

Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom

Frković, Ena

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Education and Rehabilitation Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:158:059911>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-18**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Education and Rehabilitation Sciences - Digital Repository](#)



Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko-rehabilitaciji fakultet

Diplomski rad

Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom

Ena Frković

Zagreb, lipanj, 2017.

Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko-rehabilitaciji fakultet

Diplomski rad

Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom

Ena Frković

prof.dr.sc. Marija Lebedina Manzoni
izv.prof.dr.sc. Snježana Sekušak - Galašev

Zagreb, lipanj, 2017.

Izjava o autorstvu rada

Potvrđujem da sam osobno napisala rad *Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom* i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima jasno su označeni kao takvi te su adekvatno navedeni u popisu literature.

Ena Frković

Zagreb, lipanj 2017.

Naslov rada: Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom

Studentica: Ena Frković

Mentorice: prof.dr.sc. Marija Lebedina Manzoni i izv.prof.dr.sc. Snježana Sekušak - Galašev

Program/modul: Socijalna pedagogija/Djeca i mladi

Sažetak rada

Cilj diplomskog rada je stvoriti pregled važnih spoznaja vezanih uz primjenu lutke i lutkarskih sadržaja u radu s djecom. Iako je lutka prepoznata kako važan medij i alat u radu s djecom, ne postoji jasan pregled mogućnosti njezine široke primjene, a posebice je kroz hrvatsku literaturu teže pronaći određene aspekte, poput njezinog terapijskog učinka i mogućnosti primjene na tom području. Radom se nastoji odgovoriti na pitanja na koje načine lutka može poslužiti kao pomagalo u prevenciji i tretmanu određenih problema u ponašanju, ali i postati sredstvo u promicanju pozitivnog razvoja i stvaranju mentalno zdravih pojedinaca. Pri tome se razmatra njezina široka primjena u mnogim pomagačkim strukama pa tako i u socijalnoj pedagogiji.

Od rođenja, za dijete jednu od ključnih poveznica s vanjskim svijetom predstavlja njegova lutka. U prvim godinama života, ona je asocijacija na siguran dom i majčinu zaštitu te utjeha u nepoznatoj i novoj sredini. Ubrzo postaje glavno sredstvo u samostalnoj igri, ali i s drugom djecom. Kroz predškolsko i školsko razdoblje, lutka može imati mnogobrojne uloge i funkcije te predstavlja nepresušni izvor kreativnosti, a njezina zastupljenost u životu djece ovisi o odgajateljima i učiteljima, koji kroz svoj rad i nastavu mogu uvesti različite lutkarske sadržaje. Lutka u terapijskom smislu, pruža mogućnost djetetu da nadomjesti osjećaje u odnosu na značajnu osobu s kojom je povezano. Na taj način, lutka pruža fizičku i psihičku sigurnost te omogućuje veće samoizražavanje. Dijete može izraziti agresiju ili ljubav prema lutki, bez straha od kazne ili odbijanja. Ona pruža mogućnost boljeg razumijevanja djeteta, obnavljanje ili izgradnju odnosa s njim, a za samo dijete, potiče toleranciju, emocionalnu inteligenciju i empatiju, razvija bogatije metaforičko razmišljanje i izražavanje te maštu i kreativnost.

Ključne riječi: lutka, lutkarstvo, dijete.

Master's thesis title: Possibilities of using a puppet in work with children

Student: Ena Frković

Mentors: Marija Lebedina Manzoni, PhD; izv.prof.dr.sc. Snježana Sekušak – Galašev, PhD

Program/module: Social Pedagogy/Children and Youth

Summary

The aim of this thesis is to create an overview of important knowledge related to the application of puppets and puppetry in working with children. Although the puppet is recognized as an important medium and tool in working with children, there is no clear overview of its wide use, especially through the Croatian literature. It is difficult to find certain aspects, such as its therapeutic effects and possible applications in that area. The thesis seeks to answer questions about the ways the puppet can be used as a tool in prevention and treatment of certain behavioral problems, but also to promote the positive development and mental health. In doing so, the thesis considers its wide application in many helper professions including social pedagogy.

From child's birth, its puppet is one of the key link with the outside world. In the first years of life, it is the association of a safe home and mother's protection and comfort in an unfamiliar and new situations. It soon becomes the principal instrument in the solo game, but also with other children. Through pre-school and school period, the puppet can have many roles and functions and is the wellspring of creativity, and their representation in children's lives depends on educators and teachers, who can introduce different puppet facilities. The puppet in a therapeutic sense, provides an opportunity for the child to show feelings in relation to a significant person with whom it associated. In this way, the puppet provides physical and psychological safety and enables greater self-expression. The child can express aggression or love for puppets, without fear of punishment or rejection. It offers the possibility of better understanding the child, renovation or building a relationship with him, and for the child, it encourages tolerance, emotional intelligence and empathy, develops richer metaphorical thinking, expression, imagination and creativity.

Keywords: puppet, puppetry, child.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Lutka.....	3
2.1. Povijest lutke i kazališta lutaka	4
2.2. Vrste lutaka.....	6
2.2.1. Lutke na koncu ili marionete.....	6
2.2.2. Lutke na štapu	7
2.2.3. Plošne lutke	8
2.2.4. Lutke sjene	8
2.2.5. Ručne lutke.....	9
2.2.6. Humanete.....	10
2.3. Različite generacije djece i lutki.....	11
3. Igra	12
3.1. Simbolička igra i lutka	12
4. Lutka u vrtiću	15
4.1. Vrijednosti dječje igre s lutkom	15
4.2. Lutkarski igrokazi.....	21
4.3. Lutka i suvremene uloge odgajatelja.....	23
5. Lutka u školi.....	25
5.1. Značaj lutke u školskom okruženju.....	25
5.2. Lutka i učitelj.....	31
6. Lutka u terapiji	34
6.1. Simbolika, projekcija, interpretacija.....	36
6.2. Broj i vrste lutki.....	37
6.3. Primjena lutke kao terapijskog sredstva	38
6.4. Lutka kao dio dijagnostičkog instrumenta.....	40
7. Lutka u istraživanjima	41
8. Lutka u socijalnoj pedagogiji	43
9. Zaključak.....	47
10. Literatura	48

1. Uvod

Danas smo više no ikad svjedoci razvoja i napretka tehnologije, koja sa sobom neminovno povlači i ubrzani način života. Mobiteli, tableti i ostala čuda tehnologije u tolikoj su mjeri asimilirana u naše živote da više ne možemo zamisliti dan bez njih te su već prestali biti izbor i postali potreba, odnosno nužan alat za funkcioniranje. Stoga me možda i ne bi trebao čuditi sve veći broj prizora koje viđam po tramvajima ili šetnjom gradom, a oni se odnose na scene kada dijete plače ili je nervozno, roditelji posežu za pametnim telefonom i dodaju ga djetetu kako bi ga umirili ili zabavili. Često se prisjetim riječi jedne kolegice koja se pohvalila kako njezina jednogodišnja sestra već sama zna uključiti tablet, otvoriti YouTube i upaliti svoju omiljenu pjesmu. Naravno da je neupitno da djeca, kao dio generacije koja je u potpunosti uronjena u svijet tehnologije, ali i nositelji budućnosti koja će vjerojatno sve više ići u tom smjeru, trebaju biti uključena u taj svijet te ne bi smjela biti lišena određenih spoznaja i tehnoloških mogućnosti. Ipak, pitanje je u kojoj mjeri to odrasli dopuštaju te u cijelom ovom kontekstu, gdje su nestale plišane igračke i lutke? Može li zaista neki uređaj zamijeniti „plišanca“, njegovu meku teksturu, blagi osmijeh, neukrotivu kosu te ruke otvorene za zagrljaj?

Lutka kao takva, ne dijeli gotovo nikakve karakteristike s ostalim suvremenim tehnološkim plodovima ljudske ruke, no to ne znači da je nezanimljiva djetetu, da mu ne može pružiti i puno više nego sve zanimljivosti interneta i mobilnih aplikacija. Njezina bezuvjetna sveprisutnost lišena punjača i nadzora odrasle osobe, vlasništvo je samo djeteta te mu zbog toga pruža oslonac u teškim trenucima, kao i stalnog malog prijatelja u trenucima sreće i zabave.

Još nisam doživjela da tijekom posjete nekom od svojih prijatelja, nisam primijetila neku od plišanih igračaka ili lutki u kutku kreveta, na polici ili kauču. I tijekom mnogih selidbi, oni su obavezna prtljaga, kao vesela uspomena iz djetinjstva, podsjetnik na mnoge lijepe trenutke kada je sve bilo jednostavnije, ali i na one teške koje su uspjeli prebroditi te su iz njih izašli iskusniji i jači. Nedavni požar koji se dogodio u studentskom domu Cvjetno naselje nedaleko moje sobe, potaknuo me na promišljanje o tome što bi mene najviše pogodilo kada bi mi soba nestala u oblaku dima te se pri vrhu ljestvice upravo našla moja lutkica Edwarda Škarorukog, koja je kao utjelovljenje mojeg najdražeg filma, moj vjerni pratitelj tijekom cijelog vrtićkog razdoblja te različitih faza obrazovanja.

Način na koji pristupamo lutkama i odnos koji imamo s njima temeljen je na snažim emocijama te su kao takve pogodne za rad s različitim uzrastima djece. lutka svoje mjesto može pronaći u predškolskim i školskim ustanovama, zbog velikog potencijala može postati koristan dodatak terapeutu ili istraživaču u njihovom radu koji uključuje djecu. Upravo je cilj ovog rada sabrati različite spoznaje do kojih su tijekom godina došli mnogi stručnjaci te stvoriti pregled odnosno prikaz mogućnosti rada s lutkom. U kojim prigodama i situacijama je lutka pogodno sredstvo za rad, koje aspekte djetetovog života obogaćuje igra s lutkama, koja znanja odrasla osoba mora imati prilikom upuštanja u lutkarske igre te kako stručne osobe koje rade s djecom doživljavaju lutku kao moguće sredstvo u radu, neka su od pitanja na koja će se ovim radom pokušati odgovoriti.

Za mene lutka predstavlja izvor kreativnosti u kojem spava pregršt priča te otvoreni prozor prema novim mogućnostima i nečemu novom u čemu se do sada nismo iskušali. Smatram da lutka može biti izrazito moćno sredstvo u radu s djecom, da potiče ono najbolje u svakom pojedincu te mu olakšava teške situacije. Ovu temu diplomskog rada izabrala sam, između ostalog, jer se tijekom studiranja nisam niti jednom susrela s ovakvom tematikom, a smatram da će mi, kao budućoj socijalnoj pedagoginji koja planira raditi s mlađom populacijom, lutka poslužiti kao vjerna pomoćnica u radu.

2. Lutka

Današnje društvo, a posebice Zapad, na povezanost djeteta i lutke gleda kao prirodnu simbiozu, na prvo kupljeni predmet koji će pripadati djetetu i praviti mu društvo tijekom prvih godina života. Ona će biti meki, a istovremeno čvrsti oslonac prilikom susreta s novom sredinom i spona s roditeljskim domom jednom kada dijete krene u jaslice ili vrtić.

Povezanost je po nekim autorima u tolikoj mjeri logična, da podrijetlo same lutke izvode iz dječje igre. Kroflin (2011) navodi kako se u nekim jezicima, a tako je i u hrvatskom, koristi ista riječ pri označavanju scenske, odnosno animabilne lutke i lutke igračke, dok se u nekim jezicima ta dva pojma jasno razlikuju te se za svaki pojam koristi posebna riječ (doll i puppet u engleskom jeziku). Županić Benić (2009) navodi kako se pod pojmom lutke podrazumijeva bilo koja figura namijenjena dječjoj igri, odnosno lutka igračka, potom modna, porculanska, plastična i scenska lutka. U okviru ovog rada, pojam lutka će se koristiti u kontekstu scenske lutke osim ako drugačije nije naznačeno. Upravo je takva vrsta lutke nepresušan izvor dječje kreativnosti te su mogućnosti rada s njom nebrojene, u odnosu na gotovu lutku – igračku, koja kako navodi Šimunov (2008), manje angažira dijete u igri te mu oduzima kreativnost i stvaralačko djelovanje. Paljetak (2007, str. 60) u svojoj knjizi piše kako „Sva djeca nose naklonost i ljubav prema lutki. Lutka je element njihove igre, lutka je biće njihova svijeta, sudionik i sugovornik, njihov drugi, mali, često hrabriji i odvažniji „ja“. Lutka je, k tome, i element suvremene umjetnosti svjesne svojih osobitih istina, pravila i obaveza. Lutka je, k tome, i element suvremene umjetnosti svjesne svojih osobitih neistina, rušenja pravila i ukidanja obaveza. Lutka je istovremeno i produkt umjetnosti. Iz mrtve materije lutkar (kreator lutke i njezin animator) stvara sliku života, viziju svijeta u potpunosti samosvojnu, na novi način postojeću i ostvarenu uz pomoć nove oduhovljene/animirane materije.“

Zanimljiva je činjenica kako povijest kazališta lutaka pokazuje da su lutkarske predstave namijenjene djeci poznate tek od kraja 19. stoljeća, a ideja o njezinoj širokoj primijenjenosti je postala popularna tek u drugoj polovici 20. stoljeća. Govoreći o lutki, nezaobilazno je stoga spomenuti lutkarstvo kao kazališnu djelatnost u kojoj umjesto glumaca nastupaju lutke, a kao umjetnost obuhvaća izradu lutaka s kostimografijom i scenografijom, njihovu animaciju s kazališnom dramaturgijom i postavljanjem na scenu. Ono može poprimiti jednostavnije oblike predstava sa samo nekoliko lutaka, na razini uličnoga i pučkoga kazališta, te kazališta za djecu,

do složenih izvedbi različitog kazališnog repertoara, uključujući i opere (J. Haydn)¹. Kraljević (2003) navodi da je lutkarstvo sintetska umjetnost jer u sebi ujedinjuje književnost, kazališnu, likovnu te glazbenu umjetnost, a CHETNA (1995, prema Noor Emiliasari, 2015)² definira lutkarstvo kao umijeće predstavljanja neživog objekta u obliku živog lika.

2.1. Povijest lutke i kazališta lutaka

Lutka je, kao sveprisutna figura u čovjekovom životu, poprimila različite oblike te kao takva ispunjava različite funkcije bivajući igračka, umjetnička tvorevina ili scenski rekvizit. Mijenjala se i prilagođavala zahtjevima vremena pa je tako nekada bila kićena i bogato ukrašena, dok je danas poprimila moderniji lik te je, kao utjelovljenje Barbie, nametnula neke nove estetske vrijednosti.

„Lutke mi izgledaju kao posljednji odjek uzvišene i lijepe umjetnosti neke prošle civilizacije“ (Glibo, 2000, str. 189). Odjek su i današnje civilizacije, svojevrsni fenomen neukalupljen u povijest, ali čvrsto vezan za duhovni i materijalni izraz društva. Povijest lutkarstva vezuje korijene lutke za Daleki istok odakle je kao zanimljiva i egzotična novost stigla u Europu (Šimunov, 2007). Vukonić-Žunić i Delaš (2006) pak navode da se ne može sa sigurnošću odrediti ni mjesto ni vrijeme postanka prve lutke, no prvi pouzdaniji podatci govore o ostacima kazališta lutaka pronađenima u Egiptu, u 1. stoljeću prije Krista u gradu Antinoju, koji je osnovao rimski car Hadrijan. Ondje je pronađeno lutkarsko kazalište i lutke koje su imale drvena tijela, a glavu od bjelokosti. Popović (2014) pak navodi kako su u starom Egiptu, još pred oko 4000 godina pronađene u grobnicama lutke od nanizanih perlica.

Autori se slažu da, u razvoju lutkarstva, posebno mjesto zauzima Daleki Istok, odakle potječu mnoge vrste lutaka koje i danas susrećemo u lutkarskom kazalištu. Tragovi lutkarstva se tako mogu pronaći u 9. stoljeću prije Krista u Indiji. U početku su predstave bile isključivo vjerskoga karaktera, a zvale su se Sutradhara, što znači čovjek koji vuče konce. Tekstovi nisu bili pisani, već su se predstave improvizirale. Ubrzo se razvilo i kazalište svjetovnoga karaktera, čijeg glavnog lika Vidušaka - ćelavog, neuglednog i lukavog patuljka mnogi smatraju praocem svih Pulcinella, Guignola, Petruški i ostalih popularnih junaka lutkarskog kazališta.

¹ <http://proleksis.lzmk.hr/86>

² <http://fkip.unma.ac.id/artikel-84-teaching-english-to-young-learners-using-puppet.unma>

Osim Indije, i mnoge druge zemlje Dalekog Istoka se smatraju važnim za razvoj lutkarstva. Tako se u Indoneziji, na otoku Javi, razvilo prvo religiozno kazalište, a zatim kazalište svjetovnog karaktera, u kojem su lutke bile napravljene od kože, a njihove su se sjene prikazivale na pozadini. U Kini je lutka zauzimala važno mjesto u društvenom životu zemlje. Predstave su se izvodile na dvoru, ali i na trgovina i ulicama. Posebno se razvilo kazalište sjena, a lutke su se također izrađivale od kože te su bile prozirne, šupljikave i ukrašene različitim bojama, tako da su nalikovale vitraju. U to su se vrijeme pojavile i prve marionete, lutke na koncima, ali i ručne lutke. Predstave su se izvodile bez pisanog teksta, a lutke su uvijek bile na strani slabijih – na strani naroda. Predstavnik tih lutaka bio je junak imenom Kvo. Iz Kine su potom lutke stigle u Japan gdje su ubrzo dobile nacionalni karakter. U Vijetnamu se pak razvilo specifično vodeno kazalište u kojem su glumci – lutkari u ribarskim odijelima stajali u bazenu ispunjenim vodom te su pokretali plivajuće lutke.

Govoreći o lutkarstvu u Europi, može se reći da su antičke lutke rođene u hramovima, a srednjovjekovne u crkvama. Međutim, vrlo su brzo izgubile svoja vjerska obilježja i postale narodni junaci koji su čuvali jezik i kulturu pojedine zemlje te se borile za pravdu i potlačene. Lutku su u svojim djelima spominjali Aristotel i Platon, a mnogi umjetnici posvetili su joj djela ili su, oduševljeni njom, imali svoje lutkarsko kazalište (Andersen, Byron, Goethe, Goldoni, Haydn, Lorca, Mozart, Pirandello, Smetana). Zemlje koje se ističu svojim lutkarskim kazalištima su Njemačka, Češka, Mađarska, Poljska, Bugarska, Engleska, Francuska i Rusija.

Početak 20. stoljeća donio je znatne promjene u lutkarstvu. Kao mnoge druge umjetnosti, i lutkarsko kazalište je zahvatio val simbolizma, stilizacije, kubizma i ekspresionizma. Ostvario se sasvim novi pristup i nova dramaturgija te su lutke u predstavi postale simbol, a kazalište lutaka je postalo scenski ambijent za grotesku, satiru i lutkarsku pantomimu. Različiti tipovi lutaka pružali su velike mogućnosti, a u igri s lutkom tražio se specifičan način u pokretu i govoru te se stvorio prepoznatljiv glazbeni stil. Tada se prvi put pojavila kombinacija lutke i živog glumca.

U hrvatskoj narodnoj baštini se rano susreće kazalište s lutkama. Lutka se pojavila kao scenski lik koji izvodi scensko-dramsku igru koja je bila prisutna na mnogim mjestima - u kući, oko kuće, na polju. Predstavljala je različite narodne običaje i obrede te svakodnevne crtice iz života. Od ulaska lutke u hrvatsku kulturu pa sve do danas, mijenjala se izgledom i oblikom, od najjednostavnijih, preko nešto složenijih do potpuno antropomorfnih figura (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006) te je do danas ostala svuda oko nas, sveprisutna u različitim oblicima i dimenzijama.

2.2. Vrste lutaka

Kao što je već rečeno, pojam lutka podrazumijeva bilo koju figuru namijenjenu dječjoj igri - lutku igračku, modnu lutku, porculansku, plastičnu lutku i scensku lutku (Županić Benić, 2009). U kontekstu ovog rada, najveći je naglasak na scenskoj lutki koja se kao takva, može pojavljivati u različitim oblicima. Vukonić-Žunić i Delaš (2006) u svojoj knjizi navode da se lutke mogu razvrstavati prema materijalu, načinu izrade, načinu rukovanja, prema funkciji tj. simbolu (ljudi, životinje i sl.) te prema ustanovi u kojoj se primjenjuju (vrtić, škola, lutkarsko kazalište...) Majaron (2004) u svojoj knjizi govoreći o scenskoj lutki, upotrebljava pojam figura te navodi kako postoji barem deset različitih osnovnih figura od kojih se mogu stvoriti ili opisati različite varijante. Osnovne figure su prema autoru ručne figure, figure rukavice, štapne figure, figure na koncu, figure sjene, figure na stopalima, ad hoc figure, predmeti, marionete i humanete. Županić Benić (2009) kao ključnu podjelu lutki radi s obzirom na način pokretanja - rukom, štapom ili koncima. Na taj način se dijele na ručne lutke - ginjoli i zijevalice, lutke na štapu - javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke, lutke na koncima - marionete. Ista autorica navodi da se lutke mogu dijeliti i prema poziciji s koje se animiraju. Razlikuju se one koje se animiraju odozdo - ručne lutke i štapne lutke i odozgo - marionete na koncima i marionete na žici. CHETNA (1995, prema Noor Emiliasari, 2015)³ dijeli lutke na ručne, štapne, lutke na žicama, lutke sjene, prst lutke te one od čarapa, papirantih vreća te kuglaste lutke. Vukonić-Žunić i Delaš (2006) rade podjelu lutaka s obzirom na primjerenost za rad s djecom te su one detaljnije opisane u daljnjem tekstu.

2.2.1. Lutke na koncu ili marionete

„Marioneta je svojevrsna metafora za čovjekov život jer ovisi o nekome tko je gore - u slučaju marionete to je samo glumac lutkar koji joj određuje hoće li, kada i kako živjeti, a kada će poput neživotnog objekta čekati na ponovni tračak života“ (Županić Benić, 2009, str. 88).

Marionete su lutke pokretane koncima ili lutke na koncima. Zbog posebnosti izrade i animacije najzahtjevnije su, odnosno, najsloženije od svih lutkarskih formi. Obično se sastoje od tri osnovna elementa, tijela lutke, mehanizma za kontrolu, odnosno animaciju i niti konaca pričvršćenih na kontrolni mehanizam i dijelove lutke. Marioneta se može opisati kao mobilna figura, mehanizam koji pokreću konci te stoga ima vrlo specifičan načina kretanja. Tijelo lutke obično je pojednostavljena kopija čovjeka, životinje ili izmišljenog lika (Županić Benić, 2009).

³ <http://fkip.unma.ac.id/artikel-84-teaching-english-to-young-learners-using-puppet.unma>

Vukonić-Žunič i Delaš (2006) ih opisuju kao nestvarne i poetične te preporučaju njihovu upotrebu odnosno uloge u čudesnim pričama. Razlikuju nekoliko vrsta marioneta - sicilijanke ili lutke na žici, kopf-schulter (glava-ramena) i marionete s više konaca.

Sicilijanska ili lutka na žici vrsta je lutke koja ima čvrstu osnovnu vodilicu, najčešće željeznu žicu ili šipku. Često se može naći u kazalištu lutaka, a lakše se animira nego lutka na koncu jer je po tehnološkoj konstrukciji jednostavnija.

Kopf-schulter je lutka koja se sastoji od glave, vrata, ramena, tijela i ruku. Animira se križem i dodatnom vodilicom za ruke. Kako ta lutka nema nogu, važan je odabir tkanine za tijelo jer se kretanje (hodanje, sjedenje, ležanje) postiže animiranjem lutkina kostima.

Marioneta s više konaca iziskuje veću vještinu animatora. To je figura u cjelini, koja se sastoji od glave, trupa i nogu, ima pokretljive zglobove te je zadržala omjere čovjeka.

S obzirom na njezinu ulogu u radu, Majaron (2004) navodi da marionete simboliziraju manipulaciju, jer je važna osoba uvijek iznad njih i prisiljava ih na kretanje. Kroz takav odnos dijete intuitivno može osjetiti društvene modele i relevantnost podataka, a animirajući marionetu ono se nalazi u položaju „važne osobe“ u odnosu na svoju lutku (koja zauzima mjesto djeteta).

2.2.2. Lutke na štapu

Pod pojmom lutke na štapu se podrazumijevaju sve lutke koje se pokreću i kontroliraju pomoću štapa i žica. Lutke na štapu imaju najviše mogućnosti, pojavljuju se u različitim oblicima te najmanje podliježu pravilima (Glibo, 2000). Najjednostavnije su lutke za animaciju, a svaki predmet koji se natakne na drveni štapić i njime vodi tj. animira, postaje lutka. Stoga su veoma praktične, posebice u radu s djecom jer ih ne opterećuje složen mehanizam. Najčešće se izrađuju od papira, kartona, stiropora, pjenaste gume, spužve ili kaširanog papira (Vukonić-Žunič i Delaš, 2006). Razlikuju se četiri podvrste tih lutaka - lutke bez dodatnih vodilica, lutke na štapu s rukom animatora, javanke – lutke na štapu s vodilicom i lutke na dva štapa (Vukonić-Žunič i Delaš, 2006).

Lutke na štapu bez dodatnih vodilica najčešće se rabe s učenicima. Uz bezgraničnu dječju maštu, mogu nastati najrazličitije lutke. Drvene kuhače i drugi kućanski predmeti uz maleni dodatak koji označava nos, kosu i oči, mogu postati odlično sredstvo za igru ali i za vrlo kreativan stvaralački rad.

Lutke na štapu s rukom animatora su zahtjevnije, no jednako pogodne za rad s učenicima, osobito ako lutka ima određene rekvizite ili pri govoru gestikulira rukama. Pogodna je za animaciju predmeta iz okoline pa je stoga i zanimljiv dodatak personifikaciji predmeta.

Lutke na dva štapa najčešće se upotrebljavaju kada lutka prikazuje životinju koja hoda na četiri noge ili gmiže ili pak čudovište s mnogo ruku ili nogu.

Lutka na štapu s vodicom tehnološki su zahtjevnije lutke. Izrađene su prema ljudskim proporcijama, pokretljivih glava i udova. Pogodnije su za rad s djecom starije dobi jer je za animaciju te lutke potrebno više vježbe. Takozvana javajka je najpoznatija trodimenzionalna štapna lutka, a sastoji se od tijela lutke i kontrolnog mehanizma (štapa koji pokreće glavu unutar koje je fiksiran prolazeći kroz trup lutke te žice kojima se pokreću ruke). Kostim kod javajki može biti detaljno izrađen te takve lutke mogu djelovati vrlo nakićeno i bogato (Županić Benić, 2009).

2.2.3. Plošne lutke

Sve plošne lutke su dvodimenzionalne, odnosno nemaju bočnu masu te se ne mogu na pozornici kretati. Ipak, ako se oslikaju s obje strane, mogućnosti animacije i igre na sceni su veće, a mogu se izraditi bez pokretljivih dijelova, s djelomično pokretljivim dijelovima ili pak s gibljivim spojevima (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).

Lutke bez pokretljivih dijelova lagane su i primjerene za izradu te se često rabe u nastavi. Izrađuju se od hamera, kartona, plastičnih tanjura, spužve ili tanke šperploče, a osnova za plošnu lutku je crtež.

Djelomično pokretljive plošne lutke su složenije te im je gibljiv jedan dio tijela. Za minimalnu gestikulaciju najprimjerenija je glava, ali to nije pravilo.

Plošne lutke s gibljivim spojevima najzahtjevnije su od svih plošnih lutaka. Obično se izrađuju u četiri različita položaja, pa se za lakšu animaciju kombiniraju različiti načini gibanja.

Majaron (2004) navodi da su plošne lutke važne za poboljšavanje vizualne senzibilnosti i orijentacije u prostoru (prenošenje crteža u pokret u odnosu na neku drugu animiranu formu).

2.2.4. Lutke sjene

Lutke sjene su također plošne lutke. Relativno se brzo izrađuju, zanimljive su za animaciju i usto imaju snažan učinak (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).

Za razliku od svih ostalih vrsta lutaka u kazališnoj izvedbi, nikada nisu vidljive kao objekt, već samo kao sjena, odnosno iluzija koju stvara svjetlost. One kao predmet ne oponašaju živo biće, već sjenu živog bića ili predmeta. Lutke sjene nisu samo objekt načinjen od kože, drveta, kartona ili papirusa kojima se izvodi lutkarska predstava, već je to spoj više elemenata koji djeluju zajedno poput pokretnih sličica. Vrlo su profinjene i imaju veliku umjetničku vrijednost jer su vizualno očišćene od svega suvišnoga. Ovisno o tradiciji, mogu biti transparentne ili samo siluete - obrisi. Najjednostavniji oblik tog lutkarskog izraza, kod kojega nije potrebno ništa izrađivati, je igra sjena ruku na zidu. Takva igra je vrlo jednostavna jer sve što je potrebno za njezinu izvedbu su ruke, izvor svjetlosti (najjednostavniji je svijeća) i platno. Odlika lutaka sjena je jednostavnost - mogu se lako izraditi i prenositi, scena se brzo postavlja, a s obzirom na materijalne uvjete, dostupne su svima (Županić Beniće, 2009).

Sjene predstavljaju poetičan, možda nestvaran (virtualni) svijet, pomažući djeci da prebrode razne vrste strahova (Majaron, 2004).

2.2.5. Ručne lutke

Sve one lutke za čije je pokretanje važna ruka lutkara se nazivaju ručnim lutkama. U tu skupinu pripadaju ginjol, zijevalice i prstolutke (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).

Ginjol – „Sudbina ove lutke nastaje i nestaje u trenutku kada, navučena na ruku lutkara poput rukavice, progovara sebi svojstvenim jezikom, jezikom lutke što ga razumiju svi ljudi jer osjećaju da će to „biće“ bez identiteta koje započinje svoj život na pozornici u jednom trenutku opravdati svrhu svog postojanja“ (Županić Beniće, 2009, str. 10).

Ginjol se navlači na ruku poput rukavice i pokreće pomicanjem prstiju, rotacijom šake i podlaktice te se zato zove i lutka rukavica. Obično kažiprst pokreće glavu, a palac i mali prst pokreću lutkine ruke te je ginjol kao ručna lutka vrlo jednostavna lutkarska forma. Njegov izgled i animacija su jednaki kao i kod drugih tipova lutaka i nisu se puno mijenjali kroz povijest, a sama anatomija ginjola se sastoji od tri elementa - predimenzionirane glave, izraženih ruku i tijela (haljinica koja prekriva ruku glumca lutkara). Ipak, najizraženiji dijelovi lutke su glava i ruke koji su u odnosu na tijelo uvećani kako bi bili vidljivi, a noge joj nisu potrebne, iako su ponekad dodane tijelu i slobodno vise. Kod klasičnih ginjola karakter je vrlo izražen i karikiran (veliki nos, istaknute oči) kako bi odmah bio vizualno prepoznatljiv. Ruke ginjola lutke čine mali rukavi haljine na koje su pričvršćeni uvećani dlanovi. Kostim lutke treba biti jednostavan, simbolički naznačen i neupadljiv kako bi lice i ruke lutke došli do izražaja.

Materijal od kojega se izrađuje kostim obično je tkanina, a zbog njezine mekoće i podatnosti glumac lutkar nesmetano može pokretati lutku (Županić Benić, 2009).

Zijevalica je ručna lutka koja se, poput ginjola, animira navlačenjem na ruku, ali je njezina posebnost u tome što prsti lutkarove ruke otvaraju i zatvaraju lutkina usta. Upotrebljava se kada je kod karaktera najizraženiji govor ili kad govor (riječ, pjesma) nosi najveću poruku. Raspon složenosti te vrste lutaka je vrlo širok i kreće se od najjednostavnijih zijevalica načinjenih od čarape s našivenim gumbima umjesto očiju koje se pojavljuju iza paravana, pa sve do vrlo složenih lutaka namijenjenih televizijskoj i filmskoj produkciji. Glava zijevalice konstruirana je tako da je sve podređeno najistaknutijem dijelu lica – ustima. Usta zijevalice konstruirana su tako da se mogu otvarati i zatvarati čime se postiže dojam da lutka doista govori. Oči na zijevalici također mogu biti pomične. Lutka pritom može gledati lijevo-desno ili gore-dolje, zatvarati i otvarati kapke ili joj oči mogu izletjeti van uz pomoć opruga kada se primjerice prestraši. Tijelo zijevalice, ako ga lutka ima, obično je trodimenzionalno, s rukama i nogama, no ono je kod zijevalica manje bitno.

Prstolutke mogu izraditi i djeca najranije dobi. Katkad je dovoljno na samome prstu nacrtati neki detalj (male oči i crvenu kapicu – Tintilinić), a mogu se napraviti i od rukavica, čarapa ili spužve. Tim minijaturnim lutkama se na vrlo brz i jednostavan način može oživjeti svijet bajki stoga su vrlo korisne u radu (Vukonić-Žunić i Delaš, 2006).

2.2.6. Humanete

Humanete se kao forma gotovo isključivo koriste u radu s djecom te nisu dio kazališnih formi i vrsta lutki. Ovakva tjelesna lutka zorno prikazuje djetetov alter ego, a načinjena je od starog papira ili velike papirnate vreće te kao takva može visjeti oko vrata dok su joj noge i ruke pričvršćene na djetetove, tako da ih animira. Dijete nosi lutku pred sobom te tako ima osjećaj da je „skriveno“. Lutkini pokreti ovise o njegovim pokretima, što ga potiče da eksperimentira s različitim načinima slanja neverbalnih poruka, a humaneta može nastati i iz obrisa djetetova tijela koji dijete pričvrsti na sebe. To je djetetov pravi alter ego, ja-lutka. Takva je lutka zanimljiva zato što dijete sebe vidi „drugačije“ iz nove perspektive, a ako primjerice odjene ogrtač, odmah postaje netko drugi (Ivon, 2010). Humanete su velike lutke na tijelu koje su često plošne i obično se koriste kako bi se prebrodila nesigurnost i strah od grupe, nešto što je na pola puta do „glume“, a njihova posebnost je u tome što su u bliskom odnosu s čovjekom te se iz njih može razviti mnoštvo neobičnih figura (Majaron, 2004).

2.3. Različite generacije djece i lutki

Lutka nudi različite sadržaje te može biti poučna i zanimljiva različitim uzrastima djece tijekom njihovog odrastanja. Naravno, potrebno je različitim generacijama pristupiti sukladno njihovoj dobi jer i oni na drugačije načine gledaju na lutku. Djeca predškolske i rane školske dobi bezrezervno i s radošću prihvaćaju lutku kao poznatog prijatelja koji ih prati od početka života. Ta će djeca voljeti izvoditi poznate priče i bajke ili pak zgone iz vlastitoga svakodnevnoga života, obogaćenoga doživljajima iz mašte. Najteže će je prihvatiti djeca od petoga do osmoga razreda jer u toj dobi oni žele pokazati da su već „veliki“ i da nemaju veze s igračkama iz djetinjstva. Međutim, ako su do tada imali iskustvo s lutkama, sudjelovali u lutkarskoj skupini ili slično, taj se rad može prirodno nastaviti te samo valja mijenjati teme prema njihovom zanimanju. Srednjoškolci se već osjećaju dovoljno daleko od djetinjstva, pa mogu u lutki naći mnoga zadovoljstva ako im se pristupi na pravi način. Oni će voljeti ironiju i grotesku, igre riječima, poigravanje poznatim sadržajima iz književnosti, filma ili školskoga života, kao npr. ismijavanje omraženih nastavnika i slično. Svidjet će im se i osjećaj potpune kontrole i dominacije koji im pruža lutka — taj neživi, a oživljeni predmet, kojim oni manipuliraju po svojoj volji. Sve im to valja dopustiti dok ne prelazi granicu dobrog ukusa i ne postaje osobna uvreda. No upravo je tu lutka pogodna jer ona je tip, a ne psihološki ocrtan karakter (Kroflin, 2011).

3. Igra

Huizinga (1970, str. 44, prema Zagorac, 2006) u svom djelu *Homo ludens* navodi da je „Igra dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona ‘nešto drugo’ nego ‘obični život’.“

Ivon (2010) igru definira kao specifičnu aktivnost koja najbolje odgovara prirodi djeteta i osnovnim zakonitostima njegovog psihofizičkog razvoja. Kao takva osigurava jedinstvo tjelesnog, intelektualnog, emocionalnog i društvenog razvoja te se po svojim obilježjima razlikuje od svih ostalih aktivnosti. Slobodna je, spontana, događa se bez ikakve vanjske nužnosti. Proizlazi iz unutarnje potrebe, ima svoju logiku koja se razlikuje od logike vanjske realnosti, a ona je u tome što je u njoj realnost preoblikovana u skladu s dječjim doživljajima. Kao osnovna obilježja igre mnogi autori navode unutrašnju motivaciju, fleksibilnost, povezanost igre s pozitivnim emocijama te usmjerenost na proces, a ne na produkt.

Dijete se igra od dana rođenja te u svijetu igre dijete zadovoljava sve svoje potrebe, osjećajući se sretnim, zadovoljnim i uspješnim. Igra je način na koji dijete uči, a prema Šimunov (2008), svijet igre i svijet lutaka dva su najmaštovitija i najčudesnija svijeta. Ujedinjenjem ta dva svijeta, nastaje svijet lutkarskog stvaralaštva kojemu se djeca vesele jer on za njih nenametljivo postaje riznicom znanja i odgoja. Kroz igru s lutkom, dijete otkriva svoje tajne i maštanja, a u tom svijetu lutka mijenja mnoštvo uloga, oslobađajući pri tome djetetovu kreativnost i potičući stvaralaštvo razvojem novih igara.

3.1. Simbolička igra i lutka

Brojni autori ističu da je simbolička igra, koja se još naziva i imaginativna igra, igra maštom, igra uloga, igra „kao da“, ili igra dramatizacije, osnovna djetetova aktivnost te predstavlja put za razvoj dječjih emocija i sposobnosti. To znači da je prelazak na simboličku igru jedan od najvažnijih djetetovih koraka u razvoju jer se tada javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja, odnosno dijete se koristi gestama, zvukovima i objektima da bi reprezentiralo događaje ili neke druge objekte. Na taj način simbolička igra predstavlja sposobnost za simboličku transformaciju iskustva, način ili oblik prerade, razumijevanja pa i objašnjavanja iskustva (Duran, 2001).

U početku se dijete igra onih aktivnosti koje su za njega aktualne i važne, koje mu se svakodnevno događaju i koje je bezbroj puta doživjelo. Zbog toga ih u igri stalno ponavlja kako bi to razumjelo. Dijete u igri oponaša odrasle, kako nešto rade, kojim redoslijedom to rade, katkad i prerađuje ono što se njemu dogodilo. Stoga su simboli – igračke koje dijete u početku koristi u igri vrlo slične onome što zamjenjuju, da bi kasnije ta sličnost bila sve manja. Dakle, tek kad je dijete postiglo određenu psihičku zrelost, igračke simboli imaju nešto drugačiju i složeniju funkciju u igri. Dijete je tada sposobno igrati se i onoga za što nema izravno iskustvo, već je to gledalo u lutkarskoj predstavi, čulo iz priče, vidjelo na televiziji i sve to može kombinirati. Dijete je sposobno unaprijed odrediti čega će se igrati, a zatim tražiti igračke koje će koristiti. Igračke (lutke) simboli služe mu sada kao pomoć u realizaciji zamišljene igre, dok je u prethodnom razdoblju bilo obrnuto (Ivon, 2014).

Slikovite primjere takve igre daje Hitrec (1991) navodeći da se djeca između druge i četvrte godine najradije igraju tako da oponašaju neke jednostavne aktivnosti odraslih koje svakodnevno gledaju – kuhanje ručka i hranjenje, uspavljivanje, razgovor s medvjedićem i slično. U tim igrama djeca te dobi najviše upotrebljavaju lutke djevojčica, dječaka i životinja. Od četvrte godine do polaska u školu dječja igra postaje zahtjevnija i maštovitija i to zato što je dijete tjelesno snažnije, motorički spretnije, bolje primjećuje i zamišlja, ima bogatiju maštu, a govor mu omogućuje lakše sporazumijevanje s drugima. Dijete više ne oponaša samo aktivnosti drugih, već se njegova igra sastoji od aktivnosti koje su povezane u određeni logički raspored.

Sličnu razliku radi i Pokrivka (2005, prema Ivon, 2010) navodeći kako djeca mlađe predškolske dobi upotrebljavaju lutku kao vanjski oslonac u igri, odnosno kao neposrednu potporu. Njihovo mišljenje vezano je za konkretnu situaciju u kojoj se igra odvija i njihova aktivnost u igri postupno se prenosi iz opažajnog, iz područja sirovog iskustva u područje simboličkih sistema. Djeca mlađe vrtičke dobi tako vrlo živo manipuliraju s lutkom ali je dominantna motorička komponenta te je lutka u središtu njihove igre. U početku je dijete zadovoljno već time što ima lutku u ruci, što može istraživati njezina fizička svojstva pa tako lupa s njom, prevrće je, opipava, rasteže i slično. Zamisli u igri djeteta su nestalne, kratkotrajne i malokad stvara cjelovite sadržaje, a izražava se kratkim rečenicama koje su često gramatički nepravilne jer dijete još nema dovoljno riječi da bi se njima kao simbolima izražavalo. Misao je brža u odnosu prema govornim mogućnostima, pa se dijete služi pokretima, mimikom i čitavim tijelom da bi se izrazilo. Govor u igri je stoga često nejasan, sa zastajkivanjem i ponavljanjem. Djeca starije predškolske dobi u igrama s lutkama smanjuju motoričku aktivnost te ona postaje sve više namijenjena stvaralačkom scenskom izrazu. U igri s lutkom izražavaju

se u dužem monološkom i dijaloškom govoru koji je logički povezan te se upotrebljavaju i složenije gramatičke strukture koje su u skladu s razvojem njihova mišljenja. Igrajući se lutkom, dijete stvara imaginarne predmete na način da ih verbalno imenuje, a imenuje i neke složenije radnje koje lutka izvodi (oblači astronautsko odijelo, sjeda u raketu, spušta se na planetu).

Pokrivka (1985) navodi da ono što lutku čini simbolom u igri jest njezina komunikacija simboličkim pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću, kostimom, maskom ili oblikovanim predmetom. Oživljavanje pogledom i rukama, pa i svojevrsnim prijenosom lutkareve energije na lutku, on dobiva novo simboličko značenje, odnosno postaje novo biće, osoba ili metafora. U takvoj igri, dijete svoje iskustvo, spoznajno ili emotivno prenosi na zamišljeni plan, a dobiti od toga su da dijete onda može svoje iskustvo obnavljati, prerađivati, kombinirati, transformirati i sređivati. Igrom može realnost mijenjati po svojoj volji jer kao što je već rečeno, ona nije čista imitacije djetetova iskustva, već oblik djetetove interpretacije stvarnosti. Dijete kao društveno biće mora prihvatiti svijet oko sebe, priviknuti se na njega, ovladati njime, a lutka mu u tome pomaže. Majaron (2004) navodi da lutka djetetu omogućuje i da se senzibilizira na svijet oko sebe jer svaku stvar iz svakodnevice može oživjeti i dati joj simboličko značenje. Ako dijete dobije priliku oživjeti stvari iz prirode (kao kamenje, voće i slično) i odigrati scenu s bićima iz nastavnog predmeta, ono tada dobiva priliku da temu vidi s drugog stajališta. Autor se pita zašto bi se sve trebalo gledati s aspekta realnosti kada se svijet sastoji od nadrealnih principa koji onda mogu ponuditi novi pogled na realnost. Kroz tu vrstu kreativnosti dijete uči razlikovati alegoriju od realnosti, jer ima jedan od preduvjeta za kreativnost, iako prema teoriji simboličke igre, djeca točno znaju kada je situacija stvarna, a kada zamišljena.

Konačno, može se reći da je svaka osoba tijekom svog odrastanja prošla kroz proces igre, netko se više, a netko manje igrao, no ona je svakog pojedinca na jedinstven način oblikovala te bez nje ne bi bio ista osoba. Kraljević (2003) se u svojoj knjizi pita, s obzirom na brzi i dinamičan život ispunjen tehnologijom, hoće li homo ludens (čovjek koji se igra, koji ima sklonost i potrebu za igrom) polako izumrijeti te navodi da s obzirom da se predlošci klasične dječje igre bitno mijenjaju pod sve agresivnijim utjecajem novih tehnologija i mogućnosti, igru je važno poticati i sačuvati.

4. Lutka u vrtiću

Proučavanjem i planiranjem igre i učenja, zapravo odgoja i obrazovanja u dječjim vrtićima, bavi se mnogo srodnih znanosti. Jedan mali segment odnosi se na scensko stvaralaštvo, odnosno kazalište – scensku lutku, animaciju i glumu. Nažalost, lutkarski medij u odgojno obrazovnoj praksi ne zauzima mjesto koje mu po važnosti pripada, no unatoč tome, s lutkom će se dijete najprije upoznati u nekoj od predškolskih ustanova, jaslicama i vrtiću, rijetko u svome domu. Neka će predškolska djeca upoznati scensku lutku u profesionalnim lutkarskim kazalištima, no to je u Hrvatskoj slučaj jedino onih koji žive u većim gradovima. U daljnjem tekstu slijedi pregled dobiti koje pruža lutka kao moćno sredstvo u radu.

4.1. Vrijednosti dječje igre s lutkom

Šimunov (2008) navodi da su mogućnosti uporabe lutke u dječjim vrtićima raznovrsne te se ona može koristiti u svim oblicima odgojno-obrazovnog rada, bilo kao sredstvo motivacije djece na neku aktivnost, bilo kao središte aktivnosti. Lutka će tako kroz lutkarske igre djecu potaknuti na različite oblike stvaralaštva. Pokrivka (1985) navodi kako lutka u dječjem vrtiću svojom profinjenom i osebnom stimulacijom dovodi dijete u stanje uzbuđenosti, ushita i razigranosti te pokrećući njegov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet, omogućuje da dijete riječima izražava svoj sve bogatiji i složeniji intimni doživljaj svijeta. Lutka se javlja kao zamjena ili duplikat živih bića s kojima dijete u igri manipulira onako kako želi i najčešće kako ne može u stvarnosti što je jedna od njezinih velikih privlačnosti. Pavlinović i Nemeth-Jajić (2010) navode kako lutka pomaže u stjecanju konkretnog znanja, povoljno djeluje na razvoj govora, pomaže pri stjecanju socijalne kompetencije te razvija empatičnost, a Oaklander (1996) ljepotu lutke vidi u tome što omogućuje djetetu da se lakše izrazi jer kao takva, pretpostavlja odmak i dijete se osjeća sigurnijim u iskazivanju skrovitih misli na taj način. Kraljević (2003) također govori o lutki kao o vrijednom i moćnom sredstvu i pomaganju za rad s djecom. Ona će, prema autorici, uvijek pokrenuti emocije kod djece, a one, kao osnovni pokretač svakog stvaralaštva, pokrenut će djetetov govor, komunikaciju, maštu, želju za likovnim stvaranjem, za pokretom te će se sve stvaralačke snage ujediniti, intelektualno uključiti, kombinirati, ispreplesti, osloboditi i stvoriti nešto lijepo, kvalitetno i korisno. Na taj način s lutkom odgajatelj izravno utječe na razvoj crta ličnosti, na prijateljstvo, pravednost, druželjubivost, hrabrost, toleranciju i humanost kod djece. U svakodnevnom životu lutka u ruci odraslog i u ruci djeteta

može otpjevati nešto lijepo, uspavati pospanu lutkicu, recitirati vrijedan umjetnički tekst, brojiti brojalicu, ispričati malu priču, anegdotu, promatrati zajedno s djecom kako tiho leprša prvi snijeg, skrenuti pozornost djeci na prelijepo drvo u cvatu i slično. Lutka može provjeriti je li dijete nešto upamtilo, to ponoviti, može otplesati kolo, veselu koračnicu, može obavijestiti dijete o nečemu, savjetovati ga, pitati i pohvaliti, može nešto zaželjeti, na nešto podsjetiti te ga dobro nasmijati.

Vukonić-Žunić i Delaš (2006) navode da rijetko koji predmet ima toliko raznovrsnu i važnu ulogu u životu djece kao što ima lutka jer ona istovremeno razvija i obogaćuje maštu, utječe na psihofizičke osobine, koordinira pokret, potiče pravilan govor, razvija smisao za život i rad u zajednici te njeguje osjećaj odgovornosti. Autorice navode kako lutka nije djetetu samo partner u igri, već pomoću nje ono analizira pojave oko sebe, što mu omogućuje da ih bolje shvati, da bolje razumije sebe i svoj odnos prema svijetu oko sebe. Ono što iznenađuje jest to što lutkine riječi i sve što se s njom izvodi snažnije djeluje na dijete negoli riječi poznatog čovjeka, roditelja ili odgajatelja. Ivon (2010) objašnjava da je to zato jer je lutka autoritet koji je dijete samo odabralo, stoga djeca lakše uspostavljaju odnos s lutkom nego s odgajateljem ili učiteljem, čak lakše nego s roditeljima. Strah pred odraslim/autoritetom dijete osjeća na energetskej razini, a lutka/posrednik zasigurno znatno olakšava komunikaciju.

Lutka djetetu predstavlja neku vrstu utočišta u koje se može skloniti pa tako sramežljivo dijete ondje može pronaći motivaciju kako bi počelo govoriti, izražavati osjećaje ili otkriti svoje tajne lutki i kroz nju ih otkriti slušatelju. Ona pomaže djetetu i da bude spontanije te da izbjegne stresne odnose, posebno s odraslima (Kužat-Špaić, 1975), a Oaklander (1996) navodi da možemo mnogo saznati o djetetu sudeći prema lutki koju je izabralo. Slično navodi i Bastašić (1990), kada govori o tome da lutka omogućuje uvid u dječji razvoj, njegove poteškoće i uzroke inhibicije. Autor u svojoj knjizi navodi kako već prva igra lutkama otkriva kognitivne i kreativne djetetove sposobnosti te daje važne dijagnostičke podatke jer način strukturiranja priče, duljina i kompleksnost, bogatstvo izražavanja, konstrukcija rečenice te artikulacija sadržaja otkrivaju razinu djetetovih sposobnosti i zrelosti, dok se u grupnom radu to još više ističe.

Lutka u poticanju dječje pozitivne slike o sebi

Prioritetan zadatak odgajatelja jest pomagati djetetu da razvije pozitivnu sliku o samome sebi što za predškolsko dijete znači samopercepciju, razumijevanje vlastite razvojne kompetencije i primjerenosti u svojoj kulturnoj sredini. Postoji više sastavnica slike o samome

sebi – tjelesno ja, intelektualno ja, emocionalno ja, društveno ja i komunikacijsko ja. Slika o samome sebi razvija se od rudimentarne svijesti i razumijevanja vlastitih unutarnjih stanja do ocjene samoga sebe (između šeste i sedme godine). Ona uključuje i svijest o vlastitoj različitosti od drugih (Ivon, 2010).

Čudina-Obradović (1990) ističe da je pozitivna slika o samome sebi za predškolsko dijete bolji prediktor školskog uspjeha/neuspjeha nego kvocijent inteligencije, što znači da razvojem slike o samome sebi raste djetetova spoznajna sposobnost. Djeca s pozitivnom slikom o sebi spremnija su na kooperativnije ponašanje pa u tom kontekstu, lutku treba smatrati važnim medijem uz pomoć kojega se mogu optimalno ostvariti ciljevi na tom području. Dijete koje ima mogućnosti igrati se s lutkom brzo nauči vidjeti sebe kao jedinstveno biće, a upravo mu lutka pomaže da sebe vidi u takvom svijetu i da se dobro osjeća zbog svojih zamisli i onoga što čini te mu omogućuje da stekne osjećaj samopouzdanja i važnosti.

Na području tjelesnog ja postoje brojne mogućnosti da dijete s pomoću lutke upozna svoje tijelo, njegovu građu, veličinu, funkcije (razgovor s lutkom ili s njezinim dijelom, što lutka vidi, crtanje dijelova lutke), kao i detalje i razlike među djecom (različite igre lutkama djevojčica i dječaka, lutkama djece drugih rasa, likova iz bajki, lutkama koje predstavljaju odrasle, lutkama humanetama itd). U tom kontekstu Ivon (2010) i Majaron (2004) ističu humanetu – tjelesnu lutku koja zorno prikazuje djetetov alter ego jer je načinjena najčešće od starog papira ili velike papirnate vreće te visi djetetu oko vrata, dok su joj noge i ruke pričvršćene na djetetove, tako da ih animira. Dijete nosi lutku pred sobom te tako ima osjećaj da je „skriveno“, a lutkini pokreti ovise o njegovim pokretima, što ga potiče da eksperimentira s različitim načinima slanja neverbalnih poruka. Za vrijeme izrade obrisa tijela, među djecom se razvija suradnja koja predstavlja doprinos procesu socijalizacije. Tijekom izrade humaneta, djeca se uče prilagođavati i istovremeno razvijaju različite vještine stoga ova vrsta lutke ima mnoge prednosti.

Lutka također pomaže u razvijanju društvenih vještina nužnih za izgradnju socijalnog ja upravo zato jer je kreativno lutkarstvo u pravilu grupna aktivnost te zahtjeva da djeca slušaju jedna druge, čekaju u redu, poštuju ideje, prijedloge i osjećaje drugih. Kako je suradnja nužna za odvijanje aktivnosti, djeca su motivirana razvijati one vještine koje su potrebne za rad u grupi, a uz pomoću lutke se mogu i lakše uključiti u situaciju grupe ili se obratiti prijatelju, razgovarati s njim i tako pobuditi zanimanje ostalih.

Lutka i razvoj prosocijalnog ponašanja

Uvid u situaciju iz perspektive drugih, kao i empatija, glavni su preduvjeti prosocijalnog ponašanja. Socijalne vještine, kao osnova dobrih odnosa između djece te između njih i odgajatelja u vrtiću su vještine slušanja, govorenja, traženja pomoći i prihvaćanje druge djece. Te vještine, između ostalog, uključuju postavljanje pitanja, čekanje reda i sudjelovanja u igri, slijeđenje uputa, uključivanje u aktivnosti, nalaženje prijatelja za igru i pomoć drugima. Drugim riječima, odgovarajući društveni razvoj zahtijeva znanje i razumijevanje normi, pravila i vrijednosti zajednice u kojoj djeca žive. Mnogi izvori govore da neverbalna i verbalna komunikacija u kazalištu lutaka pomaže djetetu da se socijalizira u okolini te da se pruža djelotvorna pomoć nesigurnoj i suzdržanoj djeci u integraciji u odgojnoj skupini (Vasta, Haith i Miller, 1998, prema Ivon i Sindik, 2011).

Razmjena mišljenja između odgajatelja i djece prilikom predstave, za dijete je izvor neograničene mogućnosti pružanja iskustva i znanja o svijetu i društvu. Lutka postaje pseudopovjerljivi posrednik između djeteta i okoline. Majaron (2004) tvrdi da djeca vjeruju lutki te je ona tu da pomogne odgajatelju prepoznati signale koje šalju djeca i nauči ih reagirati ispravno. Upotreba lutke može isto tako utjecati na percepciju socijalne potpore koju djeca osjećaju kad im se odgojitelj približava s lutkom, a uključivanjem lutke u problemske i konfliktne situacije djeca lakše uče da su sporovi i njihovo prevladavanje dio života. Oni nisu nužno katastrofa, a suživot je moguć i nakon ružnih riječi. Uključivanjem „spora“ u zaplet lutkarske igre djeca će upoznati kompromis kao čarobno sredstvo za razrješavanje međuljudskih odnosa. Ono što omogućuje lutka je decentracija i izvjesno razgraničenje vlastitog od drugih gledišta, odnosno prevladavanje spoznajnog egocentrizma - nemogućnosti shvaćanja tuđeg doživljaja objekta. Pored toga, reprezentiranjem određenih emocionalnih stanja lika lutke, koja se postižu glasom i gestama, pridonosi se razumijevanju emocija tog lika, a i razvoju vlastitih viših emocija – primjerice suosjećanja (Ivon, 2010).

Ivon i Sindik (2011) proveli su istraživanje u kojem su, slučajnim odabirom, sudjelovali vrtići iz Splitsko – Dalmatinske županije, odnosno 248-ero djece u dobi od od 5,5 do 7 godina. Djeca su bila raspoređena u eksperimentalnu (u kojoj odgajateljica vrlo često rabi lutku u radu) i kontrolnu skupinu (u kojoj odgajateljica vrlo rijetko primjenjuje lutku u radu). Odgajateljice su procjenjivale ponašanje djece u vlastitoj odgojnoj skupini Skalom za procjenu prosocijalnog i agresivnog ponašanja djece te je rezultatima utvrđeno da se djeca u eksperimentalnoj i kontrolnoj skupini značajno razlikuju u zastupljenosti agresivnog, odnosno prosocijalnog ponašanja. Agresivno ponašanje je bilo statistički značajno zastupljenije u kontrolnoj, a

prosocijalno u eksperimentalnoj skupini. U obje skupine su ove dvije vrste ponašanja bile negativno i statistički značajno povezane. Rezultati pokazuju da je redovita primjena različitih metoda uporabe lutke u odgojno-obrazovnom radu u dječjem vrtiću povezana s pojavnosću prosocijalnog ponašanja djece, odnosno da lutke pomažu djeci da razviju sposobnost razumijevanja stvari iz različitih perspektiva, što je preduvjet za toleranciju, empatiju i emocionalnu inteligenciju koji u konačnici dovode do kvalitetnih i uspješnih društvenih odnosa.

Lutka u poticanju dječje samostalnosti

Razvoj djetetove autonomije u sklopu komunikacijsko-interakcijske paradigme predškolskog odgoja pretpostavlja:

- osjećaj za djetetove potrebe, interese, razvojnu razinu, stečena iskustva, stil učenja
- poštovanje djetetovih aktivnosti, njegovih inicijativa i ideja
- oblikovanje poticajne i razvojne sredine
- kreiranje uvjeta za djetetovu suradnju s drugom djecom
- poticanje kreativnih i ekspresivnih potencijala
- stvaranje mogućnosti za djetetov izbor
- gradnju i jačanje djetetova samopouzdanja i samopoštovanja, tj. pozitivne slike o samome sebi (Babić, Irović, Kuzma, 1998, prema Ivon, 2010).

Na temelju nabrojenog jasno je da su za razvoj autonomije kod djeteta odlučujući poštovanje, razumijevanje i tolerancija. Dijete koje vidi da se njegove zamisli, osjećaji i naponi doista poštuju, spremno je poštovati i ono što misle, osjećaju i čine odrasli, vršnjaci te druga djeca. Djetetovu samostalnost treba razvijati i poticati u svim sferama života i rada u dječjem vrtiću, od fizičke samostalnosti odijevanja i hranjenje do odluke kojom će se igračkom dijete igrati, koju će aktivnost izabrati, kako želi riješiti određene probleme ili zadatke i slično (Miljak, 1996). Samo samostalno dijete je slobodno dijete, a u svim tim situacijama se lutka može koristiti kao pomoć u komunikaciji. Ona može biti povjerljivi posrednik između djeteta i njegove sredine, koji će mu uvelike pomoći da se samostalno uključi u mnoge socijalne i druge situacije.

Lutka u poticanju dječjeg stvaralaštva

Cropley (1992; Kroflič, 1999, prema Ivon 2010) ističe da se stvaralaštvo, pod kojim razumijemo inovativno, slobodno, smjelo i originalno mišljenje, sastoji od tri obilježja -

intelektualno (sposobnost proizvodnje ideja), motivacijsko (volja za radom na idejama i komuniciranja s njima nakon što su ideje oblikovane) i emocionalno obilježje (hrabrost da misli drugačije, ustrajnost, opiranje konformizmu...). Odgojno-obrazovno djelovanje mora sadržavati sve tri karakteristike ukoliko se želi odgajati djecu koja misle kreativno i postižu stvaralačke uspjehe.

Miljak (1996) objašnjava da se stvaralački proces kod djece može promatrati kroz tri etape. U prvoj se dijete upoznaje s predmetom, materijalom, pokretom, glasom i oblikom. Ono istražuje, manipulira, promatra od čega je što načinjeno, kako izgleda te što sve može činiti s predmetom. Potom slijedi druga etapa – ovladavanje uobičajenom upotrebom ili načinom funkcioniranja toga predmeta, materijala, pokreta, glasa, oblika. U toj etapi se mogu primijetiti izrazi dječjeg stvaralaštva, obično oni koji su rezultat ograničenosti dječjeg iskustva. Treća etapa u tom procesu ogleda se u oblikovanju novih kombinacija, pravila upotrebe, dopunjavanja, doradivanja i provjeravanja.

U odnosu na lutku, prva bi etapa bila da je dijete promatra, opipava, stišće, baca te pokušava oživiti lutku. U drugoj etapi, dijete otkriva lutkine mogućnosti – da ona čini nešto što bi ono htjelo, dijete progovara kroz lutku te mu ona može biti pomoćnica u različitim situacijama ili prijatelj u igri koji ga promatra, da bi potom, u trećoj etapi, lutka koja sama može biti bilo koji predmet, dobila neku od uloga lika (simbola) s kojim dijete razvija monolog, dijalog ili govor kroz kazališnu formu. Variranjem radnji u igri lutkom, dijete dobiva nove ideje, varira raznovrsne tipove ponašanja te ulazi u neobične maštovite kontekste. „Lutka u svijetu dječje mašte mijenja stotinu uloga, sto puta umire u okviru jedne igre, da bi se malo zatim rodila u potpuno novoj ulozi u drugoj igri. I tako dijete raste, stvarajući nove igre“ (Kužat-Špaić, 1975, str. 268).

Lutkarske aktivnosti su zbog toga i odlična prilika za darovitu djecu jer im omogućuje da „isplove“ iz šablona i mase, da se dokažu i pokažu. Darovito dijete će kroz rad u malim skupinama maksimalno razviti svoju spontanost, a ona će potaknuti kreativnost do neslučenih rezultata (Kraljević, 2003).

Lutka ima neprocjenjivu vrijednost u životu predškolskog djeteta te upravo zato treba još više ući u domove, jaslice, vrtiće, svugdje gdje ima djece. Putem lutke dijete komunicira s odraslim svijetom, a ujedno se kod njega bude razne ideje za stvaralaštvo. Njoj djeca najkasnije prestaju vjerovati te su oni kao tandem koji stvara nove mogućnosti i izražava ih na originalan način. Na razvoj bilo kojeg izraza kod djeteta - govornog, likovnog ili glazbenog, potrebno je

utjecati, ali na taj način da se ne narušava i ne sputava dječja kreativnost. Šimunov (2008) navodi da su svi ti izrazi ogledala djetetovog emocionalnog stanja jer je dječja mašta neiscrpan izvor emocija, a na svima je onima koji se bave djecom da tu spoznaju iskoriste u praksi te potiču kreativnost, slobodu izražavanja i samo stvaralaštvo jer djeca su uvijek spremna na nove izazove. Lutka, odnosno lutkarska igra, donosi bajkovite slike svijeta, a taj svijet uvijek ima bolja rješenja od onoga koji nas okružuje.

4.2. Lutkarski igrokazi

U dječjim vrtićima neki odgajatelji izvode osnovne oblike igre sa scenskim lutkama. To su lutkarska improvizacija, lutkarski igrokaz te lutkarska dramatizacija i prerada umjetničkih tekstova. Lutkarske igre koje izvode odgajatelji vrlo su jednostavne, ali objedinjuju u sebi različite umjetnosti (književnu, glumačku, likovnu i glazbenu). Sve te igre djeluju kod djece poticajno na više osjetila i često su izvor vrijednih estetskih doživljaja. Isto tako, sadrže moralne vrijednosti koje utječu na razvoj pozitivnih crta djetetove ličnosti, a mogu se koristiti u svim odgojno-obrazovnim područjima. Najčešće se koriste u području jezika, području prirode i društvenog života, ekologije, pri usvajanju osnovnih matematičkih pojmova, zdravstvenom odgoju te raznim drugim područjima. U ovakvim igrama, odgajatelji su vođeni svojim kreativnim mogućnostima, a osnovni oblik lutkarskih igara jest lutkarska improvizacija, koja uključuje monolog, dijalog, ples i pantomimu. Lutkarski igrokazi jesu igre s lutkama u kojima se otkrivaju mogućnosti i granice stilizirane igre, a uz to se traži poseban lutkarski način u pokretu i govoru. Na lutkarskoj sceni mogu nastati vrlo maštovita ostvarenja poetskih tekstova, odnosno oživljavanja likova nekih pjesama te su pogodni za proljetne, jesenske ili božićne svečanosti. Koliko će igrokaz ili kolaž biti psihološki uvjerljivi, dramatični i ritmički ujednačeni, ovisi o odgajateljevoj mašti, sposobnosti i umijeću režiranja, no rad odgajatelja i djece na pripremanju lutkarskog igrokaza ili lutkarskog kolaža značajniji je negoli rezultat rada, odnosno sam igrokaz. Prije svega, sam zajednički rad dobra je odgojna vrijednost, kao i želja da se dobrom dikcijom izgovori tekst, da se dobro glumi ili pokaže umjetnički domet u likovnoj i glazbenoj ilustraciji (Šimunov, 2008). Popović (2014) tvrdi da je najvažniji dio svake dramske igre razgovor o doživljenom, o predstavi koju su djeca odigrala, o karakterima koji su se pojavili, njihovim postupcima i poukama koje su stečene. Odgajatelj dobiva ulogu medijatora koji usmjerava diskusiju, upućuje na etičke ili estetičke vrijednosti, a djeca sama uspostavljaju

svoje spoznajne koordinate i govorne relacije, pri čemu ih se potiče na otkrivanje postupaka koji sugeriraju određeni karakter, a s njim u vezi i određeno ponašanje.

Jedan od projekata koji uključuje lutkarstvo rodio se 1999. godine, a Kraljević (2003) kao autorica navodi da su zadaće programa „Mali lutkari – veliki stvaratelji“ - zadovoljenje potreba djeteta za igrom, zabavom i afirmacijom, poticanje pozitivne atmosfere i dobrog raspoloženja, prepoznavanja smiješnog, pozitivne identifikacije i izgradnje moralnih vrijednosti, poticanje djece na razmišljanje, kombiniranje, isprobavanje i traženje rješenja. Kroz lutkarske aktivnosti, razvija se čista i jasna govorna komunikacija te se bogati dječji rječnik novim, ali i starim, zaboravljenim riječima. Uz razvoj verbalne i neverbalne komunikacije, samopouzdanja i pozitivne slike o sebi, potiče se maštanje, uživanje, doživljavanje putem tekstualnog predloška, procjena vlastitih mogućnosti, mnogostruko likovno izražavanje, izražavanje misli, stanja, želja, ideja i emocija putem riječi, monologa i dijaloga. Djecu se uči toleranciji, dogovaranju i slušanju drugoga, rješavanju vlastitih strahova i konflikata te je putem lutke omogućena djeci projekcija osjećaja tuge, srdžbe i straha te ventiliranje i prorada negativnih emocija i tenzije.

Istraživanje Milde Bredikyte (1998, prema Majaron, 2004) teorijski i praktično je dokazalo opravdanost metode poticanja kreativne aktivnosti kod predškolskog uzrasta – dijaloške drame s lutkama (DDL). Ta metoda sintetizira dječju dramsku igru, manipulaciju lutkom i istraživanje smisla (moralne poruke) bajki. Istraživanje je pokazalo da je sistemska primjena DDL metode u učionici djelotvorno sredstvo u predškolskom odgoju i obrazovanju, koje obogaćuje i proširuje sadržaje (nudeći nove zaplete) i oblike (uvodeći lutke) kreativne igre. Ona također dopušta odgajatelju da bude sudionik u igri. Sistemska primjena DDL metode potiče kreativno samoizražavanje djece, stimulira njihove dramske aktivnosti, aktivira verbalno izražavanje i smišljanje priča. DDL metoda pomaže u razvoju verbalnih/komunikacijskih sistema, te pojačava imaginativne i kognitivne procese. Ona stvara tip pedagoške interakcije koja se temelji na dijalogu, zbog čega dijete i odrasla osoba djeluju kao partneri koji grade zajedničku virtualnu stvarnost.

Baily Synovitz (1999) navodi mnoga zdravstvena područja u kojima je moguće primijeniti lutkarske sadržaje pa autorica navodi HIV/AIDS edukacije te učenje vrtičke djece o načinima prijenosa klica i bakterija, pružanju prve pomoći i preveniranju ozljeda uslijed ugriza primjerice pasa te oralne i osobne higijene koje uz lutku postaju zanimljive, zabavne djeci te

imaju veći efekt. Konačno, autorica navodi i korištenje lutki za osvješćivanje o ekologiji, o potrebi brige za okoliš i recikliranju.

Nicklas i sur. (2017) vide mogućnost primjene lutke i u promociji zdrave ishrane. Autori navode kako su do treće godine starosti, mnoga djeca razvila odbojnost prema određenoj hrani, posebice povrću te kako 75% male djece konzumira manje od preporučene dnevne doze povrća. Stoga su autori odlučili osmisliti programa koji uključuje lutke, a cilj im je potaknuti mlađu populaciju na konzumiranje zdravije ishrane. Razvijena su tri profesionalna lika (Reggie Vege, Judy Fruity i Bag Boy), jedinstvena priča i pjesme te je cjelokupan sadržaj ukomponiran u četiri 20-minutne DVD lutkarske predstave. Svaki show se prikazuje prije ručka tijekom pet uzastopnih dana u vrtiću i minimalno jednom u obiteljskom domu. Rezultati evaluacije su pokazali da je kod djece u eksperimentalnoj skupini značajno ($P < 0,0001$) povećana potrošnja povrća u odnosu na nepromijenjeno stanje u kontrolnoj skupini, a kako su autori nastavili pratiti skupinu, kroz vrijeme je eksperimentalna grupa pokazivala sve bolje rezultate.

4.3. Lutka i suvremene uloge odgajatelja

Lutka je sredstvo u radu koje se koristi s djecom, no stručna osoba je ta koja bira to sredstvo, smišlja različite aktivnosti te određuje u kojoj će mjeri lutka biti zastupljena u njezinom radu. Majoron (2004) navodi kako ni najsavršenije izrađena lutka ne može poslužiti u odgojno-obrazovnom procesu ukoliko ne oživi kroz igrokaz (čak i kroz vrlo kratku improvizaciju). Lutka ne bi smjela biti beživotni izložak te gubi svrhu ako se dijete ne može njome igrati. Ona živi samo u rukama animatora (odraslog, djeteta), a kada je postavljena na policu, čini običan ukras. Kao ukras u prostoriji lutka ne pruža ništa budućim generacijama, već kako autor navodi, ona samo polako „umire“.

New i Edwards (1985, prema Ivon, 2010) definiraju suvremenog odgajatelja kao osobu koja je partner djeci u procesu učenja, omogućuje razvoj konstruktivnog kurikuluma, potiče dijete na razmišljanje i na rješavanje problema, brine za djecu te im osigurava osjećaj pripadnosti, posrednik je koji djecu potiče na razgovor prilikom rješavanja konflikta i koji kao osoba i sama neprestano uči i istražuje te svoja zapažanja i razmišljanja dijeli s kolegama na korektnim osnovama. Ovakve karakteristike odgajatelja mogu doći do izražaja ukoliko mu se lutka pridruži u radu pa tako primjerice, prilikom dogovaranja pravila te reguliranja ponašanja (govori lutka, a ne odgajatelj) upotreba lutke može olakšati odgajatelju uvid u djetetove

probleme. Na taj način, odgajatelju je omogućena lakša komunikacija te stvaranje atmosfere suradnje, spontanosti i razumijevanja među djecom, jer im se može više približiti, poslati im poruke preko lutke i tako steći njihovo povjerenje.

Igranje uloga s lutkom koje označava posrednu komunikaciju može pomoći djetetu i odgajatelju da se „otkriju“, izraze emocije i potraže rješenja za probleme. Kod igre lutkom, odgajatelj ima mogućnosti „stišati“ potrebu za direktivnim vođenjem, a takvim postupcima može doskočiti u slučaju neprimjerenog ponašanja djece jer lutka smanjuje ili mijenja oštrinu odgajateljeve reakcije u takvim situacijama i daje mogućnost da se shvati zašto je došlo do takvog ponašanja, nudeći alternative za drugačije reagiranje. Konačno, s lutkom odgajatelj može predstaviti sebe te doznati kako ga djeca doživljavaju pa po potrebi i promijeniti svoje postupke.

Rezultati istraživanja Ivon (2005) ukazuju da postoji povezanost odgajateljeve empatije i upotrebe lutke u odgojno-obrazovnom radu, odnosno da empatičniji odgajatelji češće i na različite načine koriste lutku u svojem odgojno-obrazovnom radu. U istom istraživanju, na uzorku od 120 odgajateljica i 248 djece utvrđena je povezanost između odgajateljeve empatije i pojavnosti agresivnog, odnosno prosocijalnog ponašanja djece u njihovim skupinama.

5. Lutka u školi

Većina prvašića donosi sa sobom ljubav prema lutkama koje dolaze u mnogim oblicima, uključujući medvjedića, vojnika, lutkice ili obični komada drveta koji može postati brod, pištolj ili zec. Predstavljaju djetetovu prvu radost koju nose sa sobom u svakoj prilici, svugdje. Dajući jednom objektu mnogo značenja i jedno značenje raznim predmetima, svijet za dijete je na neki način homogen te je prijelaz iz imaginarnog u realno i obrnuto vrlo suptilan te lako moguće (Sveršina – Dobravec, 2016).

5.1. Značaj lutke u školskom okruženju

Tomasović (2016) u svom radu navodi dvije teorije koje podupiru korištenje lutke u odgojno-obrazovnom procesu. Prva se odnosi na teoriju o istovremenom korištenju lijeve i desne polutke mozga što doprinosi boljem pamćenju. Bognar (2009) navodi neke od aktivnosti koje potvrđuju učinkovitost učenja djelovanjem na obje strane mozga, kao što je otpjevavanje određenih činjenica ili oživljavanje brojeva crtežom te upotreba lutke u nastavi. Navedene aktivnosti uključuju emocije u proces učenja, što dodatno poboljšava pamćenje, a posebno kada je riječ o primjeni lutke u obrazovanju (Jensen, 2005, prema Bognar, 2009). Drugo teorijsko polazište koje autorica navodi odnosi se na holističko djelovanje lutke potkrijepljeno teorijom Gardnera o postojanju sedam faktora inteligencije. One rijetko djeluju samostalno, a njihova je umreženost posebno intenzivna u dramskim aktivnostima i u igri lutkom. Dijete u lutkarskim animacijama lakše sagledava i iznosi svoje osjećaje (intrapersonalna inteligencija), sagledava situaciju ili problem iz perspektive drugog učenika (interpersonalna inteligencija), rukuje lutkom i izražava se pokretom (tjelesno–kinestetička inteligencija), izražava se u pismenom i usmenom obliku (jezična inteligencija), proizvodi zvukove i ritam te pjeva (glazbena inteligencija) (Özdeniz, 2001; Korošec, 2013, prema Tomasović, 2016).

Vukonić-Žunič i Delaš (2006) navode da je djecu potrebno odmalena usmjeravati na pravilan pristup lutki, a učitelji to najlakše mogu ostvariti vodeći svoje učenike u lutkarsko kazalište. Upravo je u dječjoj dobi najizraženije i najlakše stjecanje određenih navika i načina ponašanja, a navika odlaska u kazalište važna je smjernica za daljnju kulturnu nadogradnju. Kao moćan medij, lutku se može primijeniti u gotovo svim nastavnim predmetima, a može biti

i izrazito poticajna na satu razrednog odjela jer je nezaobilazna u stjecanju moralnih, etičkih, estetskih, kulturnih, civilizacijskih, tradicijskih, socijalnih i drugih vrijednosti.

Sveršina – Dobravec (2016) navodi da lutka ima različite uloge u procesu učenja te predstavlja posrednika između nastavnika i učenika. Potiče učenike na učenje, suradnju i zajedničku igru. Neke od njenih uloga u razredu su - lutka kao motivacija (potiče učenje, povećava radni entuzijazam), lutka kao nastavnik (obavlja poslove nastavnika i daje upute za rad), lutka kao učenik (pomaže u zajedničkom učenju), lutka kao posrednik u komunikaciji (pomaže djeci da postanu opuštena i otvorena), lutka kao prijatelj (partner u igri i dječji saveznik), lutka kao umjetničko sredstvo (lutkarske predstave), lutka kao promotor kreativnosti (potiče dječju maštu, pomaže u stvaranju nove priče) i lutka kao lik sa zadatkom (potiče motivaciju za izradu planova, istraživanje, testiranje i uspostavu kontakata s okolišem).

Carol Sterling i O'Hare (2004, prema Korošec, 2013) tvrde da lutka nudi djeci uvjete za postizanje obrazovnih ciljeva jer potiče kreativno izražavanje, potiče i razvija maštu, razvija spontano verbalno izražavanje, poboljšava jezik i izgovor, vježba pisanje i tečno čitanje, stvara osjećaj za vrednovanje literature, potiče međusobnu suradnju i razvijanje orijentacije u vremenu i prostoru, potiče samopouzdanje, oslobađa strah, agresiju i frustraciju na prihvatljiv način te razvija socijalne vještine. Autori tome dodaju i razvoj vještina rješavanja problema, poboljšanje vještine fine motorike, razvoj vještina aktivnog slušanja, učenje kako prihvatiti i dati ideju, promatrati svijet svim osjetilima, zapamtiti viđeno, procesuirati to i oživjeti kroz lutku.

Coffou (2008) navodi da lutka u nastavi, kao i svi mediji, ne smije prevladati te s njom ne treba pretjerivati. Autorica značenje lutke u nastavnom procesu vidi kao terapijsko sredstvo, odnosno medij razbijanja psiholoških barijera, oslobađanja strahova, frustracija i opuštanja, kao edukativno – didaktičko sredstvo koje izražava nastavne sadržaje, živi u njima i povezuje ih sa subjektom te kao poticaj za kreaciju (likovno-grafičko-scensku, govorno-scensku i literarno-režijsku). Tomasović (2016) tome dodaje i razvoj pozitivne slike o sebi, stvaranje pozitivne atmosfere te razvoj pažnje i povećanje angažiranosti, o čemu će se više reći u daljnjem tekstu.

Terapijska funkcija lutke u školi

Coffou (2008) u svojoj knjizi opisuje četiri kratke situacije u kojima lutka ima terapijsko djelovanje na djecu. Prva se odnosi na prvi dan škole te situaciju u kojoj emotivni naboj kojim dijete zakorači u novu sredinu lagano počinje popuštati kada se na pozornici, na prvoj priredbi pojavi velika lutka te mu se obrati jednostavnim riječima. Scena koju tom prigodom lutka odigra je jednostavni ali nježni pozdrav, mala igra ili geg oko školske torbe, snalaženja u školi

i slično. Svojim dodirima ohrabruje male prvašice te ih vodi u učionicu. Druga mogućnost terapijskog djelovanja odnosi se na šutljivu i nekomunikativnu djecu, koja će se zatvorena u svoj svijet, vrlo brzo otvoriti ako njihovi prsti ožive neku priču. To mogu biti vojnici s kacigama (kapice žira) koji se postrojavaju i prebrojavaju ili rukavica sa oslikanim prstima – likovima. Autorica potom navodi Veliku olovku, lutku koja može poslužiti kao poticaj kada dijete ima grafomotoričke smetnje. Lutka – olovka može šetati klupom, razgovarati s djetetovom olovkom (kontrolira njezin šiljak, potiče je na urednost, točnost) te kroz razgovor s djetetom, buditi emotivan odnos prema priboru, udžbenicima i bilježnicama. Konačno, lutka razredna maskota može biti posrednik među učenicima te predstavljati njihovu savjest i rješavati razredne probleme. Na satu razredne zajednice lutka može govoriti o stvarima koje se učenici inače ne usuđuju reći, to mogu biti vrlo konstruktivne kritike i samokritike, savjeti, želje i slično. Slično navode Majaron (2004) i Ivon (2010) govoreći o uključivanju lutke u rješavanju problema. Korištenjem lutke učenici će razgovarati o emocijama koje su izazvale njihove riječi, doznat će u čemu je bio problem i kako ga riješiti. Uključujući lutku u sagledavanje i rješavanje konflikta, djeca će naučiti i nakon svađe postići dogovor i surađivati.

Razvoj pozitivne slike o sebi i socijalizacija uz lutku

Lutka može služiti kao sredstvo za poticanje pozitivne slike o sebi, što je posebno vrijedno kada lutka dođe u ruke sramežljivog djeteta. Pomoću lutke će se dijete lakše obratiti prijatelju i lakše će izreći svoje osjećaje, misli i ideje. Kada dijete animira lutku, sva je njegova energija usmjerena na lutku, tada lutka ima glavnu ulogu, svi gledaju u nju i sve ideje i pogreške pripisuju se lutki (Majaron, 2004). To je njezina, a ne djetetova zabuna pa to uvelike doprinosi tome da je djetetova komunikacija kroz lutku laka za igru, pruža veliko zadovoljstvo, čuva djetetovo dostojanstvo i učvršćuje pozitivno samopoštovanje (Pavlinović i Nemeth-Jajić, 2010). Korošec (2013) govori i o pozitivnom učinku pripreme za nastup u razredu na svakog sudionika i cijelu skupinu. Pronalaženje vlastitog mjesta među kolegama iz razreda je važan element za sve učenike i pomaže im izgraditi samopoštovanje, svijesti o sebi i svojim sposobnostima, koje se razlikuju od sposobnosti drugih. Autorica navodi da je to jedan od najdragocjenijih rezultata koji dolazi spontano tijekom lutkarskih aktivnosti. Uz to, Sveršina – Dobravec (2016) u svojem radu navodi istraživanje Lukaman (2010) i Porenta (2003) prema kojima je dobiveno da učenici u većoj mjeri surađuju tijekom igre kada koriste lutku.

Korištenje lutke za postizanje pozitivne atmosfere

Behrić (2011, prema Tomasović, 2016) navodi kako nenametljiv poticaj i ugodna atmosfera tijekom lutkarske improvizacije i stvaralaštva omogućuju njezinu punu vrijednost, a to je poticanje kreativnosti, igre i humora. Zbog atmosfere koju lutka postigne, učenici učitelja koji preko lutke šalje poruke vide kao osobu koja u njihov razred donosi radost i uzbuđenje, a lutku doživljavaju kao najiskrenijeg prijatelja koji im poželi dobrodošlicu, rješava probleme, uči s njima i sluša ih (Korošec, 2014). Sudjelujući u lutkarskoj igri učitelj svojom zaigranošću i spontanošću, a ponekad i malom nespremnosti uvelike pridonosi pozitivnoj atmosferi, integrirajući različite aktivnosti u kojima svi sudjeluju i svatko može pogriješiti. U suradničkoj i razigranoj atmosferi učitelj će se lakše približiti učeniku, savjetovati ga i tako steći njegovo povjerenje i iskrenost. Majaron (2004), govoreći o mogućnostima izrade lutke, navodi da pri tome između učitelja i učenika nastaje ozračje većeg povjerenja jer oni sad dijele istu tajnu – lutku koja je načinjena u njihovoj učionici.

Lutka kao poticaj za kreaciju

Coffou (2008) navodi da lutku koja postaje način izražavanja učenici vrlo lako stvaraju sami, a pri tome je potrebno poticati jednostavnost, čistoću lika, pokreta i izražavanja lutke. Poticajna pitanja za stvaranje lutke mogu biti: Kakve je boje smijeh? (srebrne, iskričave, žute...), Kako se kreće smijeh? (trči, kotrlja se...), Kojim se instrumentom može oglasiti smijeh? (violina, zvončić, triangel...).

Pokrivka (1985) navodi da lutkarska igra potiče učenike na stvaranje neobičnih jezičnih konstrukcija (nove riječi, novo značenje riječi), duge monologe i neočekivane dijaloge. U takvoj igri tražeći jezična rješenja, dijete usvaja komponente jezika i razvija stvaralaštvo. Pri tome nije važno kako i od čega je lutka napravljena jer je izgled od sekundarne važnosti kada je lutka nastavno pomagalo ili sredstvo, a bitno je jedino da lutka ispunjava zahtjev „lutkovnosti“, odnosno da je svedena na simbol, a ne na vjernu imitaciju živoga lika. Ako se učenike potiče da oživljavaju stvari iz svoje okoline i pruža im se sloboda u odabiru predmeta, time se učenicima pruža prilika da stvari i prostor sagledaju iz nadrealnog svijeta, zasnovanoga na simboličkom značenju (Korošec, 2004). Cijeli proces od izrade do primjene lutke potiče nadilaženje same funkcije predmeta i konstantno pronalaženje novih likovnih i jezičnih rješenja (Majaron, 2004). Izradom i oživljavanjem lutke, učenike se potiče na pronalaženje kreativnih rješenja u prepoznavanju vizualnih elemenata, tj. asocijacija zasnovanih na obliku, boji i zvuku predmeta. Najvrjednije je da učenici sami izrade lutku jer tada će biti ponosni na izradu lutke

te će imati osobni odnos prema lutki koju su sami izradili, koja je oživljena njihovom maštom i energijom.

Sveršina – Dobravec (2016) je provela istraživanje čiji je cilj bio ispitati utjecaj uporabe lutke u nastavi na spontanu igru djece u produženom boravku u školi. Istraživanje je provedeno u kombiniranom odjelu učenika prvog i drugog razreda u područnoj školi u Sloveniji te je praćena spontana igra djece prije uključivanja lutaka i lutkarskih aktivnosti u nastavu i poslije toga. Rezultati istraživanja su pokazali da prije uključivanja lutaka i aktivnosti s lutkom u nastavu, djeca nisu animirala igračke, već je dominirala konstrukcijska igra, dok su poslije primijećene promjene u djetetovoj spontanoj igri u produženom boravku. Učenici su često upotrebljavali lutke i uključivali ih u svakodnevne aktivnosti te je igra s lutkom omogućavala više kreativnosti, sudjelovanja i povezivanja između učenika kombiniranog odjela.

Lutka kao edukativno – didaktičko sredstvo

Lutka kao edukativno – didaktičko sredstvo može ući u svaki nastavni predmet. Prema Coffou (2008) se lutka najčešće koristi u materinskom jeziku kada služi kao pomagalo u govornim vježbama, pjesmicama i igrokazima, no njezina primjena može biti puno šira. Posebno to vrijedi za niže razrede u kojima je nastava koncentrirana, a ne predmetna pa kostur sadržaja jednog nastavnog dana može biti neka razgovorna igra lutkom te se potom tema, estetski i ostali sadržajni doživljaji mogu iskoristiti u svim nastavnim predmetima toga dana. Autorica navodi neke od mogućnosti primjene lutke u pojedinim predmetima.

- Razgovorna igra vezana uz predmet Priroda i društvo (pri obradi gradiva ili ponavljanju) – radovi u godišnjim dobima, uključuje igre vezane uz razgovor Sunca i određenih godišnjih doba.
- Na satu razredne zajednice mogu se koristiti poticajne igre koje uključuju razvoj vještina, ekološke motive i djelovanje u zajednici te poticaj za literarno-likovno stvaralaštvo („Tenisica i travka“ – kraj stazice koja vodi prema školi plače jedna travka).
- Igra lutkom ulazi i u nastavu stranog jezika. Mali igrokaz „Njuško u Engleskoj“ služi za početno učenje engleskog jezika. Gledaoci sudjeluju u igrokazu i pomažu jednostavnim riječima iz nastavnog sadržaja.
- Prigodni igrokaz za upis prvašića u školsku knjižnicu „Potraži me u knjižnici“ uključuje čarobnjaka iz knjige koji uvodi učenike u postupak pri posudbi knjiga i čuvanja knjižničkog fonda.

- Lutka u glazbenoj kulturi svojim šarmom i sposobnostima privlači na slušanje nečeg novog – klasične glazbe. Velika lutka uz pomoć nastavnikovih ruku ili ruku djeteta koje zna svirati sugestivno priča zanimljive anegdote. Malim glazbenim cjelinama koje izvodi na instrumentu zaokuplja pozornost, razvija interes kod djece i memoriranje tih glazbenih minijatura.

Čudina Obradović (1996, prema Tomasović, 2016) navodi kako u nastavi matematike prstne lutke pomažu u brojanju i računanju, a ptice lutke u razumijevanju znakova za uspoređivanje brojeva. U nastavi hrvatskog jezika lutka može personificirati bilo koje slovo abecede, a može biti i didaktičko sredstvo za rekonstrukciju i prepričavanje priče te dramatizaciju iste pred publikom. Pavlinović i Nemeth-Jajić (2010) navode kako u nastavi književnosti lutka može biti izvrsno motivacijsko sredstvo za interpretaciju književnoga teksta jer može pridonijeti slobodnijem izražavanju dojmova o pročitanoj književnoj tekstu, primjerice izrekne li prvo lutka svoje dojmove, učenici će s njom rado htjeti podijeliti svoje. Pomoću lutke se mogu predočiti i stilske figure, kao što je personifikacija – to što učenici često razgovaraju s lutkom, znači da ju personificiraju, odnosno daju joj ljudske osobine. Iste autorice navode i vrijednosti lutke u ostvarivanju ciljeva i zadaća nastave jezičnog sadržaja. Čim dijete uzme lutku u ruku, želi je navesti da govori, pa tako lutka razredni ljubimac, koju svaki dan drugi učenik nosi sa sobom kući, može potaknuti učenika da u lutkin dnevnik napiše što su on i ona radili taj dan. Lutka Radoznalica, koju sve jako zanima i neprestano zapitkuje, može pomoći u stilsko-kompozicijskom vježbanju, u poticanju učenika na opisivanje, pričanje, prepričavanje, odgovaranje na pitanja ili izvješćivanje. Lutka Čitalica, koja „umjesto” učenika izražajno čita književni tekst, potaknut će na čitanje i one učenike koji nevoljko čitaju naglas, a može pomoći i pri javnom predstavljanju učeničkih uradaka. Tomasović (2016) navodi da, osim u obrazovnim predmetima, lutka može doprinijeti i poticanju učeničkih preferencija za odgojne predmete. Dobiveni rezultati istraživanja Kušćević (2012, prema Tomasović, 2016) pokazali su značajno povećanje preferencija učenika za modernu umjetnost u skupini koja je promatrala likovna djela uz pomoć lutke, u odnosu na ostale skupine. S obzirom na rezultate zaključeno je da bi primjena lutke u nastavi likovne kulture uvelike pridonijela percepciji različitih umjetničkih smjerova 20. stoljeća. Šimunov (2008) navodi da se primjenom lutke u nastavi, od likovne kreacije do dramatizacije s lutkom, postiže harmonija stvaralaštva, misli, osjećaja i pokreta, što uvelike doprinosi osjećaju sigurnosti u vlastite likovne i jezične kreacije.

Lutka za upoznavanje s novim situacijama

Lutkarski igrokazi mogu poslužiti kao priprema za situacije u kojima se učenici još nisu našli. Lutke mogu predstavljati nasilnika ili neke opasne situacije kada se učenike želi pripremiti za pravilnu reakciju u stvarnim situacijama (Bastašić, 1990). Tako se primjerice lutkom može pripremiti učenike na razgovor s nepoznatim ljudima, ponašanje u autobusu ili reakcije u slučaju požara. Igre uloga s lutkom djetetu mogu ublažiti mnoge strahove pa će ono lakše prihvatiti nužne situacije koje u stvarnosti teško podnosi, kao što je vađenje krvi ili popravljjanje zuba. U ulozi liječnika dijete će lakše razumjeti nužnost neugodnih postupaka te će, tješeći lutku pacijenta, dijete tješiti sebe, što smanjuje strah u stvarnim situacijama (Hitrec, 1991).

Poticanje pažnje i angažiranosti učenika uz pomoć lutke

Učenici mogu biti nemotivirani na nastavi ili zaokupljeni drugim područjem njihova interesa. U tim situacijama lutka može imati važnu ulogu u motivaciji, što je potvrdilo i istraživanje Wallace i Mishina (2004), čiji su rezultati pokazali visoku korelaciju između učiteljeve primjene lutke i učeničke pozornosti. Još je veća korelacija bila između učeničke pozornosti i uključenosti učenika u nastavu. Autorice napominju da primjena lutke nije izravno djelovala na uključenost učenika, već je ona bila intervenirajuće sredstvo koje posredno djeluje na uključivanje učenika u razredne aktivnosti. Što se tiče učenika lutkara, učenička aktivnost je bila jednako ovisna o učeničkoj pažnji, no u nešto manjoj mjeri (Wallace i Mishina, 2004). Mnogi autori naglašavaju kako lutke imaju moć da zaokupe djetetovu pažnju i usmjere koncentraciju djece, a da ona toga nisu niti svjesna jer uživaju u aktivnostima (Korošec, 2004). Ivon (2010) navodi kako pažnja postignuta lutkom nije nametnuta, već je prirodna, bez vanjske prisile te je dijete usmjereno na proces (igru), a ne na produkt (učenje).

5.2. Lutka i učitelj

Poput lutkara, i učitelj treba vjerovati u moć lutke, jer mu lutka može pomoći u prezentaciji odgojno-obrazovnih sadržaja. Djeca vjeruju lutki te iako vole svog učitelja, on predstavlja autoritet, dok je lutka „jedno od njih“ – s istim problemima, strahovima i s istom željom za igrama. Majaron (2004) navodi da unatoč činjenici da lutka oživljava samo u učiteljevim rukama, oni vjeruju da je ona druga osoba, kojoj oni potpuno vjeruju. Djeca vjeruju da učitelj ne zna za tajne koje su oni podijelili s lutkom, iako nju oživljava učiteljeva ruka.

Autor navodi da je to magična moć koju samo lutka ima, a za to nije potrebno trošenje velikih financijskih sredstava kao ni iznimne vještine pri izradi lutaka jer i jednostavna učiteljeva lutka može pokrenuti djecu na kreativnost. Nije važno kako lutka izgleda, nego što dijete osjeća prema njoj.

Rezultati istraživanja kojeg je provela Šimunov (2007) pokazuju da su učitelji svjesni vrijednosti lutke (za simboličku igru, komunikaciju, socijalizaciju i kreativnost), no unatoč pozitivnom stavu se lutke rijetko koriste u razredu, što prema autorici upućuje na nedostatak teorijske osnove, prakse i samopouzdanja učitelja. Kako bi učitelji odbacili stereotipe i razvili pedagošku kompetentnost za primjenu lutke u nastavi, autorica istraživanja predlaže uvođenje sustavnije izobrazbe na fakultetu kojom će im se osim usvajanja znanja o lutki pružiti i mogućnost njezine primjene. Istraženo stanje upućuje na potrebu uvođenja kolegija o primjeni lutke u nastavi koji će biti dostupan svim studentima bez obzira na izbor modula. Time će lutka kao metoda rada ili sredstvo rada u svrhu ostvarivanja obrazovnih ciljeva biti još jedan od elemenata kojim će se, sukladno suvremenim pristupima, nastava usmjeriti na učenika, a ne na sadržaj koji učenici trebaju usvojiti.

Rezultati istraživanja Pavlinović i Nemeth-Jajić (2010) upućuju na to da se lutka najčešće koristi u području medijske kulture, a do istih je spoznaja došao je i Bognar (2009) koji navodi da se lutka u umjetničkim područjima medijske kulture i književnosti primjenjuje u zadovoljavajućoj mjeri, no u tom slučaju je i sama lutka predmet proučavanja te je naglasak na tehničkoj izvedivosti lutke i animaciji, a manje na sadržaju, odnosno lutka se ne koristi kao pomoćnik u nastavi. Isti autor ističe da to nikako ne smije biti slučaj jer se na taj način ne ispunjavaju puni potencijali lutke koja kao pomoćno nastavno sredstvo omogućuje ispunjavanje odgojnih i obrazovnih ciljeva. U sklopu istog istraživanja Pavlinović i Nemeth-Jajić (2010), utvrđeno je da učitelji najmanje primjenjuju lutku u nastavi jezika te da 80% ispitanika ne prepoznaje mogućnosti lutke u približavanju apstraktnih gramatičkih pojmova. Kao i u prethodno navedenom istraživanju, učitelji generalno imaju pozitivan stav prema lutkarstvu te su mišljenja da lutka pridonosi djetetovu razvoju i pozitivnom raspoloženju, no unatoč tome je rijetko koriste, a kao razlog navode da lutka iziskuje puno vremena te nedostatak osobne kreativnosti za primjenu lutke u nastavi hrvatskoga jezika. Ovakvi rezultati također upućuju na nedostatak kompetencija za primjenu lutke u ostvarivanju kurikularnih ciljeva. Oprečni rezultati kao onaj da 40% učitelja lutku smatra medijem za poticanje jezično-komunikacijske sposobnosti, a istovremeno 55% ispitanika ju rijetko primjenjuje u području jezičnog

izražavanja, predstavljaju alarm za studijske programe te potrebu poduzimanja određenih izmjena u samom školovanju stručnjaka.

Konačno, može se reći da je primjena lutke istovremeno igra i razbibriga, ali i ozbiljan zadatak koji zahtijeva disciplinu i pravila. Preduvjet primjene lutke u nastavi prvenstveno je učiteljeva vjera u lutku. Ako učitelj nije siguran i uvjerljiv prilikom animacije, teško će joj se i učenici prepustiti, posebno ako je riječ o učenicima starije dobi. Majaron (2004) navodi da je primjena lutke u nastavi složen proces, jednako kao što je pisanje i čitanje proces koji se ostvaruje kroz više faza te se bez obzira na dob učenika, lutka ne može samo dati učeniku u ruke.

6. Lutka u terapiji

Grižinić (2010) navodi da je u psihoterapiji igra djeci, a pogotovo igra s lutkom, kao govor odraslima. Raznolikost emotivnih situacija koje se mogu izraziti u igri je gotovo neograničena pa tako autorica navodi da kroz nju dijete može izraziti osjećaje poricanja ili odbijanja, ljubomoru na jedno od roditelja ili braću i sestre, agresiju koja slijedi ljubomoru, zadovoljstvo zbog partnera u igri ili saveznika protiv roditelja, osjećaje ljubavi i mržnje prema novorođenčetu ili djetetu koje se tek očekuje, kao i prateću anksioznost, osjećaj krivnje i poriv za popravak štete. U dječjoj igri se nerijetko nailazi na ponavljanje stvarnih iskustava i pojedinosti iz stvarnog života koji se isprepliću s njegovim fantazijama. Znakovito je da ponekad u dječjoj igri, naizgled nema važnih događaja iz njegovog života, već da je naglasak uglavnom stavljen na manje značajne događaje. Međutim, ovi manje značajni događaji su djetetu vrlo važni, jer isprepliću njegove emocije i fantazije. Lutke na taj način, prema Bromfieldu (1995), mogu pomoći djetetu da prenese na scenu ono što je doživjelo i vidjelo, da zatraži suosjećanje ili podršku ili uvjeri terapeuta da je za djelo za koje ga se optužuje zapravo netko drugi kriv ili je neopravdano kažnjeno od strane odrasle osobe u svom životu. Igra s lutkom omogućuje djeci, uz relativnu sigurnost, da ispričaju svoju priču prožetu željama, utišanom odgovornošću i ekstravagantnim herojstvom – što doprinosi realnijem pogledu na život. Prva dokumentirana uporaba lutke u službi savjetovanja provedena je od strane Woltmanna (1940, prema Carter i Mason, 1998), koji je, radeći u bolnici, pomagao djeci nositi se s bolestima i odvajanjem od roditelja.

Tadić (1984, prema Bastašić, 2014) navodi kako u obilju različitih pristupa psihoterapiji djece, nema dileme da je igra najznačajnija u dijagnozi i terapiji djece s emocionalnim poteškoćama. Cilj svake terapije je bolja adaptacija na realnost, odnosno ublažavanje patnje, oslobađanje od simptoma, bolja prilagodba korisnika, ali i smirivanje unutarnjih sukoba između pojedinih slojeva ličnosti. Bromfield (1995) tvrdi kako upravo lutka u terapiji igrom ima neograničenu vrijednost, što su dokazala i brojna istraživanja i to na području procjene, individualne i obiteljske terapije, pedijatrijskog i školskog savjetovanja te u kriznim intervencijama. Grižinić (2010) potanje opisuje te mogućnosti te navodi kako igranje s lutkama u psihoterapiji daje mogućnost objašnjenja točki regresije i fiksacije, odnosno razjašnjenja kompleksne slike psihičkih procesa. Autorica vrijednost lutki u psihoterapiji vidi i u omogućavanju prijenosa i projekcije fantazija i osjećaja, olakšavanju suočavanja sa strahovima, punjenju praznog prostora i sprječavanju regresije te premošćivanju razdvajanja,

prevladavanju faza tugovanja i redukcije agresivnog ponašanja. Pri tome, osnovni postupak se sastoji od dijela kada se dijete igra s lutkama ili odabere lutke po kojima će stvoriti priču. Razlog tome je činjenica da je igra sredstvo ublažavanja problema. Opuštanje u smislu slobodne asocijacije znači da je djetetu na podu okruženom igračkama, dopušteno iznošenje slijeda ideja, misli, impulsa te nepovezanih senzacija, koje nisu razumljive same po sebi.

Bromfield (1995) također navodi kako lutka pruža mogućnost djetetu da nadomjesti osjećaje u odnosu na značajnu osobu s kojom je povezano. To znači da lutka pruža fizičku i psihičku sigurnost te omogućuje veće samoizražavanje jer dijete može izraziti agresiju ili ljubav prema lutki, bez straha od kazne ili odbijanja. Takav način doprinosi lakšem emocionalnom ventiliranju, a kroz igru se zrcale odnosi te se simboliziraju nesvjesni konflikti. Lutka pruža mogućnost boljeg razumijevanja djeteta, obnavljanje ili izgradnju odnosa s njim, a za samo dijete, potiče toleranciju, emocionalnu inteligenciju i empatiju, razvija bogatije metaforičko razmišljanje i izražavanje te maštu i kreativnost.

Jewel (1989, prema Carter i Mason, 1998) nudi korištenje lutke u savjetovanju za razvijanje jezičnih i komunikacijskih vještina, prevladavanje emocionalne i fizičke izolacije, izgradnju samopouzdanja, poticanje emocionalnog otpuštanja, donošenje odluka te fizikalnu terapiju. Uz to navodi da su pri tome ključne dvije stvari koje stručnjak treba imati na umu, a to su kreativnost i fleksibilnost. Također, mnogi autori su ukazali na prednosti lutaka u situacijama u kojima je poželjna neposredna te za dijete neprijeteća komunikacija.

Blom (2014) navodi tri stadija rada s djetetom i lutkama u terapiji. Prvi uključuje zagrijavanje, odnosno upit djetetu o razlogu dolaska kod terapeuta. Autorica navodi primjer da terapeut kaže djetetu da skuplja priče koje djeca izmišljaju te ga zamoli da mu smisli priču koju će kasnije oni odigrati u terapeutovom lutkarskom kazalištu. Djetetu se pokažu lutke koje terapeut posjeduje nakon čega mu se ponudi da izabere one koje treba te ih predstavi na pozornici. Drugi stadij se odnosi na predstavu u kojoj djeca predstavljaju likove i započinju s pričom. Većina djece voli ovakav način rada, pogotovo kad terapeut glumi uzbuđenu publiku. Ako je pak dijete jako inhibirano, terapeut mu može pomoći upitima kao što su „Pitam se tko li su likovi u priči.“ ili „Pitam se gdje će se ova priča odvijati“ pri čemu je jedino bitno da se terapeut ne miješa u sam sadržaj priče. Posljednji stadij se odnosi na intervju s likovima i djetetom u kojem terapeut glumi novinara i provodi intervju, primjerice pita likove kako to da su napravili to što su napravili, kako su se tada osjećali, a onda poziva dijete i razgovara direktno o priči. Bitno je prvo provjeriti razlikuje li dijete priču od stvarnog života, potom vidjeti koje

likove dijete (ne)voli (polarnosti). Dijete se može upitati i koji dio priče mu je bio najdraži i u kojem je uživao, a koji mu se dio najmanje svidio ili koji lik bi iz priče volio biti, a koji nikako. Terapeut treba potaknut dijete da smisli naslov priče te ga upitati podsjeća li ga priča na nešto iz stvarnog života, nešto što je čuo ili vidio ranije.

6.1. Simbolika, projekcija, interpretacija

Lutke predstavljaju druge lutke ili drugu djecu, a o djetetu se može mnogo saznati sudeći prema lutki koju je izabralo (Oaklander, 1996). „Lutke koje simboliziraju loše objekte antipodi su dobru i značajno je da dijete stavlja pred izbor. Te lutke omogućuju projekciju i izražavanje raznih aspekata nesvjesnog, a ujedno simbolično predstavljaju objekte iz okoline. Upravo plašljiva djeca često žele igrati bića koja dolaze iz mraka, iz mašte, iz vlastitog nesvjesnog. Poslušnoj djeci „loše“ lutke omogućuju da se odmore od konformizma koji iscrpljuje. Ponekad se u igri lutkama miješaju realitet, crtić i bajka. Zanimljiva je i uloga uniformiranih lutaka - doktora, medicinske sestre, kauboja, policajca i vojnika. Kauboje često dječaci odabiru u igri, a lik policajca se bira kada se javljaju pitanja savjesti. Lik doktora značajan je za istraživanje transfera, odnosa djeteta prema terapeutu, koji i plaši, ali i spašava. Lutke životinje dijele se na divlje i domaće i omogućuju projekciju libidnih i agresivnih poriva. Djeca najčešće odabiru vuka i obitelj miševa. Igra životinjama otvara mnoge dječje tajne, dok lutke s naglašenim seksualnim osobinama kao što su gole lutke, omogućuju obradu tema kao što su ljubav i rađanje“ (Bastašić, 1990, str. 11). U nekim razdobljima terapije, kada su obrane još rigidne, a opasnost od provale potisnutog materijala velika, djeca se lakše izražavaju igračkama nego lutkama koje nalikuju živim bićima. Kada se počnu igrati lutkama, materijal često postane podsvjestan i moguće ga je, modificirajući igru, približiti svjesnom. Drugim riječima, lutke direktnije od ostalih igračaka iskazuju bilo ljutnju ili ljubav prema objektima. Obilje simboličnih i realnih lutaka omogućuje igre koje povezuju nesvjesno, svjesno i podsvjesno. U igri lutkama konflikt se proživljava u svojoj punoj snazi i tako gubi silinu i energetski naboj, bez čega nema prestrukturiranja na zreliju razinu. Pretočiti san, strip, priču, igru ili crtež u scensku igru lutkama znači izreći ih na drugi način, što služi kompleksnoj komunikaciji s okolinom. U igri se interpretira tek kada je terapeutu simbolika jasna, uz uvjet da dijete razumije i interpretaciju i simboliku. U igri dijete svoj problem doživljava kao da se to događa nekom drugom, a ta distanca čuva i dijete i terapeuta (Bastašić, 1990).

6.2. Broj i vrste lutki

Kao što je ranije rečeno već nekoliko puta, lutka igračka nije isto što i scenska lutka te je, prema Bastašiću (1990) potrebno određeno vrijeme da dijete percipira lutku kao scensku pojavu, a ne kao igračku te da u igri prestane pratiti govor i izraz lica suigrača, a počne pratiti igru lutke. Isti autor navodi kako terapija igrom zahtijeva veći broj igračaka i određenu količinu nestrukturiranog materijala. U igri lutkama dijete oblikuje složene sadržaje, a njih ne može izraziti jedna lutka ograničena u svom izrazu te je stoga potreban veći broj lutaka.

Bromfield (1995) navodi da je broj i vrsta lutaka u igraonici izrazito značajna te dok neki autori sugeriraju posjedovanje do 25 lutaka, uključujući lutke obitelji, čarobnih stvorenja i one neodređene, kako bi se omogućilo izražavanje različitih emocija i elemenata, Bromfield smatra da preveliki broj lutaka donosi i određene rizike, a i financijski je skupo. Veliki broj lutki može preplaviti djecu, odgađajući njihov ulazak u pojedine likove ili navodeći ih da se ni ne žele njima igrati stoga autor smatra da je i nekoliko dobro izabranih lutaka dovoljno.

Blom (2014) također smatra da bi terapeut trebao imati različite lutke i to one koje prikazuju i dobar i loš pol, odnosno lutke s različitim emocionalnim ekspresijama, različite članove obitelji (mama, tata, djed, baka, beba, djeca), lutkice iz mašte (vile, vještice, čarobnjaci, patuljci), kraljevske lutke (kralj, kraljica, princeza), razne profesije (učiteljica, policajac, liječnik), životinje i slično. Bastašić (1990) pak navodi da djeca ne pridodaju lutkama ono značenje koje je bilo sugerirano izrazom, već projiciraju vlastite osjećaje radosti, tuge i ljutnje pa se stoga nerijetko koriste lutke neutralnog izraza, koje uglavnom gestom izražavaju osnovno raspoloženje. Takav izraz lica omogućuje projekciju raspoloženja i fantazija te izražavanje emocija, odnosno, u procesu igre dijete daje lutki izraz, dok je gesta pretočena u pokret. Uz to su važni i mimika lica i glas koji uz sve prethodno tvore jednu mozaičku cjelinu.

S Bastašićem se slaže i Bromfield (1995) navodeći kako fizički krute lutke ograničavaju emocionalne reakcije, što se posebno odnosi na tvornički proizvedene lutke koje imaju određen afektivni identitet kao što je ugraviran osmijeh. Autor smatra da su optimalne one lutke koje su izrađene od fleksibilnog materijala, koje dopuštaju djetetu pokazivanje šireg raspona izraza lica - tužno, ljuto, iznenađeno, pa čak i sramežljivo.

Govoreći o vrstama lutki u terapiji, Bastašić (1990) navodi da je ginjol najučestaliji zbog jednostavne animacije. Dječja ruka je dio lutke, dok su gesta i pokret u funkciji izražaja lutke, što omogućuje stvaranje imaginarne scene uz minimalnu upotrebu i adaptaciju prostora

te dvosmjernu komunikaciju, čime psihoterapija postaje zajednička kreacija. Činjenica da lutka postaje dio djeteta potiče dijete na inicijativu i kreaciju u većoj mjeri nego kod drugih lutaka. S time se slaže i Oaklander (1996) koja navodi da iako postoji mnogo vrsta lutaka, lutke navučene na ruku su djeci najspretnije. Djeca se tako ne igraju samo životne situacije pomoću likova lutaka već se spremno poistovjećuju s različitim dijelovima samih sebe - dobar, zao, žestok, anđeoski, ljut, bebast ili mudar, a katkad pomoću lutkarske igre uspiju riješiti neki svoj unutarnji ili vanjski sukob te uravnotežiti i integrirati mnoge svoje aspekte. Bromfield (1995) također navodi da djetetova ruka unutar lutke ima smisla jer, kao i maska na licu, kostimirana ruka može poslužiti za stvaranje osjećaja prikrivenosti kod inhibiranog djeteta. Premda dijete drži lutku na svojoj ruci, ono može osjetiti da zapravo lutka drži njega, što može doprinijeti osjećaju psihološke sigurnosti. Konačno, neki autori preporučuju da u sobi za igranje bude i lutka nalik na boksačku vreću, koja omogućuje djetetu da ispuca agresiju, a za takve terapije su važne lutke s agresivnim obilježjima kao što su vuk, krokodil, vojnici, kauboji i slično.

James i Meyer (1987, prema Carter i Mason, 1998) navode kako osoba ne mora biti stručnjak trbuhozborac ili profesionalno obučena za učinkovito korištenje lutke u savjetovanju. I ovi autori navode kako su ručne lutke najpopularnija vrsta lutki u terapiji zbog svoje jednostavnosti korištenja i težine te ih preporučuju kao dobar medij za one terapeute koji tek uvode lutkarstvo s djecom. Lutkarstvo kao takvo, ne zahtijeva posebnu obuku, ali bi terapeuti trebali zapamtiti nekoliko osnovnih točaka prilikom korištenja ručne lutke, a prema autorima je ključno da lutka održava interes i pogled na publici. Početnici često čine pogrešku čime lutka klizne pa se čini da gleda u pod, a dok se takva drži pogrbljeno, umanjuje iluziju stvarnosti koja ju okružuje. Uz to, potrebno je da su terapeuti osjetljivi na potrebe djece i spremni eksperimentirati, odnosno da su fleksibilni u korištenju lutke. Konačno, Carter i Mason (1998) navode da pri odabiru lutaka treba imati na umu one lutke koje su jednostavne djeci za manipuliranje, koje ne nose univerzalnu simboliku (ne Djed Mraz), pristaju i dječjoj i ruci odrasle osobe, mekane su i umiljate te se mogu prati ili kemijski očistiti.

6.3. Primjena lutke kao terapijskog sredstva

Brown (1996, prema Carter i Mason, 1998) navodi da su lutke iznimno uspješan alat u terapiji s djecom koja pate od posttraumatskog stresnog poremećaja (PTSP). Autor je pri tome identificirao tri cilja čijem ostvarenju treba težiti. Prvi se odnosi na pružanje pomoći djeci u razvoju strategije za kontrolu nametljivih misli i slike. Zatim terapeut uči dijete kontroli fizičkih simptoma kao što su napetost mišića ili hiperventiliranje. Konačno, terapeut pomaže djeci

razviti osjećaj da mogu funkcionirati sigurno u školi, kod kuće i u zajednici, bez straha od opasnosti. Terapeuti koriste lutke za prepoznavanje i nošenje s emocijama koje su problematične za djecu s PTSP-om, odnosno, pod vodstvom djece, lutke se mogu naljutiti, biti tužne ili sretno. Prema Brownu, na taj način djeca mogu naučiti više vjerovati vlastitim emocijama.

Athanassiadou i sur. (2012) vide mogućnost primjene lutke u radu s djecom koja su u procesu pripreme za neki operativni zahvat. Autor navodi da ranija istraživanja upućuju na to da operativni zahvati mogu izazvati nesvjesne strahove i fantazije o očekivanom napadu na vlastito tijelo, stoga programi psihološke pripreme mogu pomoći u sprječavanju negativnih učinaka zahvata i drugih, potencijalno traumatskih iskustava u budućnosti. Većina tih programa su usmjereni uglavnom na kognitivno-bihevioralne razine, a manje na emocionalni dio iskustva što upravo pruža igra lutkama. Ona omogućuje izražavanje i svladavanje dječje brige, kao što su izolacija, napuštenost, strah od kazne i osjećaj bespomoćnosti. Osim toga, lutke se mogu učinkovito koristiti za projekciju neugodnih osjećaja ili fantazija te upravo ova funkcija dodatno olakšava terapeutu osvješćivanje kod djeteta da je verbalizacija osjećaja prihvatljiva.

Pacciulio Sposito i sur. (2016) navode da iako su djeca u stanju izraziti svoje mišljenje, mogu imati poteškoće pri odgovaranju izravnih verbalnih pitanja, stoga predlažu ulazak u njihov svijet pomoću određenih sredstava za komunikaciju. Studija ovih autora je uključivala iskustvo korištenja lutki na prstima kao razigrane strategije za poboljšanje interakcije i komunikacije s hospitaliziranom djecom s rakom, u dobi od 7 do 12 godina. Uporaba lutke, kao kreativni alat koji prati dječje motoričke, kognitivne i emocionalne aspekte razvoja, pokazala se kao iznimno korisno sredstvo jer dopušta djeci da se slobodno izražavaju, poštuje njihovu autonomiju te umanjuje hijerarhijski odnos odraslog i djece. Autori smatraju da je lutka odgovarajuća strategija za komunikaciju s hospitaliziranom djecom te stoga može obogatiti kliničku praksu.

Soares da Silva i sur. (2016) vide mogućnost primjene lutke za razumijevanje, prihvaćanje i suočavanje s procedurama vezanima uz upotrebu injekcija. Autori su nakon provedenog programa, koji je uključivao hospitaliziranu djecu u dobi od 3 do 6 godina, zaključili da strategija s terapeutskim igračkama pomaže da se nepoznato okruženje, stranci i postupci okarakterizirani kao bolni i teški podnesu s puno manje stresa. Nakon programa, 40% djece je mirno prihvatilo postupke koji su uključivali igle te su svi pokazali promjenu početne

negativne reakcije, a i postali su otvoreniji te su sudjelovali u interakciji sa zdravstvenim djelatnicima.

6.4. Lutka kao dio dijagnostičkog instrumenta

Kao što je ranije rečeno, lutka se pokazala kao korisno sredstvo u radu s djecom po pitanju procjene i dijagnostike, no dok je ranije bilo više riječi o procjeni s obzirom na način na koji se dijete igra s lutkom te se prema njoj odnosi, ovdje je riječ o instrumentu kojeg su autori razvili za potrebe mjerenja psihopatologije kod manje djece. Radi se o Berkleyjevom intervjuu s lutkom (BPI) te je njegova primjena u istraživanju pokazala da BPI subskale imaju zadovoljavajuću test-retest pouzdanost i mogu se pouzdano kodirati. Nadalje, rezultati ukazuju i na visoku razinu valjanosti te je ona nešto veća za eksternalizirane probleme u odnosu na internalizirane. Autori navode kako BPI ima odgovarajuća psihometrijska svojstva te kao takav, omogućuje razgovor s djecom o njihovim simptomima psihopatologije na standardizirani način. Stoga bi se BPI mogao primjenjivati u kliničkoj praksi kao dopuna dijagnostičkom krugu, što bi doprinijelo dječjoj participaciji i važnijoj ulozi u procesu (Stone i sur, 2014).

Berkeleyjev intervju s lutkom je interaktivna i dobno primjerena tehnika razgovora, osmišljena kako bi potaknula samopercepciju kod djece u dobi od 4,5 do 8 godina. Tijekom intervjua, djecu se intervjuira s dvije identične ručne lutke – Iggy i Ziggy. Prije intervjua, lutke se predstavljaju djetetu te se na razigran način objašnjava kako se intervju provodi. Koristeći tri moguća itema, anketar procjenjuje je li postupak bio jasan djetetu te nastavlja, odnosno započinje s intervjuom ili ponavlja pitanja za vježbu dok procedura ne postane jasna djetetu. Primjer takve jedne stavke je da prva lutka izjavi: „Volim čokoladu”, a druga: „Ne volim čokoladu. A ti?“. Tijekom intervjua, lutke razmjenjuju suprotne izjave i zatim upitaju dijete - „A ti?”. Lutka s kojom se dijete slaže ponavlja odgovor, potvrđujući time djetetov odgovor (Stone i sur, 2014).

BPI uključuje 8 subskala, koje čine osnovu za dijagnosticiranje dvije vrste problema – internalizirane i eksternalizirane probleme. Internalizirane probleme čine tri subskale – depresivnost, anksioznost i separacijska anksioznost, kao i eksternalizirane – agresivnost i hostilnost prema vršnjacima, opozicijsko ponašanje i bihevioralni problemi. Osim toga, dvije subskale uključuju odnose s vršnjacima - prihvaćanje i odbacivanje od strane vršnjaka.

7. Lutka u istraživanjima

Mogućnosti primjene lutke u radu s djecom su mnogobrojne te se ona može uistinu iskoristiti u gotovo svim aktivnostima koje uključuju djecu. Jedna od takvih aktivnosti su istraživanja koja uključuju djecu. Danas mnogi autori polemiziraju o uključivanju djece u istraživanja, o njihovim etičkim aspektima, posljedicama te participaciji mladih sudionika u prikupljanju podataka. Lutka se može iskoristiti u različitim dijelovima istraživanja, od pristupanja djeci te pojašnjavanja cilja i svrhe istog, do prikupljanja podataka te davanja povratne informacije sudionicima.

Pribiše Beleslin (2012) je provela istraživanje „Pogled na digitalno odrastanje i digitalne podjele djece“ u kojemu je empirijsku osnovu rada predstavljala analiza deset fokusnih grupa utemeljenih na igri, u kojima je sudjelovalo više od pedesetero djece u dobi od pet i šest godina, lutka istraživač i odrasli u ulozi pomoćnika istraživača. Analiza deset fokusnih grupa koje su uključivale igru pokazuje da razgovor s lutkom kao istraživačem, kao faktor znatiželje, potiče dječju usmjerenost na problem istraživanja te aktivnost u dijalogu. Lutka kao istraživač te kao posrednik društvene interakcije, stvara "kao da" situacije kao fiktivni istraživački okvir. Autorica navodi da i bez velike prisnosti, upoznavanja i predstavljanja, na nekoliko uobičajenih pitanja lutke istraživača kao što je: „Tko bi želio razgovarati sa mnom?“, djeca odmah započinju razgovor s njom. Kontakt između lutke i djece se lako postiže, djeca se vole rukovati s njom i zagrliti ju, odmah započinju razgovor s njom te ju slušaju i razumiju njezina pitanja.

Epstein i sur. (2008) navode kako je do sada malo toga napisano o lutkinjoj upotrebi kao sredstvu komunikacije u istraživanjima. Autori su proveli kvalitativno istraživanje dječje perspektive i njihovog viđenja kampa za djecu oboljela od raka te navode da iako postoje neka ograničenja, korištenje lutke u razgovorima s djecom pomaže u prepoznavanju, razjašnjavanju i verbaliziranju dječjih osjećaja. Nekoliko autora je naglasilo da se lutke trebaju koristiti samo kod mlađe djece kao komunikacijsko ili terapijsko sredstvo, jer kako pojašnjavaju, mala djeca ne mogu učinkovito dohvatiti podatke iz sjećanja ili ih izraziti usmeno, već su više u mogućnosti oživjeti svoja iskustva. Prema tome je korištenje lutki u ispitivanjima prikladnije, dok neki autori tvrde da se lutka kao medij ne smije ograničavati samo na mlađu djecu te može biti učinkovita i sa starijom djecom. Tako su primjerice u jednoj studiji starija djeca (11-14 godina), koja su bila nepismena ili su bila iz obitelji niskog ekonomskog statusa, pozitivno odgovarala i održala svoja znanja nakon lutkarske igre.

Ranije navedeni Berkeleyjev intervju s lutkom korišten je u brojnim istraživanjima kako bi se dobili odgovori na određena pitanja. Tako su ga Heberle i Carter (2014)⁴ koristile u svrhu shvaćanja percepcije siromaštva od strane djece niskog ekonomskog statusa. Ringoot i sur. (2015) su ga koristili u svrhu razumijevanja razlika o problematičnim ponašanjima djece između iskaza roditelja s depresijom i njihove djece te su isti autori proveli slično istraživanje (2015) u kojem su također koristili Berkeleyjev intervju s lutkom, a cilj je bio dobiti jasne informacije o tome što utječe na razlike između različitih percepcija majki i njihove djece o problemima u ponašanju djece.

Sengsavang i Krettenauer (2015) su koristili lutku za ispitivanje moralnog razvoja i odnosa s roditeljima u istraživanju u kojem se ispitivala povezanost prethodno navedenog i učestalosti agresivnog ponašanja kod djece, dok je Mizokawa (2013) istraživala povezanost između majčinskog emocionalnog izražaja u odnosu prema djetetu i dječje osjetljivosti na kritike nastavnika. Katz i sur. (2016) su provodili individualne intervjuje i fokusne grupe uz pomoć lutke kako bi se pobliže shvatila percepcija sigurnosti unutar sudjedstva te mogućnosti traženja pomoći od strane djece u dobi od 4 i 5 godina, a Chernyak i Sobel (2016) su istraživali reagiranje djece u dobi od 3 i 4 godine na nepravedno kažnjavanje u kojem je lutka bila protagonist. Ronfard i Corriveau (2016) su, koristeći lutku, ispitivali koliko je učinkovito učenje na pogreškama kod djece u dobi od 3 do 5 godina. Konačno, još jedan od primjera korištenja lutke kao sredstva u istraživanju su proveli Anagnostaki i sur. (2013) ispitujući utjecaj sadržaja i verbalnih signale na dječje razumijevanje tajnih podataka i njegovog otkrivanja. Sudionici istraživanja su bila djeca u dobi od 5 i 6 godina, a lutka nazvana Zinc je bio protagonist istraživanja. Djeca su pitana kome bi Zinc otkrio informacije, od kojih su neke smatrane tajnim.

⁴https://www.researchgate.net/publication/268102156_Because_His_Family_Is_Poor_That_Makes_Them_Mad_Perceptions_of_Poverty_Among_Young_Children_Who_Are_Poor

8. Lutka u socijalnoj pedagogiji

Socijalni pedagozi kao stručnjaci na području prevencije, detekcije, odnosno procjene te rane intervencije i tretmana, mogu iskoristiti mogućnosti koje lutka pruža te im ona može biti korisna saveznica u radu. Iako pregledom literature nisam naišla na podatke, odnosno iskustva socijalnih pedagoga koji su koristili lutku u svojem neposrednom radu, s obzirom na mnoge ranije navedene prednosti, može se zaključiti kako bi njeno korištenje u mnogim područjima rada socijalnih pedagoga bilo poželjno.

Socijalni pedagog kao stručni suradnik u vrtiću ili školi može iskoristiti lutku kao sredstvo u radu za potrebe procjene, tretmana ili prevencije brojnih ponašanja kroz edukaciju i usvajanje određenih vještina. Kao što je ranije navedeno, način na koji se dijete igra s lutkom, stupa s njom u interakciju te sudjeluje u grupnim aktivnostima povezanim s lutkom, može biti vrijedan dijagnostički podatak. Osim toga, ona može biti kanal koji omogućuje posrednu komunikaciju između stručnjaka i djeteta, pa će tako, kako brojni autori navode (Kraljević, 2003; Majaron, 2004; Ivon, 2010), dijete prije povjeriti određene informacije ili emocionalne doživljaje lutki nego odrasloj osobi. S obzirom da je socijalnopedagoška procjena participativna te ne isključuje i tretmansku komponentu, kao takva je iznimno plodno tlo za razvoj rada s lutkama. One omogućuju uvid u djetetovu pažnju, ophođenje s vanjskim svijetom ali i čitav unutarnji svijet djeteta. U tretmanskom smislu, najveću vrijednost lutke koju praktičari navode, jest mogućnost projekcije, odnosno preslikavanje unutarnjih i vanjskih sukoba, problema ili pak rješenja na igru lutkama. Predstave koje dijete odigrava s lutkama uvijek predstavljaju neki dio prorade djetetovog iskustva što stvara podlogu stručnjaku za razgovor te daljnji tretman, odnosno savjetovanje ili ispunjava cilj samo po sebi u vidu ventiliranja emocija, pronalaska „sigurne luke“, odnosno utočišta u kojem se dijete osjeća sigurno. Butler (2009) navodi kako lutke mogu biti učinkoviti alat za eksternalizaciju problema u narativnoj terapiji, odnosno omogućuju „izlazak problema na površinu“. Bastašić (1990), Oaklander (1996), Carter i Mason (1998) govore i o važnosti posjedovanja lutke koja služi djeci kao ispušni ventil te dopušta djeci fizičku i verbalnu agresiju. Takve lutke mogu pronaći svoje mjesto u dječjim i odgojnim domovima, a Đerđ (2016) govori o lutki kao povremenom ili stalom članu odgojne skupine koji omogućuje ostvarivanje brojnih odgojno – obrazovnih ciljeva te se njima mogu dodati i oni tretmanski. Konačno, iako se socijalni pedagozi rijetko zapošljavaju na bolničkim odjelima na kojima su djeca, postoji mogućnost provedbe lutkarskih programa koji su dokazano učinkoviti.

Govoreći o tretmanskoj procjeni, a takva je socijalnopedagoška, zanimljivo je spomenuti i uključenost lutke u proces obiteljske intervencije. Irwin i Shapiro (1975, prema Karakurt, 2012) su za potrebe procjene razvili polustrukturirani intervju za obitelji koji uključuje lutku (Family Puppet Interview). FPI, koji su dalje razvijali Irwin i Malloy (1975, prema Karakurt, 2012), kako autori navode, potiče komunikaciju među članovima obitelji te im pomaže u ostvarenju ciljeva. Irwin i Malloy su izvijestili da je ovakva tehnika osobito korisna za obitelji koje imaju problema u komunikaciji jer FPI pruža sigurno mjesto za razgovor o poteškoćama, rješavanju problema te rješavanju sukoba kroz simbolički jezik. Nadalje, FPI olakšava prepoznavanje i rješavanje problema u obitelji od strane članova obitelji kroz igru različitih uloge i razumijevanje različitih perspektiva. Također, predstavlja članovima obitelji jedinstvenu priliku situacija u kojima se jedni s drugima mogu zabaviti, igrati zajedno i biti spontani jedni s drugima. Intervju počinje uvođenjem lutke u obitelj nakon čega slijedi predstavljanje lutke članovima obitelji, a potom članovi obitelji odabiru svoje lutke te počinju raditi na stvaranju originalne priče koja ima početak, sredinu i kraj. Konačno, obitelj spaja priče koje su razvili te stručnjak intervjuira likove o priči potičući dijalog i interakciju među članovima obitelji.

Osim dijela procjene i tretmana, možda i najveća vrijednost lutke u rukama socijalnog pedagoga proizlazi iz njezine mogućnosti upotrebe za različite preventivne aktivnosti, stjecanje znanja i vještina koje doprinose razvoju prosocijalnih stavova, vrijednosti, a time i ponašanja te promociji mentalnog zdravlja i pozitivnog razvoja. Do sada su spomenuti brojni programi koji uključuju lutku (osobna higijena, ekologija, zdrava prehrana). Bernhardt i Praeger (1985, prema Baily Synovitz, 1999) su razvili program prevencije suicida kod mladih koji se temeljio na primjeni lutkarskih predstava, a Irving (2000) navodi The EDAP program koji se provodi u osnovnim školama, a odnosi se na promociju prihvaćanja raznolikih tjelesnih masa i oblika te međusobnog poštovanja, zdrave samopercepcije i stavova o prehrani. Evaluacija je pokazala da program zaista smanjuje negativne stereotipe o pretilim ljudima te su djeca nakon upoznavanja lutki (Josha, Heidi, Tamike i Gđe Helen) izvijestila o svjesnosti toga da je zadirkivanje pogrešno. Ostrov i sur. (2015) navode rezultate programa prevencije vršnjačkog nasilja u kojem su korišteni lutkarski sadržaji te ističu kako je ECFP program (Early Childhood Friendship Project) pokazao značajne rezultate u eksperimentalnoj skupini (smanjeno fizičko i socijalno nasilje te viktimizacija, posebice kod djevojaka). Dunst (2014) pak navodi rezultate meta-analize 26 studija koje su ispitivale učinke lutkarskih programa na osnovnoškolsku djecu vezanih uz promjene u stavovima prema osobama s invaliditetom. Istraživanja su obuhvatila

5.302 sudionika programa i 2.642 sudionika kontrolnih skupina, a rezultati su pokazali da lutka ima male i srednje učinke na promjene u stavovima i znanju sudionika o osobama s invaliditetom. Nadalje, Pitre (2007) navodi kako je većina antistigmatizirajućih kampanja usmjerena na odrasle osobe i adolescente te je potrebno uključiti i najmlađu populaciju na što upravo cilja program koji autorica opisuje. Istraživanjem se procjenjivala učinkovitost lutkarskog programa za smanjenje stigmatizirajućih stavova prema osobama s mentalnim bolestima kod djece u dobi od 8 do 11 godina. Eksperimentalna skupina je gledala niz od tri drame u kojoj su ručne lutke prikazivale pojedince s shizofrenijom, depresijom, anksioznošću i demencijom. Predstave su rađene na način da su prozivale stereotipe i pogrešna uvjerenja u vezi osoba s duševnim oboljenjima i to na zanimljiv i djeci privlačan način. Lutkarske predstave su pobijale neke od mitova koji se odnose na etiologiju, učinkovitost određenih terapija koje se primjenjuju u liječenju, ulogu profesionalca te društva u pomaganju onima s mentalnim poremećajima. Rezultati su pokazali da su djeca koja su bila izložena lutkarskim predstavama imala u velikoj mjeri smanjene stigmatizirajuće stavove što dovodi do zaključka da su anti-stigma programi koji koriste lutkarsku predstavu učinkoviti te bi ih trebalo dalje proučavati i primjenjivati. Autorica navodi da odabir medija kao što je lutka ima iznimnu prednost jer omogućuje djeci uključenost u nešto zabavno što će im zadržati pažnju, a s obzirom na osjetljivost i stigme koje okružuju temu mentalnih bolesti, lutkarstvo može biti optimalni alat za obrazovanje djece i osvjetljavanje nekih od mitova. Dornelles (2015) tako govori o upotrebi lutke u svrhu razumijevanja dječje perspektive starenja, na koji način djeca vide treću dob te kako im se uz pomoć tog medija mogu поближе objasniti određeni procesi, činjenice ili zablude.

Iako ne uključuje lutkarstvo kao takvo, PATHS – RASTEM (Razvijanje Alternativnih STRatEgija Mišljenja) je program koji uključuje primjenu lutke u vrtićkim ustanovama, a provodi se i u nekim hrvatskim vrtićima i školama. To je znanstveno - utemeljen univerzalni preventivni program usmjeren na razvijanje socijalno-emocionalnih kompetencija kod djece predškolskog i školskog uzrasta. Program je razvijen u Americi 90-tih godina prošlog stoljeća, a predškolska verzija programa je namijenjena djeci u dobi od 4 do 6 godina. Program provode za to educirani odgajatelji dva puta tjedno u trajanju od jednog sata u prostoru predškolske ustanove. Sadržaj lekcija usmjeren je na razvijanje nekoliko osnovnih koncepata koji uključuju razumijevanje osjećaja i razvijanje samokontrole, rješavanje međuljudskih problema, odnose među vršnjacima/prijateljstvo te razvijanje samopoštovanja kod djece. PATHS-RASTEM lekcije podučavaju djecu emocijama polazeći od jednostavnijih prema složenijim, a u podučavanju navedenih koncepata i provedbi programa odgajatelji koriste mnoge didaktičke

materijale kao što su lutke, fotografije, kartice i karta osjećaja, slikovnice, pisma za roditelje te radni listići koji služe za generalizaciju naučenih vještina (Mihić i sur, 2012). Osnovni poticaji za komunikaciju s djecom i prenošenje sadržaja su lutke kornjača, pas, patka i jež. Ostvarujući emocionalnu vezu s djecom, lutke pričaju priče, glume i na taj način uspijevaju djeci prenijeti važne poruke iz života. Poistovjećujući se s doživljajima lutaka, djeca iznose i analiziraju osobna iskustva i stvarne situacije (Krušelj, 2014).

Konačno, lutka kao izvor kreativnosti omogućuje socijalnom pedagogu prorađivanje mnogobrojnih tema s djecom različitih uzrasta. Addison (2008) govori o njenoj upotrebi u radu s djecom i mladima s ciljem boljeg razumijevanja pitanja roda i spola, određenih stereotipa te razvoja tolerancije, odnosno prihvaćanja različitosti. S druge strane, Astles (2003) navodi mogućnost primjene lutkarskih sadržaja u svrhu razumijevanja dječjih prava. Autor navodi prednosti različitih igrokaza koji, progovarajući o brojnim pitanjima i problemima, potiču djecu i mlade na kritičko promišljanje te umanjujući pasivizaciju, doprinose oblikovanju budućih aktivnih građana.

9. Zaključak

Ogroman potencijal koji lutka posjeduje i njezina neizmjerena vrijednost u radu s djecom su, u današnje vrijeme, u potpunosti neupitni. Kroz povijest se mijenjala i prilagođavala standardima vremena, a predstave u kojima je bila glavni protagonist polako su mijenjale publiku. Tako su sve do 20. stoljeća, lutkarske predstave bile namijenjene isključivo odraslima, dok danas u njima uživaju djeca mlađeg uzrasta. Lutke se pojavljuju u različitim oblicima – plošne, ručne, štapne, na koncima, lutke sjene te mnoge druge, ovisno o konceptu podjele. One mogu biti jednostavne ili složenije, no kako mnogi autori ističu, važnije je ono što one predstavljaju. U igri lutka postaje simbol, novo biće kroz koje dijete dijeli svoje emocionalno i spoznajno iskustvo. Na taj način dijete uči o sebi, o drugima i svijetu. Razvija pozitivnu sliku o sebi, različite vještine (komunikacijske, vještine rješavanja problema...), uči se samostalnošću i različitim oblicima stvaralaštva. Osim vrtičke djece, i učenici mogu učiti uz pomoć lutke te ona u nastavi može imati višestruke funkcije, odnosno poslužiti kao edukativno – didaktičko sredstvo u cjelokupnoj predmetnoj nastavi, kao terapijsko sredstvo, kao poticaj za kreaciju, grupnu koheziju, priprema za nove situacije te ostale aktivnosti koje ovise o mašti i mogućnostima nastavnika i stručnih suradnika u školi. Uz njih, brojni dječji terapeuti su skloni primjeni lutke, upravo zbog psihičke i fizičke sigurnosti koje pruža djetetu što mu onda omogućuje veće samoizražavanje. Na taj način terapeut može bolje razumjeti dijete, njegove probleme pa je i put ka ozdravljenju lakši.

Određena istraživanja su pokazala da su mnogi odgajatelji i učitelji skloni lutki te razumiju dobiti koji proizlaze iz njezinog korištenja, no unatoč tome, rijetki je prakticiraju u svojem radu, osjećaju nesigurnost ili smatraju da ju je teško uklopiti u izvršenje kurikularnih ciljeva. Upravo je zbog toga potrebno educirati stručnjake, upoznati ih s mogućnostima korištenja lutke te ih pripremiti i ohrabriti za to da lutke postanu dio njihovih kabineta, vrtičkih prostorija ili učionica te da djeca imaju priliku postati dio njihovog svijeta, njihovih neispričanih priča i zgoda koje sežu daleko koliko im dopušta neograničena dječja mašta.

10. Literatura

1. Addison, N. (2008): **The doll and pedagogic mediation: teaching children to fear the „other“**. Sex education. 8 (3). 263-276.
2. Anagnostaki, L., Wright, M.J., Papathanasiou, A. (2013): **Secrets and Disclosures: How Young Children Handle Secrets**. The Journal of Genetic Psychology. 173 (3). 316-334.
3. Astles, C. (2003): **Puppet theatre & child rights**. Advances in Art, Urban Futures. 3. 121-132.
4. Athanassiadou, E., Giannakopoulos, G., Kolaitis, G., Tsiantis, J., Christogiorgos, S. (2012): **Preparing the child facing surgery: The use of play therapy**. Psychoanalytic social work. 19. 91-100.
5. Baily Synovitz, L. (1999): **Using puppetry in a coordinated school health program**. Journal of school health. 69 (4). 145-147.
6. Bastašić, Z. (1990): **Lutka ima i srce i pamet**. Zagreb, Školska knjiga.
7. Bastašić, Z. (2014): **Scenska lutka u psihoterapiji**. Etnološka istraživanja. 18/19. 19-33.
8. Blom, R. (2014): **Priručnik Gestalt terapije igrom: Praktične smjernice za rad s djecom**. Zagreb, Psihika d.o.o.
9. Bognar, L. (2009): **Priča i lutka u sveučilišnoj nastavi**. Kreativni pristup u odgoju i obrazovanju učitelja. 34-41.
10. Bromfield, R. (1995): **The use of puppets in play therapy**. Child and adolescent social work journal. 12 (6). 435-444.
11. Butler, S., Guterman, J., Rudes, J. (2009): **Using Puppets with Children in Narrative Therapy to Externalize the Problem**. Journal of mental health counseling. 31 (3). 225-233.
12. Carter, R., Mason, S. (1998): **The selection and use of puppets in counseling**. Professional School Counseling. 1 (5). 4-50.
13. Chernyak, N., Sobel, D.M. (2016): **“But he didn’t mean to do it”: Preschoolers correct punishments imposed on accidental transgressors**. Cognitive Development. 39. 13–20.
14. Coffou, V. (2008): **Lutka u školi**. Zagreb, Školska knjiga.

15. Čudina-Obradović, M. (1990): **Nadarenost: razumijevanje, prepoznavanje, razvijanje.** Zagreb, Školska knjiga.
16. Dornelles, L.V. (2015): **Old-budied Puppets: what children say about ageing.** *Educacao & Realidade.* 40 (1). 173-190.
17. Dunst, C.J. (2014): **Meta-Analysis of the Effects of Puppet Shows on Attitudes Toward and Knowledge of Individuals With Disabilities.** Council for exceptional children. 80 (2). 136-148.
18. Duran, M. (2001): **Dijete i igra.** Jastrebarsko, Naklada Slap.
19. Đerđ, Z. (2016): **Lik – lutka stalni i povremeni član odgojne skupine.** *Magistra iadertina.* 10 (1). 89-101.
20. Epstein, I., Stevens, B., McKeever, P., Baruchel, S., Jones, H. (2008): **Using puppetry to elicit children's talk for reserch.** *Nursing Inquiry.* 15 (1). 49-56.
21. Glibo, R. (2000): **Lutkarstvo i scenska kultura.** Zagreb, Ekološki glasnik.
22. Grižinić, J. (2010): **Child and psychological aspect of a doll.** *Metodički obzori.* 9 (5). 46-59.
23. Heberle, A., Carter, A.S. (2014): **Because His Family Is Poor, That Makes Them Mad: Perceptions of Poverty Among Young Children Who Are Poor.** Conference: Society for Prevention Research. 22nd Annual Meeting 2013.
https://www.researchgate.net/publication/268102156_Because_His_Family_Is_Poor_That_Makes_Them_Mad_Perceptions_of_Poverty_Among_Young_Children_Who_Are_Poor - posjećeno: 8.04.2017.
24. Hitrec, G. (1991): **Kako pripremiti dijete za školu.** Zagreb, Školska knjiga.
25. Irving, L. (2000): **Promoting Size Acceptance in Elementary School Childre: The EDAP Puppet Program.** *Eating Disorders.* 8. 221-232.
26. Ivon, H. (2010): **Dijete, odgojitelj i lutka - Pedagoške mogućnosti lutke u odgoju i obrazovanju.** Zagreb, Golden marketing - Tehnička knjiga.
27. Ivon, H. (2014): **Obilježja ponašanja u dječjoj igri i simbolička igra lutkama.** *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje.* 16 (1). 161-180.
28. Ivon, H., Sindik J. (2011): **Razlike u prosocijalom i agresivnom ponašanju djece predškolske dobi, ovisno o učestalosti djetetove interakcije s lutkom.** *Paediatr Croat.* 55. 27-34.
29. Karakurt, G. (2012): **Puppet play with a Turkish family.** *Journal of family psychotherapy.* 23. 69-78.

30. Katz, C., Mcleigh, J., El Szwec, B. (2016): **Preschoolers perceptions of neighborhood environment, safety, and help-seeking**. Children and Youth Services Review. 73
https://www.researchgate.net/publication/311780395_Preschoolers%27_perceptions_of_neighborhood_environment_safety_and_help-seeking - posjećeno: 8.04.2017.
31. Korošec, H. (2013): **Evaluating Study of Using Puppets as a Teaching Medium in Slovenian Schools**. Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja. 62 (4). 495-520.
32. Kraljević, A. (2003): **Lutka iz kutka**. Zagreb, Naša djeca.
33. Kroflin, L. (2012): **Upotreba lutke u poučavanju hrvatskoga kao inoga jezika**. Lahor. 12. 197-209.
34. Krušelj, Lj. (2014): **PATHS-RASTEM - program socijalnog i emocionalnog učenja djece predškolske dobi**. Epoha zdravlja. 7 (1). 5-6.
35. Kužat-Špaić, K. (1975): **Lutka i dijete**. U:D. Oblak (ur.), Igra – mašta – zbilja. Šibenik: NIP, Šibenik: Štampa.
36. Majaron, E., Kroflin, L. (2004): **Lutka... divnog li čuda!** Zagreb, Denona d.o.o.
37. Mihić, J., Novak, M., Bašić, J. (2012): **Karakteristike i elementi predškolskog PATHS-RASTEM programa**. Knjiga sažetaka 8. međunarodnog znanstvenog skupa Edukacijsko - rehabilitacijskog fakulteta, Zagreb.
38. Miljak, A. (1996): **Humanistički pristup teoriji i praksi predškolskog odgoja**. Model Izvor, Velika Gorica – Zagreb: Persona.
39. Mizokawa, A. (2013): **Relationships between maternal emotional expressiveness and children's sensitivity to teacher criticism**. Frontiers in Psychology. 4. 1-7.
40. Nicklas, T., Lopez, S., Liu, Y., Saab, R., Reiher, R. (2017): **Motivational theater to increase consumption of vegetable dishes by preschool children**. International Journal of Behavioral Nutrition. 14 (16). 1-10.
41. Noor Emiliasari, R. (2015): **Teaching English to Young Learners Using Puppet: A Case Study in One of Primary Schools in Sumedang Region**.
 Preuzeto: <http://fkip.unma.ac.id/artikel-84-teaching-english-to-young-learners-using-puppet.unma> 18.03.2017.
42. Oaklander, V. (1996): **Put do dječjeg srca (geštaltistički psihoterapijski pristup djeci)**. Zagreb, Školska knjiga.
43. Ostrov, J.M., Godleski, S., Kamper-DeMarco, K.E. (2015): **Replication and Extension of the Early Childhood Friendship Project: Effects on Physical and Relational Bullying**. School psychology review. 44 (4). 445-463.

44. Pacciulio Sposito, A.M., de Montigany, F., de Cassia Sparapani, V., Garcia de Lima, R.A., Silva-Rodrigues, F.M., Iara Pfeifer, L., Castanheira Nascimento, L. (2016): **Puppets as a strategy for communication with Brazilian children with cancer.** Nursing and Health Sciences. 18. 30-37.
45. Paljetak, L. (2007): **Lutke za kazalište i dušu.** Zagreb, Denona d.o.o.
46. Pavlinović, Ž., Nemeth-Jajić J. (2010): **Primjena lutke u nastavi hrvatskog jezika u mladim razredima osnovne škole.** Hrvatski. 8 (2). 82-93.
47. Pitre, N., Stewart, S., Adams, S., Bedard, T., Landry, S. (2007): **The use of puppets with elementary school children in reducing stigmatizing attitudes towards mental illness.** Journal of Mental Health. 16 (3). 415 – 429.
48. Pokrivka, V. (1985): **Dijete i scenska lutka.** Zagreb, Školska knjiga.
49. Popović, B. (2014): **Scensko obrazovanje vaspitača.** Sinteza. 389-392.
50. Pribišeš Beleslin, T. (2014): **Play in Research with Children.** Croatian Journal of Education. 16 (1). 253-266.
51. Ringoot, A.P., Tiemeier, H., Jaddoe, V.W.V., So, P., Hofman, A., Verhulst, F.C., Jansen, P.W. (2015): **Parental depression and child well-being: young children's self-reports helped addressing biases in parent reports.** Journal of Clinical Epidemiology. 68 (8). 1-11.
52. Ringoot, A.P., van der Ende, J., Tiemeier, H., Jansen, P.W. (2015): **Why Mothers and Young Children Agree or Disagree in Their Reports of the Child's Problem Behavior.** Child Psychiatry and Human Development. 46 (6). 1-15.
53. Ronfard, S., Kathleen H., Corriveau, K.H. (2016): **Teaching and preschoolers' ability to infer knowledge from mistakes.** Journal of Experimental Child Psychology. 150. 87–98.
54. Sengsavang, S., Krettenauer, T. (2015): **Children's Moral Self-Concept: The Role of Aggression and Parent-Child Relationships.** Merrill -Palmer Quarterly. 61 (2). 213-235.
55. Soares da Silva, J.R., Pizzoli, L.M.L., do Prado Amorim, A.R., Tais Pinheiros, F., Chippari Romanini, G., Gomes da Silva, J., Joanete, S., Alves, S.S.M. (2016): **Using Therapeutic Toys to Facilitate Venipuncture Procedure in Preschool Children.** Pediatric nursing. 42 (2). 61- 68.
56. Stone, L., van Daal, C., van der Maten, M., Engels, R.C.M.E., Janssen, J.M.A.M., Otten, R. (2014): **The Berkeley Puppet Interview: A Screening Instrument for Mesuring Psychopathology in Young Children.** Child Youth Care Forum. 43. 211-225.

57. Sveršina – Dobravec, M. (2016): **The use of puppets in primary school classes and their influence on children's spontaneous play.** Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja. 65. 145-158.
58. Šimunov, M. (2007): **Scenska lutka kao poticaj za stvaralaštvo studenata predškolskog odgoja.** Metodički obzori. 2 (1). 141-154.
59. Šimunov, M. (2008.): **Lutkarski igrokazi nepresušani su izvor dječjeg stvaralaštva.** Metodički obzori. 3 (2). 82-99.
60. Tomasović, J. (2016.): **Lutka u odgoju i obrazovanju.** Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja. 65. 358-367.
61. Vukonić-Žunič, J., Delaš, B. (2006): **Lutkarski medij u školi.** Zagreb, Školska knjiga.
62. Zagorac, I. (2006): **Igra kao cjeloživotna aktivnost.** Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja. 13 (1). 69-80.
63. Županić-Benić, M. (2009): **O lutkama i lutkarstvu.** Zagreb, Denona d.o.o.
64. Wallace, A., Mishina L. (2004): **Relations between the use of puppetry in the classroom, student attention and student involvement.** Brooklyn College.
65. <http://proleksis.lzmk.hr/86/> - posjećeno 14.3.2017.