvih dveh letih starosti preizkuša svoje razvijajoče gibalne in zaznavne funkcije, hkrati pa tudi neposredno manipulira s predmeti in raziskuje njihove zaznavne značilnosti.

Funkcijska igra ali raziskovalna igra je igra, ki vsebuje gibalne aktivnosti, uporabo predmetov in materialov ter raziskovanje njihovih značilnosti. Prevladuje v prvem letu življenja in je edina vrsta igre, ki jo zmore pol leta star otrok. Ta oblika igre s

starostjo sicer upada, ostane pa prisotna vse predšolsko obdobje (Nemec in Krajnc, 2011).

#### **2.1.4.2 Dojemalna igra**

Toličič (1961, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) dojemalno igro opisuje kot poslušanje, opazovanje, posnemanje in branje.

Nekateri raziskovalci to igro imenujejo tudi dramska ali sociodramska igra; otroci se pretvarjajo, da se igrajo zdravnike, gasilce, starše; pretvarjajo se, da se vozijo z vlakom, letalom; z glasom posnemajo hupo, zvok motorja ipd. Sem sodijo tudi simbolne dejavnosti, kot so poslušanje, opazovanje, posnemanje in branje (Nemec in Krajnc, 2011).

#### **2.1.4.3 Ustvarjalna igra**

Pri tej igri si otroci izmišljujejo zgodbe, rišejo, oblikujejo, gradijo ipd., torej ustvarjajo nove izdelke (Nemec in Krajnc, 2011).

#### **2.1.4.4 Konstrukcijska igra**

Otrok si je pri tej igri sposoben določene stvari zamisliti in predstavljati. Uporablja različne materiale (kocke, pesek, les ipd.), da bi zamišljeno konstrukcijo tudi sestavil ali zgradil. Pri tej igri so pomembne sposobnosti natančnost, koordinacija oko – roka, vztrajnost, miselne sposobnosti, razumevanje prostorskih odnosov in ustvarjalnost (Nemec in Krajnc, 2011).

Marjanovič Umek in Kavčič (2001) menita, da v konstrukcijski igri otrok povezuje, sestavlja posamezne prvine igrače ter s tem gradi in ustvarja konstrukcijo, za katero je značilna večja stopnja strukturiranosti in sestavljenosti kot za igralno gradivo. Konstrukcijsko igro lahko tudi primerjamo z ustvarjalno igro, kjer so pomembni dejavniki gradnja, oblikovanje in pisanje.

#### **2.1.4.5 Igre s pravili**

Marjanovič Umek in Kavčič (2001) menita, da se otrok z igro s pravili sreča preko že izdelanih iger, ki so del kulture, v kateri odrašča, hkrati pa tudi sam sodeluje pri nastajanju in ustvarjanju novih tovrstnih iger.

Bistveno pri igri s pravili je, da otrok prepozna, razume in sprejme vnaprej določena in dogovorjena pravila igre oziroma se jim podredi. Sem štejemo skupinske gibalne igre, namizne igre, športne igre in igre petja. Pojavijo se od drugega ali tretjega leta dalje, najbolj pogosta pa so med osnovnošolskimi otroki, mladostniki in odraslimi. Te izkušnje so pomembne za otrokov čustveni in socialni razvoj (Nemec in Krajnc, 2011).

#### **2.1.4.6 Simbolna igra**

Nekateri avtorji imajo različne teorije o simbolni igri. Vigotski (1978, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) meni, da je simbolna igra osnovna in vodilna otrokova dejavnost v predšolskem obdobju, saj se prav z njo determinira nadaljnji psihični razvoj otroka. Piaget (1990, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) pa razlaga, da je simbolna igra posledica otrokovega prilagajanja fizičnemu okolju ter pravilom in interesom odraslih. Otrok v toku tega prilagajanja ne more zadovoljiti svojih afektivnih in intelektualnih potreb. Duran (1995, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) meni, da je za simbolno igro značilna opredelitev s prvinami, ki so le mentalno reprezentirane in niso dejansko prisotne. Otrok v igri reprezentira neko dejanje, predmet, osebo ali pojav iz realnega ali domišljjskega sveta.

Simbolna igra je, kot pravi Koroščeva (2003), edinstven pojav, v katerem otrok izraža tisto, kar ga obkroža in se okoli njega dogaja. Najprej so to dejavnosti odraslih, pozneje pa medčloveški odnosi iz sveta odraslih ter odnosi med otrokom in odraslimi. Pri mlajših otrocih so v ospredju dejavnosti, pri starejših pa odnosi.

Simbolna igra, kot menita Marjanovič Umek in Zupančič (2001), je edinstven pojav, v katerem si otrok lahko predstavlja dejanje, predmet, osebo, dogajanje iz resničnega ali domišljjskega sveta. Prihaja do tenzije med ustvarjalnostjo otrok in upoštevanjem pravil igre, med rabo domišljije in privzemanjem vlog ter med preseganjem

egocentričnosti in zaznavnostjo mišljenja. Za simbolno igro je značilno pojavljanje nadomestnih dejavnosti, tj. nadomeščanja enega predmeta z drugim predmetom in ene vrste aktivnosti z drugo aktivnostjo.

Marjanovič Umek in Kavčič (2001) trdita, da je simbolna igra najbolj tipična za otroke v starostnem obdobju od dveh do šestih let, prve oblike pa so prisotne v igri otroka, starega leto do leto in pol.

Simbolna igra, kot navaja Koroščeva (2003), je nediferencirana in nespecializirana aktivnost ter predstavlja nekakšen "poligon" za razvoj in preizkušanje najrazličnejših psihičnih procesov. V igri se prepleta toliko različnih funkcij kot v nobeni drugi dejavnosti. Pomembno je, da se preizkušajo spontano, prostovoljno in brez občutka neuspeha.

Funkcije, ki se prepletajo v simbolni igri, se delijo v dve skupini:

- tiste, ki se vežejo na strukturo igre;
- tiste, ki se vežejo na vsebino igre.

Struktura simbolne igre je vezana pretežno na kognitivni razvoj, vsebina pa na otrokove socialne in emocionalne izkušnje (prav tam).

Igra spodbuja in bogati otrokov govor. Otroci se pogovarjajo z igračami, drug z drugim in nenazadnje tudi sami s seboj. V raznovrstnih igralnih situacijah se poraja potreba po raznoliki uporabi govora. Proces verbalne transformacije vlog, igrač in igralnih materialov v simbolni igri vpliva na oblikovanje ter razvoj pripovedne funkcije jezika. Domišljajska igra spodbuja izrazni govor zaradi svoje simbolne narave. Igranje vlog in uporaba različnih predmetov imata v igri drugačne funkcije kot v realnem življenju, zato mora otrok – igralec te simbolne transformacije definirati verbalno, da imajo jasen oziroma prepoznaven pomen in so razumljive tudi drugim otrokom v igri (Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1999).

Smilanskyjeva (1968, v Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1999) vključuje v simbolno igro dve vrsti kognitivnih operacij, potrebnih za konzervacijo, in sicer reverzibilnost in decentracijo. Reverzibilnost pomeni otrokovo zavedanje, da se

lahko kadarkoli vrne iz vloge v realnost. Pri decentraciji gre za otrokovo razumevanje, da je v igri še vedno on samo on in hkrati oseba, katere vlogo igra. Naslednja miselna sposobnost, ki je jasno prepoznavna v simbolni igri, je konzervacija ali ohranitev. Otrok mora v igri ohraniti namišljene identitete igrač ali igralnih materialov, kljub temu da so perceptivno in/ali funkcionalno neustrezne.

Različni avtorji izpostavljajo pomen simbolne igre za otrokov kognitivni in emocionalni razvoj. Vse več pa je takšnih, ki opozarjajo, da ima simbolna igra vpliv tudi na nekatere druge pomembne vidike otrokove osebnosti. Kot nekatere druge oblike igre tudi ta spodbuja določene motorične spretnosti, vpliva na razvoj otrokovih čutil, omogoča izražanje emocij in odlaganje zadovoljstva, spodbuja rast otrokovega besednjaka, omogoča večjo fleksibilnost in koncentracijo, krepi sposobnost prevzemanja različnih vlog ter spodbuja razvoj domišljije in ustvarjalnosti (Singer, 1994, v Goldstein in Buckingham, 1994).

Smilanskyjeva (1968, v Marjanovič Umek in Kavčič, 2001) opisuje prednosti sociodramske igre:

- oblikovanje novih povezav;
- intelektualna disciplina;
- razlikovanje glavnih značilnosti v zaporednih sekvencah;
- močna koncentracija;
- izboljšanje samovrednotenja in samonadzora;
- lastna disciplina, vezana na kontekst igre;
- pridobitev fleksibilnosti in empatij do drugih;
- pridobitev občutka za kreativnost in sposobnost nadzora nad lastnimi odgovori;
- razvijanje kooperativnih spretnosti;
- zavedanje potencialnih možnosti za uporabo okolja v načrtovanju igre in v samih igralnih situacijah;
- naraščajoča občutljivost za alternativne vloge v širšem pomenu;
- naraščajoča zmogljivost za razvoj abstrakcije.

## 2.2 Lutka

### 2.2.1 Opredelitev lutk

Majaron (2000, v Korošec, 2003) opredeljuje lutko kot predmet, oblikovan s človeško voljo, ki dobi nov simbolični pomen, postane novo bitje, osebek. To nastane s prenosom lutkarjeve energije v predmet, ki ga oživlja s svojim pogledom in rokami. Lutkar verjame v čarobno preobrazbo in veruje v moč lutke. V vsakdanjem življenju ni predmeta, ki bi ga ne bilo mogoče oživiti, mu dati nek nov simbolični pomen. Vsaka stvar lahko oživi le s pogledom in gibom.

Kot pravi Trefalt (1993), so posebnosti lutke in lutkovnega sistema avtonomni ter samosvoji znakovni elementi. Ima najpreprostejše primere sposobnosti in možnosti, ki jih dramski gledalec enostavno ne more izpolniti. Lutka lahko leti, razpade, se sestavi, pri njej lahko funkcionira samo en del telesa, predmeta itd. To so predvsem zunanji znaki, medtem ko je notranja specifika lutke oživljanje mrtve snovi.

Lutka ni živa, a zahvaljujoč gibanju oživi in kot nekakšna namišljena usmeritev omogoča intimnost, izkušnje nezavednemu igralcu in občinstvu. Lutka skrbi za čarovnijo, za nekaj skrivnostnega, za drugačno življenje, ki je zelo negotovo (Bastašić, 1990).

Korošec in Majaron (2002) menita, da lutka ne sme samo obtičati na razstavnem prostoru, ne da bi oživela. V trenutku, ko otrok nima možnosti igrati se z lutko, je lutka izgubila svoj smisel. Kot okras se ne ohranja za naslednje generacije, temveč "umira".

Trefalt (1993) pravi, da se osnovna napetost lutke kaže v združevanju stiliziranega in naturalističnega, neživega nemega in živega govorečega, umetnega in počlovečenega, statičnega in gibljivega, kar za lutko pomeni osnovne znake lutkovnega gledališča. Z lutko se notranja napetost kaže v obliki giba, geste, ritma in tempa, skratka dinamičnost ves čas uprizoritve.

Retuznik Bozovičar in Krajnc (2010) poudarjata pomembnost dejstva, da vzgojitelj verjame v moč lutk ter da jih pogosto uporablja, vendar s pravo mero in v različnih oblikah ter ob različnih priložnostih. Skozi lutkovno dejavnost bo odkril nagnjenja in nadarjenost v vsakem posameznem otroku. Otrokova pozornost je kratkotrajna in ne mara ponavljanja ter utrjevanja. Prav na tem področju je spretna uporaba lutke velikega pomena. Otroci se ob tem učijo in hkrati uživajo. Otrokom na ta način dopustimo njihov lastni način učenja, priznamo njihovo individualnost in ustvarjalnost ter izzovemo njihovo domišljijo.

Kot pravi Trefalt (1993), je otrok glavno merilo v predstavi za otroke. Otroci estetske kriterije ignorirajo, bolj sta jim pomembna vizualna in zvočna kriterija. Ni pomembno, da je predstava kičasta, ni pomembno, ali je lutkar slab, ni pomembno, ali je tekst literarno slab. Otroka ne motijo nepopolne stvari. Otrokom je pomembna sama predstava na splošno in vsak otrok se v predstavah najde s svojo domišljijo.

Majaron in Korošec (v Korošec, Borota, Geršak, in Majaron, 2006) poudarjata nepomembnost navedbe, da mora biti lutka do potankosti izdelana; pomembneje je, da jo je sposoben narediti vsak, saj:

- se ob tem izkaže v obvladovanju motorike;
- izkaže kreativne potenciale;
- skozi ustvarjeno "bitje" vzpostavlja komunikacijo;
- večkrat na simbolen način razrešuje osebne probleme.

Zato je pomembno, da znamo uporabiti čim več preprostih vrst lutk, ki jih otroci lahko sorazmerno enostavno in hitro izdelajo, kar pomembno prispeva k rasti njihove pozitivne samopodobe.

## **2.2.2 Vrste lutk**

### **2.2.2.1 Lutke na palici**

Lutka na palici je vsak predmet, vsaka figura, ki jo nataknemo na lesen količek ali palico in s pomočjo te palice oziroma vodila premikamo, s čimer lutko animiramo.

Ta vrsta lutk je zelo priljubljena po celem svetu tako pri lutkarjih kot tudi pri pedagoških delavcih. V vrtcih so lutke na palici zelo priljubljene. So najenostavnejše za izdelavo. Če nimamo palice, lahko uporabimo kar svoje prste. Lutka na palici je tehnološko dokaj preprosta, predvsem pa se z njo odlično in enostavno animira (Varl, 1997b).

#### **2.2.2.2 Lutke na nitkah**

Lutke na nitkah so tehnično najzahtevnejše med vsemi lutkami. So figure v celoti, torej imajo vse okončine in glavne sklepe kot vsa živa bitja. Lutkarji jo morajo znati uporabljati. Pravijo, da je marioneta kraljica med lutkami. Za igralca je lutka na nitki velik izziv. Lutkar je ne drži v roki, pač pa njeno gibanje usmerja preko vodila in daljših/krajših niti. V vrtcih takšne lutke zelo malo izdelujejo, saj je potrebno veliko časa in materiala, največ pa natančnosti. Najenostavnejše je narediti lutko, kateri žico pripnemo le na glavo, roke in noge pa se prosto gibajo (Varl, 1997a).

#### **2.2.2.3 Ročne lutke**

Ročna lutka je tista, ki si jo nataknejo na roko, natančneje na dlan. Animiramo jo s premikanjem prstov, dlani in cele roke. Lutkar je skrit za lutkovnim odrom ali paravanom. Med vsemi lutkami je ročna lutka najživahnejša. Hitro se lahko premika po odru in je veseljaška. Zelo je gibčna, saj jo usmerjajo hitri gibi naših rok. Ročna lutka ima glavo in trup. Trup je izdelan kot kostum lutke, ki je kakor rokavček nataknen na roko. Glava je nataknjena večinoma na kazalec, lahko pa tudi na sredinec (Varl, 1997d).

#### **2.2.2.4 Ploske lutke**

Ploske lutke imajo predhodnike v senčnih lutkah. Senčne lutke so bile narejene iz ustrojene prosojne bivolje kože in obarvane z naravnimi barvili. Večinoma so bile oblikovane kot stoječe figure v profilu, vodene na dolgi palici. Posebnost senčnega gledališča je, da ne opazujemo gibanja lutke, ampak premik njene sence na platnu, saj je osvetljena od zadaj. Ploska lutka je vsak lik, ki ima samo dve dimenziji (višino in širino). Najpogosteje jih naredimo iz papirja, kartona in šelešamerja (Varl, 1997č).



### **2.2.2.5 Mimične lutke**

Mimično lutko dobimo že, če si na roko nataknemo rokavičko z enim prstom. Roko obrnemo tako, da je palec na spodnji strani, ostali prsti pa na zgornji. Rokavički prilepimo ali prišijemo dodatke (ušesa, smrček, oči, lase ipd.) in jo hitro spremenimo v različne osebe ali živali. Mimično lutko lahko naredimo tudi iz dveh enakih kosov blaga ali nogavice (Varl, 1997c).

### **2.2.3 Metode dela z lutko**

Nikakor ne moremo strogo ločiti posameznih načinov dela z lutko. Več ali manj se te metode med seboj povezujejo in dopolnjujejo. Renfro in Hunt (1982, v Korošec idr., 2006) izpostavljata šest različnih tehnik oziroma vrst dejavnosti z lutko, ki se odvijajo v oddelku:

#### *1. Spontana igra z lutko ("Puppet Playing")*

Preprosta oblika lutkarstva, ki se zgodi spontano, brez posredovanja odraslih. Gre za obliko simbolne igre, ko se otrok sam sproščeno in svobodno pogovarja z lutko, se igra z več lutkami hkrati in med igro spreminja vloge. V interakciji sta lahko dva otroka, vsak s svojo lutko. Eksperimentira lahko tudi več otrok, in sicer za mizo, pred ogledalom ali kar v lutkovnem kotičku.

#### *2. Priprava prizorov z lutko ("Puppetizing")*

Dejavnost je skrbno pod vodstvom odrasle osebe, ki s tehnikami kreativne drame usmerja otroke k pripravi prizorov z lutko na osnovi zgodbe, poezije, glasbe, realnega življenja ali domišljije. Prizori se pripravljajo ob improviziranih dialogih in gibanju. Otroci niso omejeni z odrom, svobodno pohajkujejo po igralnem prostoru in raziskujejo gibanje svojega telesa v odnosu do svoje lutke.

#### *3. Pripovedovanje z lutko ("Puppetelling")*

Pripovedovati zgodbo, učiti se pesem pri glasbi, predstaviti poezijo, deliti vsebino knjige s pomočjo lutk je eno največjih bogastev, ki nam jih lutke nudijo. Vzgojitelju

ponujajo možnost za kreativno interpretacijo ter ustvarjanje magičnega sveta za in z otroki. Gre preprosto za pripovedovanje zgodb z lutkami.

#### *4. Pogovarjanje skozi lutko ("Puppetalking")*

Temelji na socialnem in emocionalnem razvoju otroka. Odrasli včasih nevede domnevajo, da otroci, ki ne znajo z besedami opisati svojih misli, nikakor ne zmorejo izraziti svojih čustev in doživetij. To seveda ne drži. Ponuditi jim je treba le pravi medij, da se bodo lažje izrazili. Ena od sposobnosti, ki jo je pomembno razvijati pri otroku, je prepoznati, razumeti in verbalizirati notranje misli in čustva. Lutka nam na tem področju lahko zelo pomaga. Otrok bo bolj sproščeno spregovoril lutki ali skozi njo. Lutka mu predstavlja ščit, zato se v tej posredni komunikaciji ne počuti izpostavljenega.

#### *5. Učenje in poučevanje z lutko ("Puppeteaching")*

Različne preproste lutkovne tehnike so nam v pomoč pri doseganju kurikularnih ciljev, pri boljši motivaciji za delo, pri dobrem pomnjenju in razumevanju učne snovi. Učitelj ob lutkah in z njimi posreduje informacije na zanimiv ter vznemirljiv način, otroci pa se ob izdelavi in igri z lutko celostno učijo.

#### *6. Izdelava lutke ("Puppetmaking")*

Pri izdelavi lutke mora otrok imeti toliko svobode, da bo lahko oblikoval karakter po svoje. Že sama izdelava otroku nudi možnost za projekcijo čustev, želja in misli. Pri mlajših otrocih ni pomembno, kako lutka izgleda, pomembno je, da otrok verjame v to, da je naredil slona, čeprav mu ni nič podoben, mi pa smo mu dolžni verjeti ter sprejeti njegovo kreacijo. Ob izdelavi lutke bo otrok razvijal fino motoriko in koordinacijo roka – oko, spoznaval bo različne materiale, širil znanje o pojmih, izražal čustva že ob kreiranju lika ipd. Nenazadnje pa bo otrok lutko, ki jo je sam izdelal, cenil bolj kot katerokoli drugo ter z njo vzpostavil intimen in pristen odnos.

## 2.2.4 Lutkovni kotiček

Velikokrat se zgodi, da imajo vzgojitelji zbirko lutk pospravljeno v omarah ali razstavljeno na policah z namenom, da se ne bi poškodovale in bi se ohranile za naslednje generacije, kar pa seveda ni dobro. Lutka oživi le v roki animatorja, lahko v rokah otroka ali pa vzgojitelja. V lutkovnem kotičku so lahko industrijsko ali pa ročno izdelane lutke, ki jih naredijo vzgojitelji ali pa tudi otroci sami.

Renfro (1982, v Korošec, 2003) pravi, da so v lutkovnem kotičku dobrodošle lutke, ki predstavljajo različne poklice, s katerimi se otroci učijo ali pa se z njimi identificirajo. Primerne so tudi lutke, ki simbolizirajo dobre in slabe subjekte. Pomembno je, da je v lutkovnem kotičku tudi nestrukturiran material, ki otroke spodbudi k izdelavi lastne preproste lutke. Pri lutkah seveda ni pomembno, kako izgleda, temveč kaj otrok čuti do nje.

## 2.3 Razvoj otroka pri igri z lutko

»Lutka je namreč tisti magični predmet, ki mu otroci mnogo lažje zaupajo, ob katerem se bolj sproščeno pogovarjajo; pomaga jim, da lažje osvajajo prostor, saj se na nek način njihova osebnost skriva za lutko; zleze vanjo, se z njo poistoveti« (Varl, 1998).

O`Hare (2005, v Bernier in O`Hare, 2005) pravi, da lutkarstvo otrokom nudi priložnosti za doseganje naslednjih ciljev:

- razviti ustvarjalno izražanje;
- spodbuditi in okrepiti domišljijo;
- razviti spontano komunikacijo;
- izboljšati govor, izrekanje in glasovno projekcijo;
- vaditi pisanje in bolj tekoče ustno branje;
- pridobiti spoštovanje do literature;
- razviti usklajevanje in občutek časa;
- pridobiti in povečati otrokovo samozavest;

- na sprejemljive načine sprostiti strahove, agresijo in frustracije;
- razviti socialno interakcijo;
- pridobiti spretnosti pri reševanju problemov;
- izboljšati finomotoriko;
- izboljšati poslušanje;
- medsebojno izmenjavati ideje.

O`Hare (2005, v Bernier in O`Hare, 2005) meni, da so lutke posebno zanimive za otroke, saj imajo moč in magijo za izboljšanje ter spodbujanje učenja. Ko je cilj učenje, lutke postanejo sredstvo za izražanje otrokovega razumevanja življenja, domišljije, komunikacije in razvoj samega sebe na splošno.

### **2.3.1 Razvoj domišljije**

Korošec in sodelavci (2006) menijo, da je domišljija začetna iskrica za vse nadaljnje dejavnosti. Če želimo delati kreativno, je nujno stopiti onstran meja zdaj in tukaj. Z domišljijo se otrok lahko prestavi v drug svet, kraj, čas in lahko postane druga oseba.

Ackerman (2005, v Nemeč in Krajnc 2011) meni, da je beseda domišljija po navadi opredeljena kot moč uma, ki oblikuje mentalno podobo ali koncept nečesa, kar ni realno ali prisotno. Lutka je produkt domišljije osebe, ki jo je ustvarila, vendar ko je ustvarjena, ostaja sama po sebi lutka, ki jo lahko vsaka oseba animira s svojo domišljijo.

Dolgoletni raziskovalec Kerbelyte (2002, v Korošec in Majaron, 2002) poudarja pomembnost dejstva, da si otrok samostojno izmisli pravljico, kajti to mu pomaga razvijati domišljijo in spodbuja njegovo mišljenje.

### **2.3.2 Socialna interakcija**

Bastašić (1990) govori, da je skupna igra otrok znak socializacije. V skupini ustvarja občutke izkušenj, uči družbeno sprejemljivo vedenje, sprejema občutek naravnosti in povezanosti, ki je bistvena za prihodnje interakcije z družbo. Lutkovna igra omogoča

sintezo različnih načinov ter sredstev za izražanje glasbe, risbe in govora. Lutka je lahko otrokom pomoč pri skupnih igrarh.

Korošec in sodelavci (2006) pravijo, da dejavnosti izrazito temeljijo na skupinskem ustvarjanju oziroma na sodelovanju v majhnih skupinah. Če skupina želi uspešno pripraviti prizor, je nujna dobra interakcija v skupini, kar pa od otrok zahteva medsebojna usklajevanja mnenj in dogovarjanja. Potrebno je spoštovati drug drugega, se poslušati, sprejemati ideje drugih in biti pozoren na čustva ter reakcije partnerjev v skupini.

### **2.3.3 Razvoj samopodobe in krepitev samozavesti**

Korošec in sodelavci (2006) menijo, da bo otrok, udeležen v kreativni lutkovni dejavnosti, hitro ugotovil, da je njegov izdelek oziroma lutka ter prispevek k skupinski predstavi unikatni in izvrsten; prav takšen, kot si ga je sam zamislil. Senzibilen vzgojitelj bo otroka pohvalil za njegov napredek in ga spodbujal k izdelavi lutke v skladu z njegovimi sposobnostmi. Vzgojiteljeva informacija otroku o tem, da je prav in dobro tisto, kar je otrok sposoben narediti, mu bo pomagala k pozitivni samopodobi in povečanju samozavesti.

V predšolskem obdobju so lutke potrebno in hkrati hvaležno vzgojno sredstvo. Imajo ustvarjalno in estetsko moč. Vsebujejo veliko mero humorja, otroci pa se ob njih sprostitjo in razvedrijo. Velikokrat samo lutki uspe prodreti v otrokovo občutljivo notranjost (Skelin, 2005).

Korošec in Majaron (2002) pravita, da preprosta vzgojiteljeva lutka otroka spodbudi k lastni ustvarjalnosti. Tako se rodijo kreativni izdelki, ki močno utrdijo otrokovo samopodobo.

### **2.3.4 Spodbujanje otrokove komunikacije**

Furlan (1972, v Korošec in Majaron, 2002) meni, da je osnovni instrument vzgoje komunikacija, in sicer med vzgojiteljem in otroci, med vzgojitelji samimi in tudi med otroci samimi. Korošec in Majaron (2002) pravita, da z osebo dejansko komuniciramo že s samo navzočnostjo v odnosu, ne da bi karkoli izrekli. V vsaki komunikaciji prenašamo drugemu vsebino ter hkrati vzpostavimo nek odnos do te vsebine in do sprejemnika sporočila.

Korošec in Majaron (2002) pravita, da lahko igra z lutko in gledališka igra izboljšata komunikacijo med otroci ter zmanjšata stresno situacijo med njimi in vzgojiteljem. Prav lutka lahko postane nova, močnejša avtoriteta vzgojitelja. Otrok lutki zaupa svoje težave, odpravlja nesporazume in skozi lutko vzpostavlja simbolno komunikacijo z okoljem. Lutka otroku omogoča tudi čustveno reakcijo, ki je od besed neodvisna, torej neverbalno komunikacijo.

Majaron (2000, v Korošec in Majaron, 2002) meni, da komunikacija z lutko v roki poteka v dveh smereh – najprej se odrasla oseba z lutko v roki naslavlja na otroka, potem pa bo tudi otrok skozi lutko, morda animacijo svoje igrače, reagiral in poskušal izraziti svoje mnenje. Vemo tudi, da otrok lažje vzpostavi kontakt z lutko kot z vzgojiteljem, včasih celo s starši. To lahko razložimo le na energetski ravni in z otrokovim strahom pred odraslimi oziroma z negotovostjo v vzpostavljanju komunikacije, ki mu jo posrednik, lutka, zelo olajša. To poskušamo izkoristiti zato, da otrok na manj stresen način sprejema okolje, v katerem živi, in posledično sporoča svoj odnos do njega.

## **2.4 Vrste in tehnike opazovanja**

Bastič Zorec (2002) pravi, da poznamo različne vrste opazovanja. Glede na to, koga opazujemo, lahko ločimo opazovanje sebe in opazovanje drugih. Tu se bolj poslužujemo opazovanja drugih, saj je v vrtcih to bolj pomembno. Glede na to, kje opazujemo, lahko ločimo opazovanje v naravni situaciji in opazovanje v umetni

oziroma laboratorijski situaciji. Tu se bolj poslužujemo opazovanja v naravni situaciji, saj so laboratorijska opazovanja precej nerealna. Ločimo pa še kratkoročno in dolgoročno opazovanje, katerega pa določi vsak posameznik, odvisno od opazovanega objekta.

Tehnike opazovanja (prav tam):

- Priložnostno opazovanje je opazovanje, ki služi kot uvod v načrtno opazovanje.
- Vzorčni zapis je podrobno opazovanje in zapis vseh vidikov posameznika v določeni časovni enoti.
- Časovni vzorec je tehnika opazovanja, ki se nanaša na specifično vedenje posameznika. Cilj je spremljanje sprememb v zvezi z opazovanim vedenjem.
- Ček liste so vnaprej pripravljen spisek vedenj, za katera v določenem času opazovanja zabeležimo prisotnost oziroma odsotnost le-teh. Ta tehnika omogoča natančnost in merljivost dobljenih rezultatov. Pomanjkljivost je v tem, da se uporablja le za opazovanje vedenja, ostale stvari pa tu zanemarimo.
- Anekdotski zapis je zapis dogodka, ki nam je vzbudil zanimanje in na katerega smo usmerili pozornost.
- Dnevniško opazovanje je redno opazovanje (tedensko, mesečno) in zapisovanje pomembnih dogodkov ter sprememb.
- Ocenjevalne lestvice so lestvice, s katerimi ocenjujemo pojave v kategorijah ali pa jih razvrščamo po stopnjah. Potrebno je natančno določiti stopnje in ocenjevati le lastnosti, ki so opazne od zunaj. Poznamo opisne, številke in grafične. Pri opisnih so stopnje določene z besedami, pri številčnih pa besede zamenjajo številke. Pri grafičnih je narisana črta, ki poteka med dvema točkama. Lahko uporabimo en tip ocenjevalne lestvice ali pa kombiniramo vse tipe.

Vodilo za izbiro tehnike opazovanja je vprašanje, zakaj bomo nekoga opazovali. Opazujemo zato, da bi pojasnili določen pojav in odgovorili na zastavljene hipoteze oziroma vprašanja (Bastič Zorec, 2002).





## **3. EMPIRIČNI DEL**

### **3.1 Namen**

Namen diplomske naloge je raziskati uporabo lutke pri otrokovi spontani igri. Zanimali nas bodo naslednji dejavniki: vsakodnevna uporaba lutk, komunikacija z lutko, tematika igre, izražanje čustev ob igri z lutko, kakšnih lutk se poslužujejo največkrat, socializacija otrok in odnos do lutke. Opazovanje bo potekalo 6 dni. Pripravili si bomo ocenjevalno lestvico, namenjeno diplomski nalogi; pripravili bomo priprave, vezane na lutke, katere bomo tudi izvedli. Otroke bomo opazovali le pri spontani igri. Zanimalo nas bo, ali se bodo otroci po izvedeni vodeni dejavnosti bolj posluževali lutk pri igri ali manj.

### **3.2 Razčlenitev, podrobna opredelitev**

#### **3.2.1 Raziskovalna vprašanja**

1. Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?
2. Koliko časa vztrajajo pri igri z lutkami?
3. Kakšne vrste lutk pritegnejo otroke?
4. Ali otroke pritegnejo kupljene ali ročno narejene lutke?
5. Ali se otroci raje igrajo individualno ali skupno?
6. Ali se otroci raje igrajo otroško igro, dramsko igro ali dramatizirane zgodbe?
7. Ali otrok razvije komunikacijo z lutko?
8. Ali se otrok ob igri z lutko igra sproščeno ali je bolj zadržan?
9. Ali otrok do lutke goji spoštljiv ali nespoštljiv odnos?
10. Ali se otroci po vodeni dejavnosti bolj poslužujejo igre z lutkami?

### **3.2.2 Spremenljivke**

Neodvisne spremenljivke:

- kolikokrat so se igrali;
- čas pri igri.

Odvisne spremenljivke:

- vrste lutk;
- socializacija otrok;
- tematika igre;
- komunikacija z lutko;
- čustva;
- odnos do lutke;
- vodene dejavnosti.

## **3.3 Metodološka opredelitev**

### **3.3.1 Raziskovalne metode**

Pri izdelavi diplomske naloge smo uporabili deskriptivno, neeksperimentalno metodo raziskovanja (ocenjevalne lestvice in vodene dejavnosti) s študijem domače in tuje literature.

### **3.3.2 Raziskovalni vzorec**

Raziskovalni vzorec predstavljajo otroci v Vrtnu pri Osnovni šoli Velika dolina, v oddelku Zajčki. Otroci so stari 4–6 let. V oddelku je 20 otrok, od tega 12 deklic in 8 dečkov.

### **3.3.3 Postopki zbiranja podatkov**

Uporabljena je bila kvantitativna tehnika zbiranja podatkov. Uporabili smo vnaprej pripravljeno ocenjevalno lestvico. Uporabimo jo pri otrokovi spontani igri.

#### **3.3.3.1 Organizacija zbiranja podatkov**

Prvi dan otroke opazujemo pri spontani igri. Drugi dan izvajamo vodeno dejavnost. Po dejavnosti opazujemo otroke pri spontani igri in izpolnjujemo ocenjevalno lestvico. Tretji dan opazujemo otroke le pri spontani igri. Četrty dan izvajamo vodeno dejavnost in po njej opazujemo. Peti dan izpolnjujemo ocenjevalno lestvico in opazujemo otroke le pri spontani igri. Šesti dan izvajamo vodeno dejavnost in izpolnjujemo ocenjevalno lestvico pri otrokovi spontani igri. Izpolnjenih je bilo 6 ocenjevalnih lestvic.

#### **3.3.3.2 Vsebinsko-metodološke značilnosti instrumentov**

Ocenjevalna lestvica vsebuje vprašanja zaprtega tipa. Ocenjujemo od ena (nihče) do tri (večina). Pri ocenjevalni lestvici nas zanimajo: vsakodnevna uporaba lutke pri otrokovi simbolni igri, katere vrste lutk uporabljajo pri igri, komunikacija z lutko, socializacija otrok, čustva otrok med igro, odnos do lutke in tematika igre.

### **3.2.4 Postopki obdelave podatkov**

Zbrane podatke iz ocenjevalne lestvice bomo kvantitativno obdelali, prikazali grafično in tabelarično ter jih opisno interpretirali.

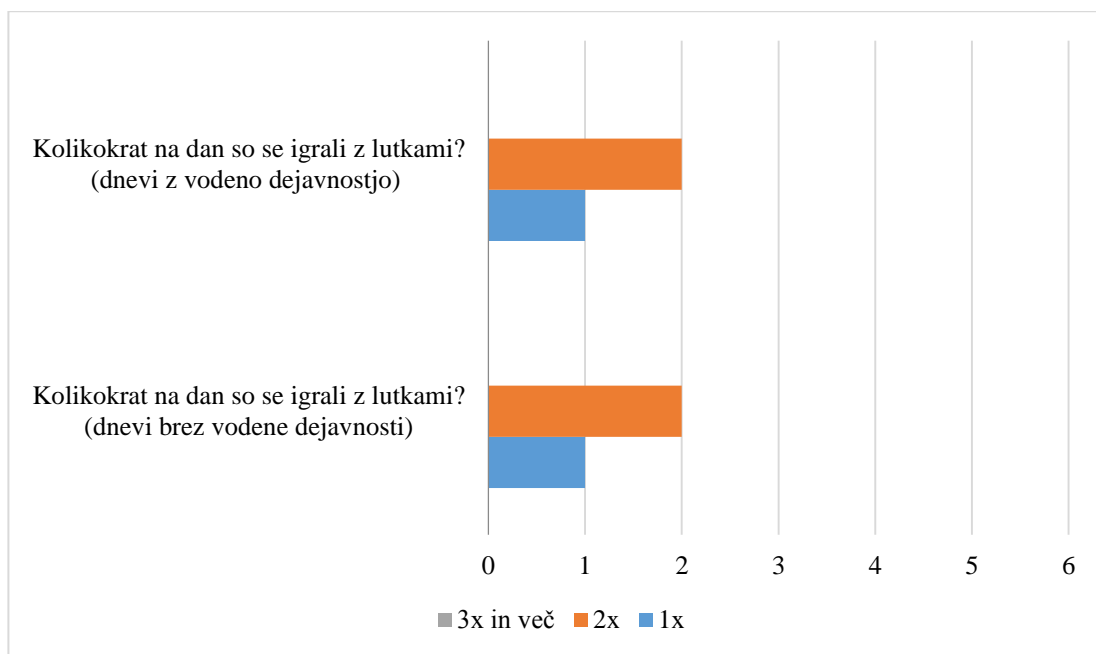
## **3.4 Rezultati in interpretacija**

### **3.4.1 Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?**

Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6
1x		X	X			
2x	X			X	X	X
3x in več						

Tabela 1: Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?



Graf 1: Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?

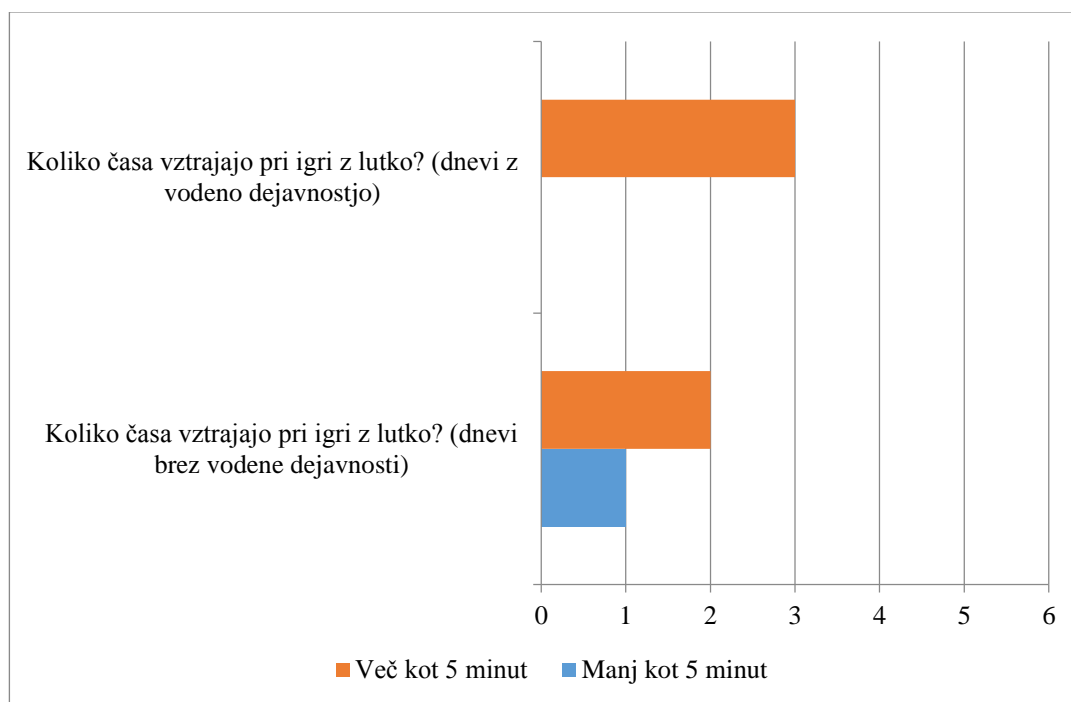
Kot je razvidno iz grafa, so se otroci največkrat igrali dvakrat na dan z lutkami, tj. štiri dni. Igrali so se dopoldne in popoldne po počitku, zjutraj pa se za igro z lutkami niso odločili in tako se tudi več kot trikrat na dan niso igrali. Enkrat na dan so se igrali dva dni. Med dnevom z vodeno dejavnostjo in dnevom brez vodenih dejavnosti ni razlike.

### 3.4.2 Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko?

Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6
<b>Manj kot 5 minut</b>			X			
<b>Več kot 5 minut</b>	X	X		X	X	X

Tabela 2: Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko?



Graf 2: Koliko časa vztrajajo pri igri z lutko?

Pri igri z lutko so otroci pet dni vztrajali več kot 5 minut. En dan pa jim igra z lutkami ni bila zanimiva in so odnehali po nekaj minutah. Večino časa je igra trajala

od 15 do 30 minut. Tiste tri dni, ko so imeli vodeno dejavnost, so se igrali več kot 5 minut. Pri dnevih brez vodene dejavnosti so se dva dni igrali več kot 5 minut in en dan manj kot 5 minut.

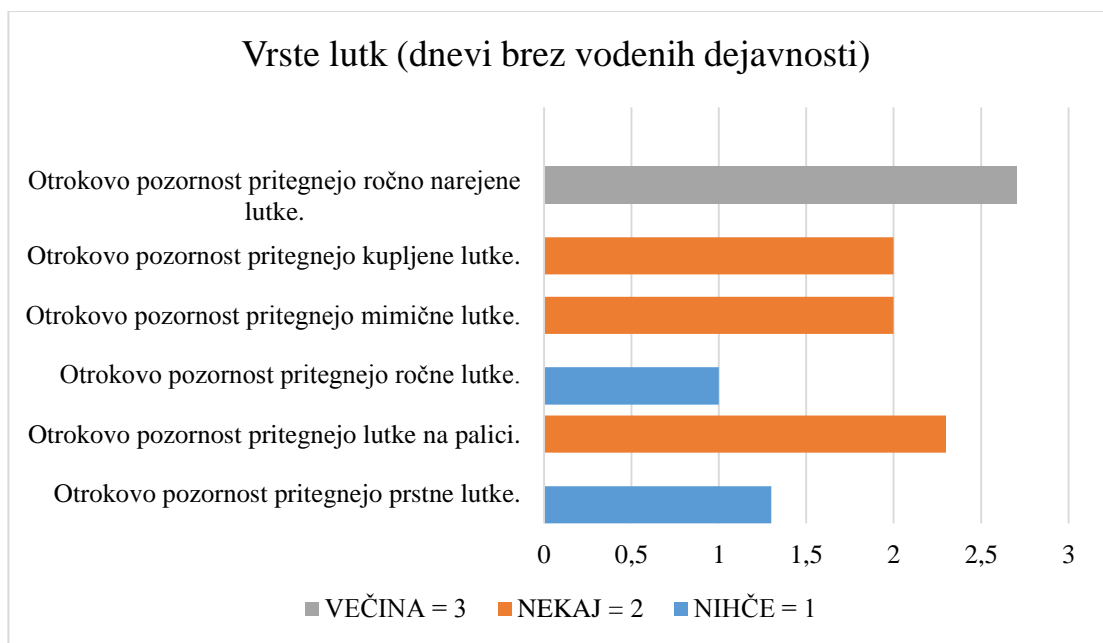
### 3.4.3 Vrste lutk

Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

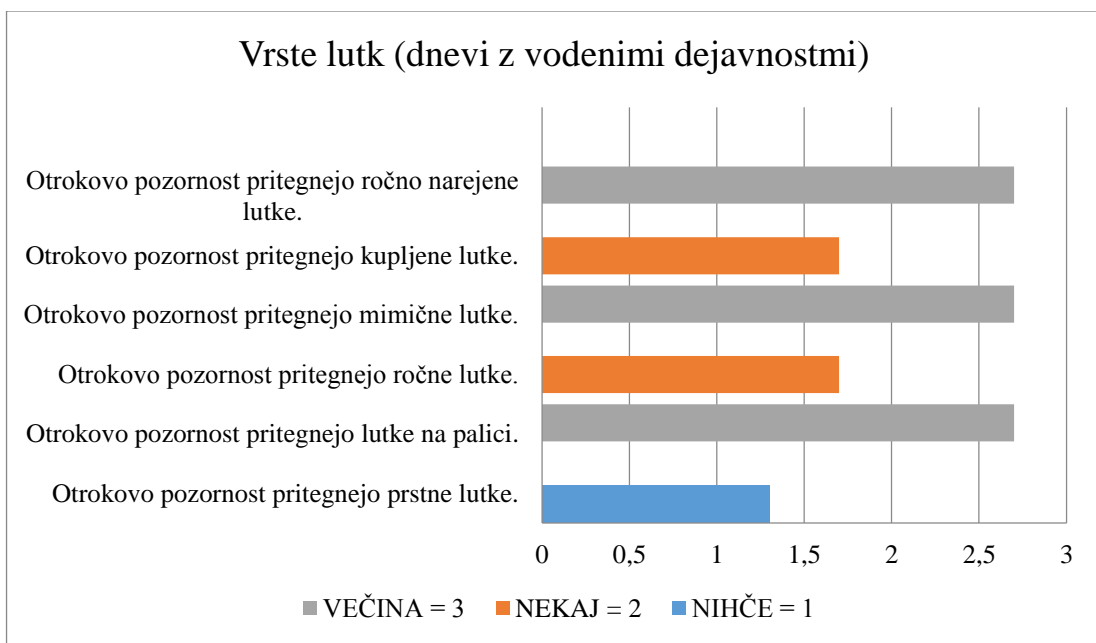
Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Otrokovo pozornost pritegnejo prstne lutke.	2	1	1	2	1	1	1,3	1,3
Otrokovo pozornost pritegnejo lutke na palici.	3	3	2	2	2	3	2,3	2,7
Otrokovo pozornost pritegnejo ročne lutke.	1	2	1	2	1	1	1	1,7
Otrokovo pozornost pritegnejo mimične lutke.	1	2	2	3	3	3	2	2,7
Otrokovo pozornost pritegnejo	2	2	2	2	2	1	2	1,7

kupljene lutke.								
Otrokovo pozornost pritegnejo ročno narejene lutke.	3	3	2	2	3	3	2,7	2,7

Tabela 3: Vrste lutk



Graf 3: Vrste lutk (dnevi brez vodenih dejavnosti)



*Graf 4: Vrste lutk (dnevi z vodenimi dejavnostmi)*

Otrokom so bile na voljo različne vrste lutk (vse so navedene v tabeli). Na splošno so se otroci najraje igrali z lutkami na palici in ročno narejenimi lutkami, najmanj pa so jih pritegnile prstne lutke. Lutke na palici so bile vse ročno narejene, kar se opazi tudi pri tem, da so se raje igrali z njimi. Prstne lutke so otroke enako pritegnile ob dnevih z vodenimi dejavnostmi kot ob dnevih brez vodene dejavnosti. Lutke na palici so otroke bolj pritegnile po vodenih dejavnostih kot pri dnevih brez vodene dejavnosti. Ročne lutke ob dnevih brez vodene dejavnosti niso otrok sploh pritegnile, saj se ni nihče igral z njimi. Po vodenih dejavnostih je bilo zanimanje zanje dva dni, kar je razvidno iz tabele. Mimične lutke so otroke bolj pritegnile po vodenih dejavnostih kot pri dnevih brez vodene dejavnosti. Med kupljenimi in ročno narejenimi lutkami so otroci veliko raje posegali po ročno narejenih lutkah. Zanimanje za kupljene lutke je bilo po vodenih dejavnostih boljše kot pri dnevih brez vodene dejavnosti. Za ročno narejene lutke je bilo enako zanimanje ob dnevih brez vodenih dejavnosti in dnevih z vodenimi dejavnostmi.

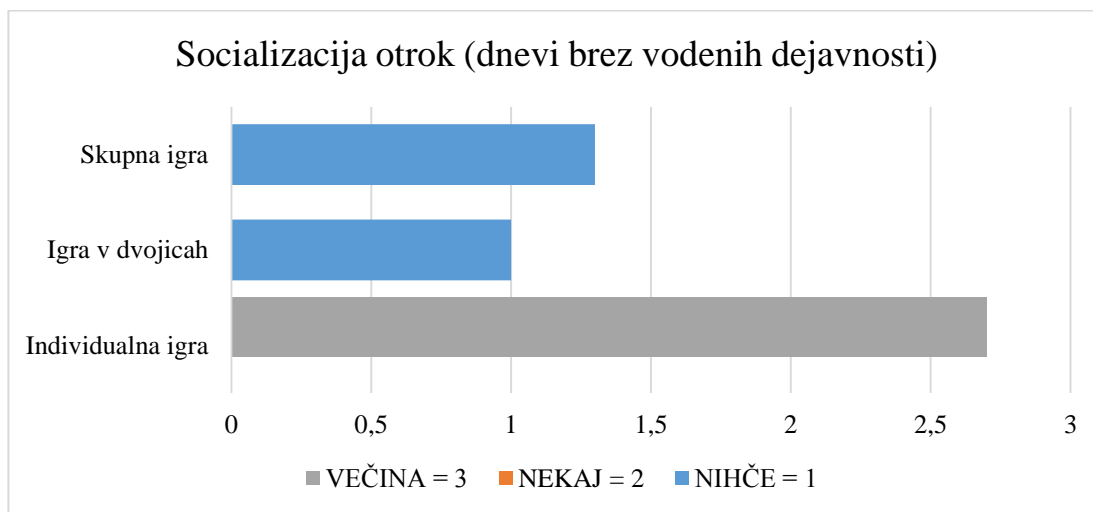


### 3.4.4 Socializacija otrok

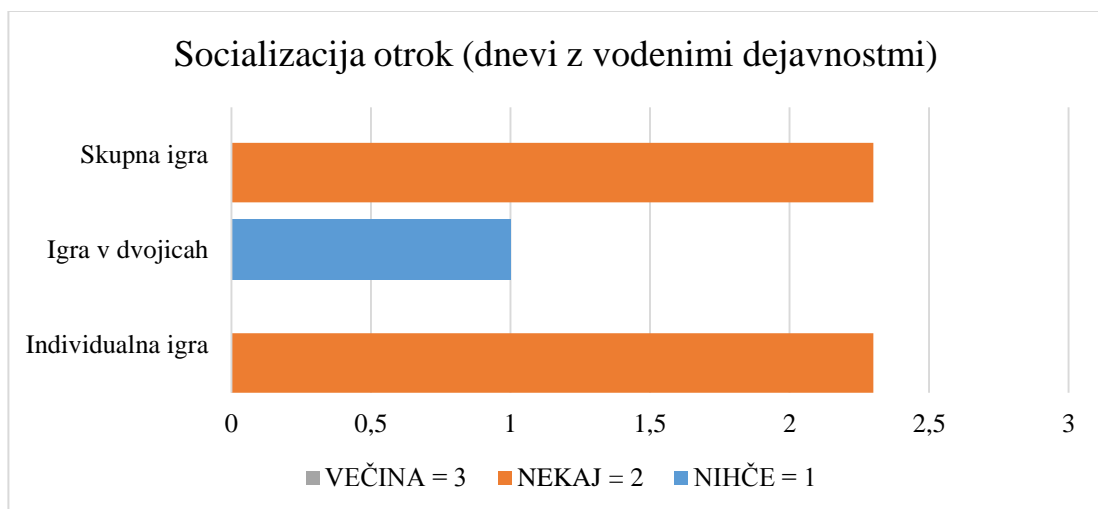
Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Individualna igra	3	2	3	2	2	3	2,7	2,3
Igra v dvojicah	1	1	1	1	1	1	1	1
Skupna igra	1	2	1	3	2	2	1,3	2,3

Tabela 4: Socializacija otrok



Graf 5: Socializacija otrok (dnevi brez vodenih dejavnosti)



Graf 6: Socializacija otrok (dnevi z vodenimi dejavnostmi)

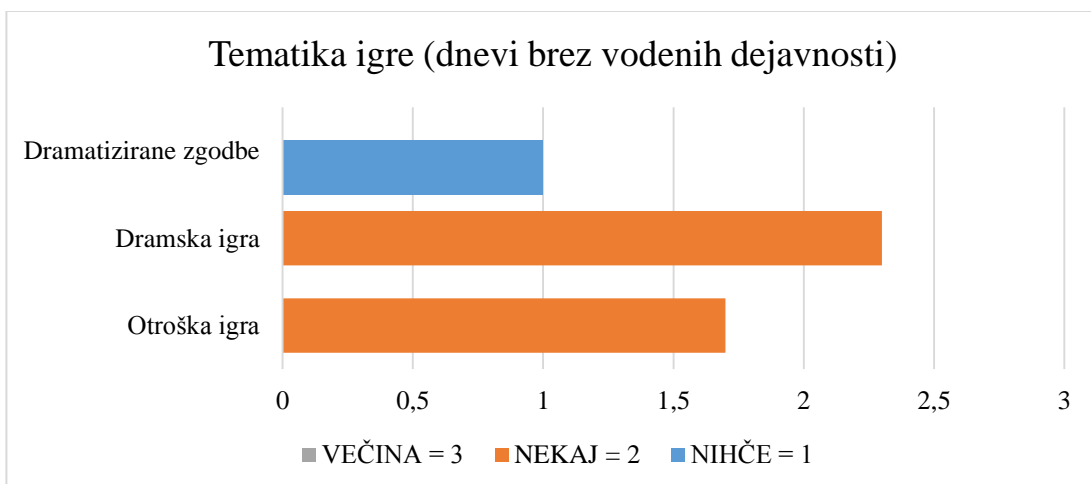
Večina otrok se je raje igrala individualno ob dnevih brez vodene dejavnosti, nekoliko manj so se igrali ob dnevih z vodenimi dejavnostmi. Zanimanje za skupno igro je bilo večje ob dnevih z vodenimi dejavnostmi kot dnevih brez vodene dejavnosti. Igre v dvojicah se noben dan niso igrali.

### 3.4.5 Tematika igre

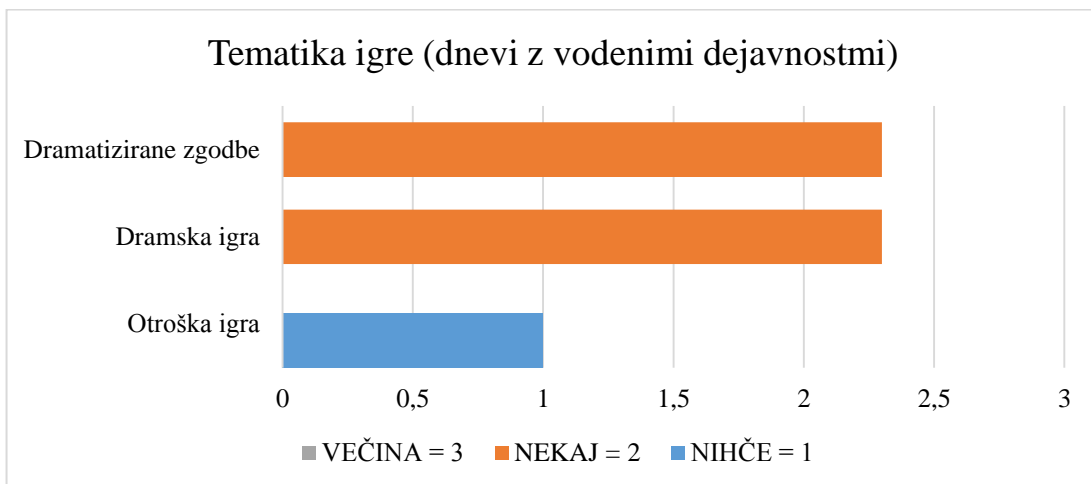
Legenda: Stolpci črne barve dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Otroška igra	2	1	2	1	1	1	1,7	1
Dramska igra	3	3	2	2	2	2	2,3	2,3
Dramatizirane zgodbe	1	2	1	2	1	3	1	2,3

Tabela 5: Tematika igre



Graf 7: Tematika igre (dnevi brez vodenih dejavnosti)



Graf 8: Tematika igre (dnevi z vodenimi dejavnostmi)

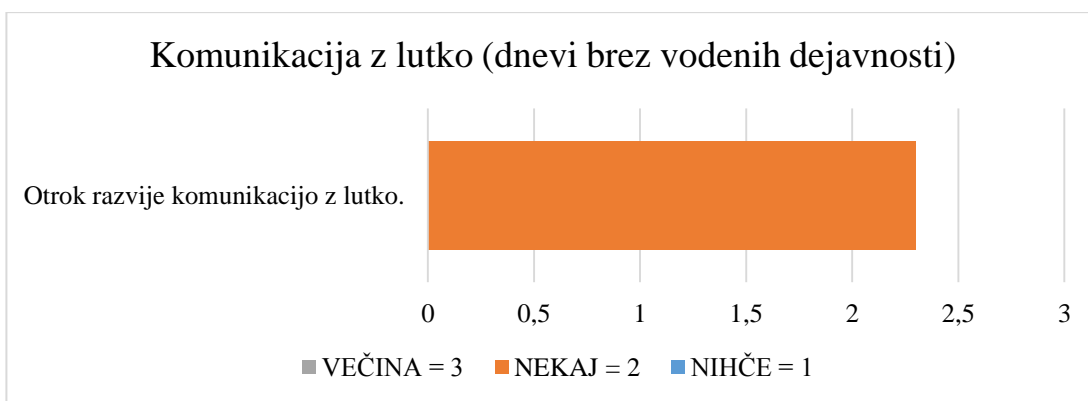
Kot je razvidno iz grafa, na splošno prevladuje dramska igra. Ob dnevu brez vodene dejavnosti se nihče ni igral dramatiziranih zgodb, nekaj se jih je igralo otroško igro, prevladovala pa je dramska igra. Ob dnevih z vodenimi dejavnostmi se nihče ni igral otroške igre, enako pa so se igrali dramsko igro in dramatizirane zgodbe.

### 3.4.6 Komunikacija z lutko

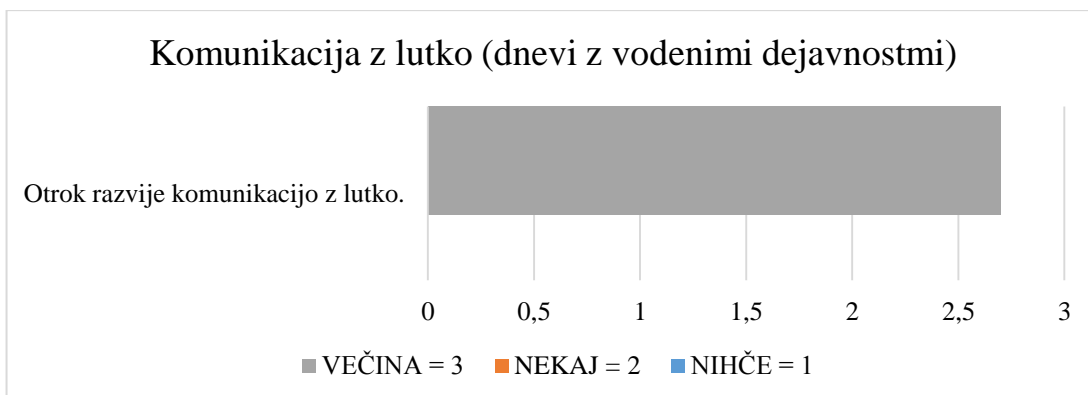
Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Otrok razvije komunikacijo z lutko.	3	3	2	3	2	2	2,3	2,7

Tabela 6: Komunikacija z lutko



Graf 9: Komunikacija z lutko (dnevi brez vodenih dejavnosti)



Graf 10: Komunikacija z lutko (dnevi z vodenimi dejavnostmi)

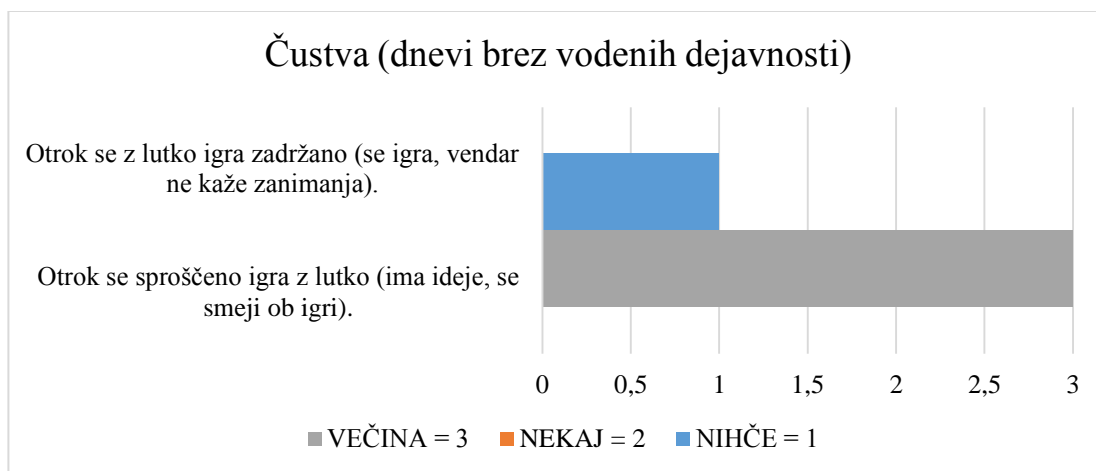
Komunikacija med ljudmi je zelo potrebna in tako je tudi pri komunikaciji z lutko. Večina otrok je razvila komunikacijo. Po vodenih dejavnostih so se nekoliko bolj komunikacijsko povezali kot ob dnevih brez vodene dejavnosti, vendar je bila razlika zelo majhna.

### 3.4.7 Čustva

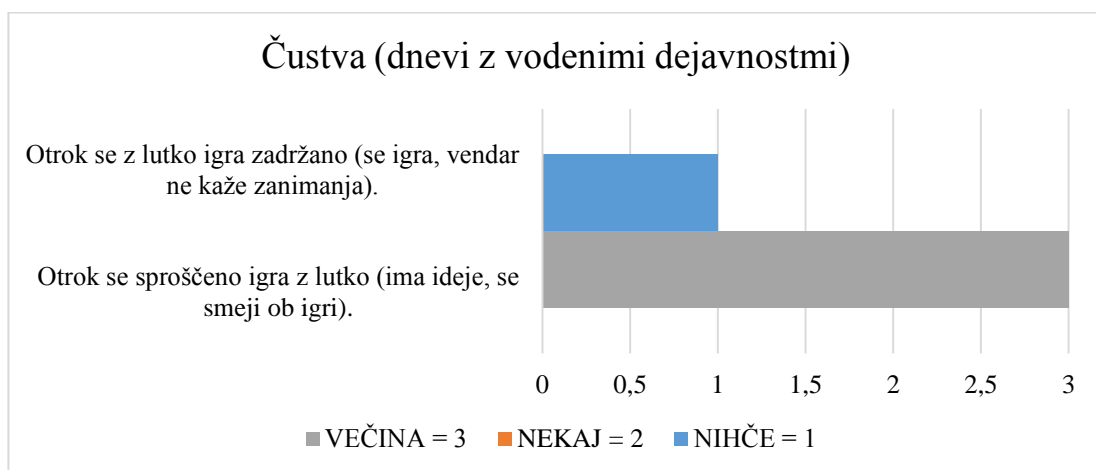
Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Otrok se sproščeno igra z lutko (ima ideje, se smeji ob igri).	3	3	3	3	3	3	3	3
Otrok se z lutko igra zadržano (se igra, vendar ne kaže zanimanja).	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabela 7: Čustva



*Graf 11: Čustva (dnevi brez vodenih dejavnosti)*



*Graf 12: Čustva (dnevi z vodenimi dejavnostmi)*

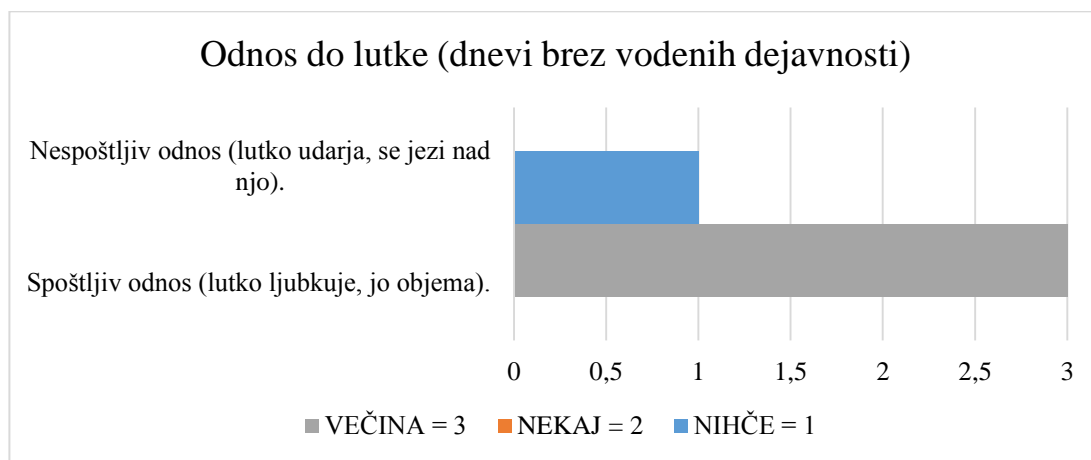
Ker smo ljudje čustvena bitja, se vsak izmed nas izraža drugače. Pri igri z lutko smo opazili, da so se vsi otroci vsak dan igrali sproščeno. Nihče izmed otrok se ni igral zadržano ali brez zanimanja. Otroci so radovedni in vsaka lutka posebej jih je pritegnila ter jim nudila ugodje. Med dnevi z vodenimi dejavnostmi in dnevi brez vodene dejavnosti ni razlike.

### 3.4.8 Odnos do lutke

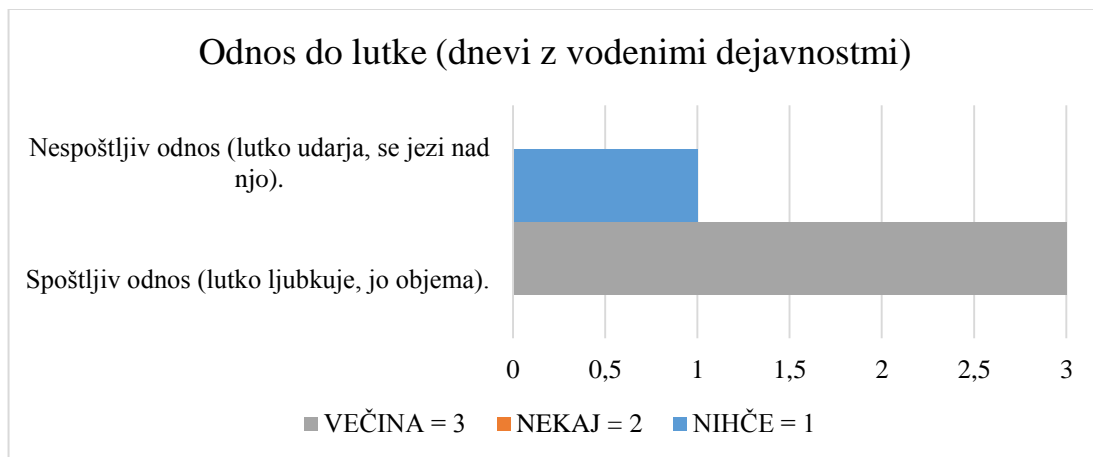
Legenda: Stolpci črne barve so dnevi brez vodene dejavnosti, stolpci rdeče barve pa dnevi z vodeno dejavnostjo.

Trditve	Dan 1	Dan 2	Dan 3	Dan 4	Dan 5	Dan 6	Povprečje brez vodenih dejavnosti	Povprečje vodenih dejavnosti
Spoštljiv odnos (lutko ljubkuje, jo objema).	3	3	3	3	3	3	3	3
Nespoštljiv odnos (lutko udarja, se jezi nad njo).	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabela 8: Odnos do lutke



Graf 13: Odnos do lutke (dnevi brez vodenih dejavnosti)



*Graf 14: Odnos do lutke (dnevi z vodenimi dejavnostmi)*

Tako kot pri čustvih je tudi pri odnosu do lutke enako. Vsi otroci so bili vsak dan do lutke spoštljivi, niti en otrok ni bil nespoštljiv. Med dnevi z vodenimi dejavnostmi in dnevi brez vodenih dejavnosti ni razlike.

### **3.4.9 Razlika med vodeno in spontano igro**

Pri opazovanju smo ugotovili, da se otroci radi igrajo z lutkami, v igro pa se bolj poglobijo in se bolj poslužujejo lutkam po vodenih dejavnostih. Igra z lutkami je večino časa potekala v dopoldanskem času ali po počitku. Na začetku, ko smo prinesli lutke, je bila motivacija za spontano igro velika. Naslednji dan po vodeni dejavnosti je bila motivacija za igro velika, saj so si ogledali lutkovno predstavo in izdelovali svoje lutke. Najraje so se seveda igrali s svojimi novo izdelanimi lutkami. Dva dni nismo hodili v vrtec in otroci niso imeli nobene vodene dejavnosti na temo lutke. Po dveh dneh je sledil dan brez vodene dejavnosti. Ker sta minila dva dneva, je motivacija za lutke upadla. Tisti dan so se le enkrat igrali z lutkami in manj kot 5 minut. Le štirje otroci so se odločili za igro z lutkami. Naslednji dan smo izvajali vodeno dejavnost z gledališko igrico. Otroci imajo radi živali, zato jim je bila igra zanimiva. Po dejavnosti so se odločili za spontano igro z lutkami. Živali so jim ostale v spominu in izmišljali so si besedilo ter zaigrali lutkovno predstavo. Po počitku so



zopet imeli motivacijo za igro. Po vikendu je sledil dan brez vodene dejavnosti. Otrokom so lutke ostale v spominu in z veseljem so se igrali spontano igro. Naslednji dan je sledila vodena dejavnost. Slikanico so z navdušenjem poslušali, saj nam je lutka pomagala pripovedovati. Otroci radi ustvarjajo, zato so tudi z veseljem ustvarili svoje mimične lutke. Predvidevali smo, da se bodo po vodenih dejavnostih bolj posluževali igre z lutko. Menimo, da je bilo naše predvidevanje pravilno. Otrokom moramo pokazati lutke, kako jih oživimo, kako z njimi upravljamo in kako skrbimo za njih. Najbolj pomembno pa je, da jih imajo vedno na voljo.

## 4 SKLEP

Kot smo izvedeli v diplomski nalogi, je igra najbolj pomemben dejavnik za otroka in njegov celostni razvoj. Vsaka igra je pomembna. Osredotočili smo se na simbolno igro, saj otroci nimajo veliko priložnosti zanjo. Vzgojitelji imajo vse preveč vodenih dejavnosti, eden izmed pripomočkov pri igri pa je lahko tudi lutka.

Skozi vso diplomsko nalogo je razvidno, da je lutka pomembna za otroka, za njegova čustva, socializacijo, komunikacijo in razvoj domišljije. Pomembno je, da otroci spoznajo vse vrste lutk, saj imajo tako večjo možnost izbire. To lahko dosežemo z lutkovnim koticom, kjer jih imajo na dosegu vsak dan. S tem pri otroku dosežemo, da se lažje poveže z njimi in jih spozna na različne načine.

Lutkovnega koticika pred opazovanjem v našem oddelku ni bilo in s tem lahko predpostavljamo, da se otroci z lutkami niso zelo povezali, kar nas zelo preseneča, saj naj bi bile odlični motivatorji in najboljši prijatelji otrok. Predvidevali smo, da bomo z izvedenimi vodenimi dejavnostmi otroke bolj spodbudili k spontani igri z lutko, kar se je izkazalo za pravilno.

Vemo, da so strokovni delavci otrokom za zgled. Če lutke ne uporabljajo, jih posledično tudi otroci ne bodo znali uporabljati. Predpostavljamo, da bi jih otroci sčasoma pogosteje uporabljali pri svoji simbolni igri, če bi jih vzgojitelji večkrat uporabljali, saj se je opazilo, da so se po vodenih dejavnostih otroci bolj posluževali iger z lutkami.

Zavedamo se, da so lutke eden najpomembnejših motivatorjev pri otroški igri, zato menimo, da je le-ta nepogrešljiv pripomoček v vsakem vrtcu.

## 5 LITERATURA

Ackerman (Rutter's Child and Adolescent Psychiatry

Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.

Bastič Zorec, M. (2002). *Študijsko gradivo: Opazovanje otrok in spremljanje otrokovega razvoja v vrtcu*. Pridobljeno: 21. 2. 2019, iz [www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/1-rp-t1-opazovanje.doc](http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/1-rp-t1-opazovanje.doc).

Bernier, M. in O'Hare, J. (2005). *Puppetry in education and therapy*. Indiana: AuthorHouse.

Fekonja Peklaj, U. (2001). *Igrače*. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.

Goldstein, J. in Buckingham, D. (1994). *Toys, play and child development*. Cambridge: Cambridge University Press.

Korošec, H. (2003). *Lutke in gledališka igra kot oblika simbolne igre*. *Sodobna pedagogika* 54 (2). 190–205.

Korošec, H. in Majaron, E. (2002). *Lutka iz vrtca v šolo*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Korošec, H., Borota, B., Geršak, V. in Majaron, E. (2006). *Otrok v svetu glasbe, plesa in lutk*. Koper: Pedagoška fakulteta.

Marjanovič Umek, L. in Fekonja Peklaj, U. (2008). *Sodoben vrtec: možnosti za otrokov razvoj in zgodnje učenje*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.

Marjanovič Umek, L. in Kavčič, T. (2001). *Otroška igra*. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.

- Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1999). *Simbolna igra: kaj jo določa in kako igra določa otrokov razvoj*. Psihološka obzorja 8 (2/3). 35–58.
- Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2001). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Misailović, M. (1990). *Dramaturgija kostimografije*. Novi Sad: Sterijino pozorje: Dnevnik.
- Nemec, B. in Krajnc, M. (2011). *Razvoj in učenje predšolskega otroka*. Ljubljana: Grafenauer založba.
- Retuznik Bozovičar, A. in Krajnc, M. (2010). *V krogu življenja: pedagogika in pedagoški pristopi v predšolskem obdobju*. Velenje: Modart.
- Skelin, M. (2005). *Lutka v vrtcu*. Educa 14 (2/3). 23–25.
- Trefalt, U. (1993). *Osnove lutkovne režije*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- Varl, B. (1997a). *Lutke na nitkah*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997b). *Lutke na palici*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997c). *Mimične lutke*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997č). *Ploske lutke*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1997d). *Ročne lutke*. Šentilj: Aristej.
- Varl, B. (1998). *Igrajmo se z lutkami*. Ljubljana: Mohorjeva družba.

# PRILOGE

## 1. OCENJEVALNA LESTVICA

Opazujemo otroke med prosto igro z lutkami. Opazujemo vse otroke hkrati. Obkrožimo pred pravilnim odgovorom. Če se tisti dan niso igrali z lutko, ocenjevalne lestvice ne izpolnimo.

Datum opazovanja:

Ali so se ta dan igrali z lutkami?      DA      NE

Kolikokrat na dan so se igrali z lutkami?      1x      2x      3x in več

Koliko časa so vztrajali pri igri z lutko?      Manj kot 5 minut      Več kot 5 minut

	Trditve	nihče	nekaj	večina
VRSTE LUTK	Otrokovo pozornost pritegnejo prstne lutke.	1	2	3
	Otrokovo pozornost pritegnejo lutke na palici.	1	2	3
	Otrokovo pozornost pritegnejo ročne lutke.	1	2	3
	Otrokovo pozornost pritegnejo mimične lutke.	1	2	3
	Otrokovo pozornost pritegnejo kupljene lutke.	1	2	3
	Otrokovo pozornost pritegnejo ročno narejene lutke.	1	2	3
SOCIALIZACIJA	Individualna igra	1	2	3

OTROK				
	Igra v dvojicah	1	2	3
	Skupna igra	1	2	3
TEMATIKA IGRE	Otroška igra	1	2	3
	Dramska igra	1	2	3
	Dramatizirane zgodbe	1	2	3
KOMUNIKACIJA Z LUTKO	Otrok razvije komunikacijo z lutko.	1	2	3
ČUSTVA	Otrok se sproščeno igra z lutko (ima ideje, se smeji ob igri).	1	2	3
	Otrok se z lutko igra zadržano (se igra, vendar ne kaže zanimanja).	1	2	3
ODNOS DO LUTKE	Spoštljiv odnos (lutko ljubkuje, jo objema).	1	2	3
	Nespoštljiv odnos (lutko udarja, se jezi nad njo).	1	2	3

## **2. LUTKOVNA DEJAVNOST 1**

### Tema:

Spodbujanje domišljije in ustvarjalnosti otrok z izdelavo lutk iz odpadnega materiala.

### Področja dejavnosti:

- umetnost, jezik, družba

### Cilji:

- Otrok razvija svojo domišljijo, izdelava lutko in je nase ponosen.
- Otrok krepi fino motoriko.
- Otroci med seboj sodelujejo in si pomagajo.

### Metoda:

- pogovor
- demonstracija
- spodbuda

### Oblika:

- skupna
- skupinska

### Prostor:

- igralnica

### Sredstva:

- škarje
- lepilo (mekol)
- odpadni material (različne škatlice, jogurtovi lončki, usnje, zamaški)
- lesena palica
- pištola za vroče lepljenje

### Vloga odraslih:

- Otrokom svetujemo in jim pomagamo (če je potrebno) pri izdelavi lutke.
- Otroke vzpodbujamo k medsebojnemu sodelovanju.
- Otroke spodbujamo pri ustvarjanju.

### Vloga otroka:

- Otrok sodeluje v pogovoru.
- Otrok si ogleda lutkovno predstavo, ki jo z zanimanjem spremlja.
- Otrok izdelava lutko po svoji domišljiji.

### Metodični postopek:

#### UVOD:

Z otroki sedemo v jutranji krog. Pozdravimo se, uredimo vremenski koledar in zapojemo pesmico. Sledi pogovor o ločevanju odpadkov. Postavimo vprašanja, kot so: Kako ločujemo? Kakšne barve so smetnjaki? Kaj pomenijo te barve? Zakaj menite, da je potrebno ločevati?

#### GLAVNI DEL:

S pomočjo vzgojiteljice otrokom zaigramo lutkovno predstavo z naslovom *Nov prijatelj*. Lutke so narejene iz odpadnega materiala tako kot tudi scena. Predstavi sledi izdelava lutk iz odpadnega materiala. Vsak otrok izdelava lutko po svoji domišljiji. Na sredo mize postavimo različen odpadni material. Otroci lepijo z mekol lepilom. Po končani izdelavi lutk vzgojiteljice zalepimo palico, saj jo je potrebno lepiti z vročo pištolo, da bolje drži.

#### ZAKLJUČEK:

Ko vsi otroci izdelajo svojo lutko, se posedemo v krog, kjer vsak predstavi svojo lutko.



## EVALVACIJA:

Z otroki naredimo jutranji krog, ki poteka umirjeno. Otrokom postavljamo različna vprašanja o ločevanju odpadkov. Poznali so barve smetnjakov ter kateri odpadki gredo v njih. Znali so povedati, katere odpadke ločujemo v vrtcu. Pri vprašanju, zakaj je potrebno ločevati, so imeli zanimive odgovore. Hitro so vedeli, da bi nastalo veliko smetišče, če ne bi nič ločevali. Sledila je lutkovna predstava, katero so z zanimanjem spremljali. Obnovili smo zgodbo, ki so si jo otroci zelo dobro zapomnili. Sledila je izdelava lutk, katere so se zelo veselili. Najprej so si ogledali odpadni material, nato pa si je vsak vzel različne škatlice, zamaške, usnje in lončke. Domišljija je otrokom zelo dobro delala. Izdelali so robotke in vsak je bil različen ter edinstven. Pomagali smo pri lepljenju palice na lutko, saj smo lepili s pištolo za vroče lepljenje. Nekatere škatlice se z mekol lepilom niso dobro zalepile in smo tudi tiste pomagale zalepiti s pištolo za vroče lepljenje. V krogu je vsak otrok predstavil svojo lutko in jo poimenoval. Z imeni so bili zelo izvirni.

## NOVI PRIJATELJ

Pripovedovalec: V velikem mestu, imenovanem Smetišče, so živeli trije roboti. Prvemu je bilo ime Boni (se prikaže), drugemu Loni (se prikaže) in tretjemu Roni (se prikaže). Toda oni so bili drugačni roboti, kajti edini v celem mestu so bili sestavljeni iz odpadnih škatel in plastike. Edini pa so bili zato, ker so jih ljudje zaradi napačnega ločevanja odpadkov odvrgli v smetnjak za železo.

Nekega dne pa se je robotek Boni odpravil raziskovati Smetišče.

Boni: Lalalalala.. O joj, kaj pa to vidim? Ali tudi vi vidite, kar jaz vidim ali mogoče sanjam? O joj, ljudje so zopet napačno ločevali odpadke in jih zavrgli med železo. Hitro pojdem po svoja prijatelja (ju gre iskat).

Boni: Loni, Roni, pohitita, bosta videla, kaj sem našel!

Loni: Ja kaj pa?

Boni: Pridita, vama bom pokazal (odidejo do odpadkov in se zopet prikažejo).

Vsi skupaj: (Glasovi zgroženosti)

Roni: Pa ne že spet, plastiko, karton, usnje ... vse to so ljudje zopet napačno odvrgli. O groza.

Boni: Kaj bi pa mi lahko naredili iz teh odpadkov? Otroci, a morda vi veste?

Skupaj so premišljevali, kaj bi lahko naredili iz vseh teh škatel in plastenk (šepetanje).

Loni: Aha, že vem! Lahko bi naredili novega robota!

Boni: Ja!

Roni: Ah, kaj pa vem.

Pripovedovalec: Boni je bil nad idejo navdušen, medtem ko Roniju ideja ni bila preveč všeč.

Loni: Roni, kaj pa je s tabo? Zakaj pa nisi vesel moje ideje?

Roni: Nisem vesel zato, ker mislim, da me potem več ne bosta marala. Samo z novim prijateljem se bosta hotela igrati. Tega pa nočem!

Loni: Oh joj, Roni, tega se pa res ne smeš bati.

Boni: Ja res je, mi trije bomo vedno prijatelji!

Loni: Veš, če naredimo novega prijatelja, bomo naredili nekaj zelo dobrega. Ti odpadki več ne bodo ležali tu na tleh. In mi vsi bomo imeli še enega prijatelja več, da se bomo lahko čisto vsi skupaj igrali.

Roni: Odlično, prav imata! Naredimo novega prijatelja.

Pripovedovalec: Začeli so sestavljati prijatelja. Poimenovali so ga Joni (vsi trije skupaj zakličejo ime).

### **3. LUTKOVNA DEJAVNOST 2**

#### Tema:

Spodbujanje domišljije in ustvarjalnosti otrok z gledališko dejavnostjo.

#### Področja dejavnosti:

- jezik, družba

#### Cilji:

- Spodbujanje ustvarjalnosti.
- Otroci med seboj sodelujejo in si pomagajo.
- Otroci utrjujejo posnemanje gibanja živali.

#### Metoda:

- pogovor
- demonstracija
- igra

#### Oblika:

- skupna

#### Prostor:

- igralnica

#### Sredstva:

- žoga
- boben

#### Vloga odraslih:

- Otroke vzpodbujamo k medsebojnemu sodelovanju.
- Otroke spodbujamo pri ustvarjanju.

### Vloga otroka:

- Otroci sodelujejo v posnemanju živali, družabni igri in prstni igri.

### Metodični postopek:

#### UVOD:

Z otroki sedemo v jutranji krog. Pozdravimo se, uredimo vremenski koledar in zapojemo pesmico. Sledi družabna igra z naslovom Balala.

Potek igre: Sedimo v krogu in se poimenujemo s pomočjo žoge. Rečemo balala in svoje ime, nato balala in ime otroka, kateremu podamo žogo. Igramo se, dokler niso vsi na vrsti.

#### GLAVNI DEL:

Otrokom podamo navodila za gibalno igrico. Oponašali bomo gibanje živali. Vsak otrok se bo odločil, katera žival bo. Ob igranju na boben se začnejo otroci gibati po igralnici tako, da oponašajo svojo žival. Gibanje živali je določeno z ritmom bobna; kadar je ritem hiter, se otroci gibajo hitro, kadar pa je ritem počasen, se otroci gibajo počasi. Ob prenehanju igranja bobna se živali ustavijo in sedejo na tla.

#### ZAKLJUČEK:

Za zaključek z otroki izvedemo njim že znani prstni igri z naslovom *Medved stopa in Čebele*.

#### EVALVACIJA:

Otrokom je bila družabna igra Balala nekaj novega, vendar so jo hitro usvojili. Dobro so razumeli navodila in demonstracijo, tako da je igra potekala brez težav. Otrokom smo razložili navodila za gibalno igrico in tudi tu so dobro razumeli navodila. Imeli so dobro domišljijo, saj so se spremenili v različne živali (muca, piščica, ovca, lev, žirafa, volk, medved ipd.). Imajo tudi odličen posluš za tempo; kadar je bil tempo hiter, so bili hitri, kadar je bil tempo počasen, so se premikali počasi. Tu so se otroci zelo sprostiti in dali svoji domišljiji prosto pot. Prstne igre so otrokom že poznane, zato ni bilo nobenih težav pri izvajanju le-teh.

#### **4. LUTKOVNA DEJAVNOST 3**

##### Tema:

Spodbujanje domišljije in ustvarjalnosti otrok z izdelavo lutk iz papirnatega krožnika – mimična lutka.

##### Področja dejavnosti:

- jezik, umetnost

##### Cilji:

- Otrok razvija svojo domišljijo, izdelava lutko in je nase ponosen.
- Doživljanje, spoznavanje in uživanje v umetnosti.
- Otrok krepi fino motoriko.
- Otroci med seboj sodelujejo in si pomagajo.

##### Metoda:

- pogovor
- demonstracija
- spodbuda

##### Oblika:

- skupna
- individualna

##### Prostor:

- igralnica

##### Sredstva:

- škarje
- lepilo
- papirnati krožniki

- barvni papir
- flomastri
- barvice
- voščenke
- vroča pištola za lepljenje

#### Vloga odraslih:

- Otrokom svetujemo in jim pomagamo (če je potrebno) pri izdelavi lutke.
- Otroke vzpodbujamo k medsebojnemu sodelovanju.
- Otroke spodbujamo pri ustvarjanju.

#### Vloga otroka:

- Otrok sodeluje v pogovoru.
- Otrok si ogleda lutkovno predstavo, ki jo z zanimanjem spremlja.
- Otrok izdelava lutko po svoji domišljiji.

#### Metodični postopek:

##### UVOD:

Z otroki sedemo v jutranji krog. Pozdravimo se, uredimo vremenski koledar in zapojemo pesmico. Otrokom skupaj s pomočjo lutke preberemo slikanico z naslovom *Kuža je bil!* (Lynne Garner in Mike Brownlow).

##### GLAVNI DEL

Otrokom pokažem mojo lutko, ki sem jo izdelala sama. Pogovorimo se, iz kakšnih materialov je narejena in kako je narejena. Torej otroci že tu izvedo navodila za izdelavo lutk. Sedejo k mizam, kjer jim še enkrat podamo navodila za izdelavo lutk, izdelajo jo pa po svoji domišljiji. Vsak otrok dobi dva papirnata krožnika, enega prereže na polovico. Na cel krožnik zalepijo obe polovici krožnika, da bodo lahko notri vstavili roko. Po želji otroci pobarvajo krožnike z barvicami, flomastri ali

voščenkami, izrežejo barvni papir in nalepijo ušesa, nasek, jezik (kar sami želijo). Oči narišejo s flomastrom ali pa jih izdelajo iz barvnega papirja.

#### ZAKLJUČEK:

Ko vsi otroci naredijo svojo lutko, se posedemo na preprogo, kjer vsak predstavi svojo lutko.

#### EVALVACIJA:

Z otroki naredimo jutranji krog, vse dejavnosti potekajo umirjeno. Otroci z zanimanjem poslušajo slikanico, saj jo pripoveduje lutka, ki jih pritegne. Pokazala sem svojo lutko, pogovorili smo se, iz katerih materialov je narejena. Vse materiale so prepoznali. Otroci so lutke izdelovali pri eni mizi (2-4 otrok), ostali so se igrali prosto igro po kotičkih. Ko so izdelali svojo lutko, so se zamenjali. Pred kosilom je vsak otrok vzel svojo lutko in jo predstavil. Krožniki niso dobro držali z lepilom, zato smo morali nekatere popraviti in jih zalepiti s pištolo za vroče lepljenje. Zanimivo je bilo opazovati otroke, saj se je v primeru, če nekdo ni mogel prepogniti krožnika na polovico, takoj drugi otrok ponudil za pomoč. Niti ena lutka ni bila enaka; vsaka je bila drugačna in edinstvena.