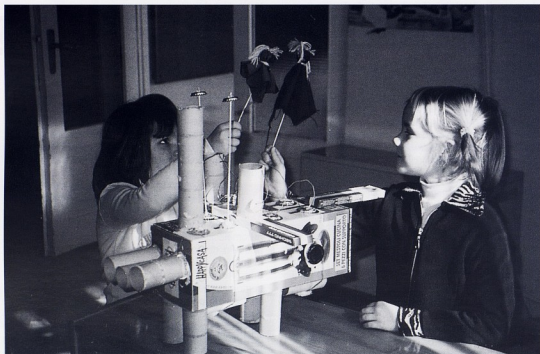




Lutka u razvoju djeteta

Mr. sc. **Hicela Ivon**
Visoka učiteljska škola
Sveučilišta u Splitu

Dječji vrtić "Šareni svijet", Split



Iako je lutka dio didaktičke opreme svih vrtića, njezina „oživljavajuća“ komponenta čini je „privilegiranim“ odgojno-obrazovnim sredstvom. „Sugestivnost proizašla iz oživljavanja lutke, njezina mogućnost da impresiju ‘oživi’, da simbolizira čovjeka i stvori neku vrstu dvojnika, potiče kod djeteta mehanizme identifikacije, i projekcije koje su bogate katarzičnim i oslobađajućim vrijednostima.“ (Broggini, 1995.)

Na temelju animatorskih osobina i „afektivne“ veze koju lutka stvara s djetetom, nastavlja spomenuti autor, pružaju se mogućnosti kvalitetnijeg komuniciranja odgajatelja i djece, učenja i poticanja različitih sposobnosti i oblika dječje kreativnosti, te upoznavanja djetetovih stvarnih mogućnosti u različitim razvojnim područjima - spoznajnom, emocionalnom, socijalnom, motoričkom.

Animirati lutku znači „udahnuti joj dušu“, oživjeti je. Pokret je, pored vizualnog, najvažniji element koji oživljava neživu materiju. „Lutke mogu letjeti, nestajati, smanjivati se, lutke-životinje govoriti ljudskim glasom, predmeti počinju „misliti“ i „osjećati“, cvijeće pred našim očima raste, drveće u šumi pleše.“ (Pokrivka, 1980.) Dijete tako prepoznaje kretanje, karaktere, raspoloženja, kontekst događanja. To sve po-



tiče djetetov misaoni, imaginacijski i emocionalni svijet i pomaže mu da riječima izražava svoj (sve bogatiji i složeniji) doživljaj svijeta i svoga mjesta u njemu.

Pored rečenog, usmjerivši putem lutke djetetovu pažnju na njegov doživljaj, budimo njegove kreativne potencijale, unosimo u odgojni proces živost, te potičemo i komunikaciju među djecom, koja postaje dinamičnija i zanimljivija.

Opće razvojne mogućnosti igre s lutkom

Predškolsko razdoblje je vrijeme kad se najintenzivnije razvijaju psihofizičke sposobnosti, izgrađuje socijalni identitet, uspostavlja emocionalna stabilnost i počinje graditi pogled na svijet.

Budući da je dijete jedinstvena i složena psihofizička cjelina, njegovi razvojni potencijali, neovisno o području kojem pripadaju (tjelesno, psihomotorno, emocionalno, socijalno, kognitivno), međusobno se prožimaju i nadopunjuju. Stoga je cjelovitost u pristupu bitno načelo odgoja u predškolskoj dobi.

Lutkarstvo integrira gotovo sve discipline koje su važne za djetetov razvoj: percepciju, shvaćanje, pokret, koordinaciju, socijalizaciju, govor. Između mnogih vrijednosti koje se pripisuju interakciji djeteta s lutkom, najznačajnije su one da osnažuje djetetovu sliku o sebi, potpomaže razvoj govora kroz verbalno izražavanje, nudi djetetu prihvatljive izlaze za oslobađanje emocija, potiče razvoj socijalnih vještina, omogućuje djetetu da doživi i spozna različite životne situacije, te mu pomaže da razlikuje san od jave. (Hunt i Renfro, 1985.)

O tome govore brojna iskustva primjene lutke u odgojnom radu s djecom u vrtiću i u školi, te dokazuju da je lutka izvanredno sredstvo motivacije, poticaj obogaćivanju i senzibilizaciji dječjeg emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja. Okolnosti koje traže da se dijete privikne na lutkarsku situaciju i lutkarski način percepcije, potiču njegove sposobnosti razumijevanja stvari iz drugog kuta gledišta, odnosno, stvaraju odmak kao preduvjet za poticanje tolerancije, emocionalne inteligencije i empatije - bitnih komponenti u procesu razumijevanja, odnosno učenja.

Simbolička igra s lutkom vrlo je pogodan „poligon“ za isprobavanje mnogih psihičkih razvojnih funkcija. Prema M. Duran (2001.), funkcije koje opslužuje simbolička igra mo-

gu se razvrstati u dvije velike skupine: jedna se veže za strukturu, a druga za sadržaj igre. Promjena strukture simboličke igre vezana je pretežno za kognitivni razvoj, a promjena sadržaja za proširivanje dječjeg socijalnog iskustva i za područje emocija i motivacije.

U simboličkoj igri, prema Piagetu, prevladava se spoznajni egocentrizam, karakterističan za preoperacijsku fazu u razvoju mišljenja djeteta, koji se ogleda u nemogućnosti shvaćanja tuđeg doživljaja. U igri s lutkom dijete prihvaća jednu, a često i više uloga, što zahtjeva izvjesno razgraničenje vlastitog od drugih gledišta. Vršeci pritom „prijevod“ svoje igre u socijalni znakovni sustav, lutka će potaknuti socijalnu „razmjenu“, a istodobno, korištenjem govora s lutkom, graditi djetetovo vlastito igrovno ponašanje.

Četiri su glavna obilježja simboličke igre s lutkom: *situacija „kao da“*, u kojoj je mašta najodlučniji čimbenik, *modifikacija odnosa prema realnosti* - pretvaranje jednog predmeta u drugi predmet, biće, pojavu, *svjesna samoobmana*, te *pravila* po kojima se dijete igra. Povezujući ih s elementima koji određuju lutku - pokret, glas i pojednostavljeni izgled, igra s lutkom omogućit će djetetu da brže osjeti, prihvati i bolje razumije simboličku situaciju. „Kroz pojednostavljene situacije metaforički korištenih predmeta, moguće je otkriti bogatstvo alegoričnih igara, koje pobuđuju djetetovu ma-

štu i kreativnost, najznačajnijih elemenata daljnjeg razvoja.“ (Majaron, 2004.)

Vrijednosti kreativnog lutkarstva

Između mnogih vrijednosti koje se pripisuju kreativnom lutkarstvu, za dijete su, prema N. Renfro, najznačajnije sljedeće:

- Lutka razvija pozitivnu sliku o sebi. Djeca koja se bave lutkarstvom, brzo nauče vidjeti sebe kao osobe čije su kreacije jedinstvene. Pomažući djetetu da se osjeća dobro zbog svojih zamisli i djela, lutka stvara osjećaj samouvjerenosti i vrijednosti.
- Lutka potpomaže razvoj govora kroz verbalno izražavanje. Čim dijete uzme lutku u ruke, želi je navesti da govori. Dajući joj glas, daje joj život. Djeca s lutkom eksperimentiraju bez predrasuda, s različitim zvukovima i glasovima. Razvoj govora proizlazi prirodno iz situacija u kojima djeca susreću nove izazove komu-

„Lutke mogu letjeti, nestajati, smanjivati se, lutke-životinje govoriti ljudskim glasom, predmeti počinju „misлити“ i „osjećati“, cvijeće pred našim očima raste, drveće u šumi pleše.“



suvremeni trenuci u predškolskom odgoju

nirirajući s lutkama druge djece.

- Lutka djetetu nudi prihvatljive izlaze za oslobađanje, preusmjeravanje i izražavanje emocija. Ljutito ili tužno dijete može „izgovoriti“ svoje unutrašnje brige kroz lutku bez preuzimanja osobne odgovornosti za ono što lutka govori. Lutka kao lik u prividnom konfliktu može se osloboditi antagonizma kojeg dijete podsvjesno doživljava u svom životu.
- Dječje zajedničke lutkarske improvizacije potiču razvoj socijalnih vještina: slušanje drugih, čekanje na red, promatranje i prihvaćanje tuđih ideja, osjećaja i kreacija. Budući je suradnja bitna za uspjeh u tim igrama, djeca su motivirana za razvoj onih vještina koje su potrebne za pozitivnu interakciju grupe.
- Lutka djece omogućuje doživljaj različitih životnih situacija prije nego što ih prožive. S lutkom djeca mogu ući u nove situacije s osjećajem pripremljenosti jer ih preko lika lutke iskušavaju prije nego što su se zaista dogodile.
- Dramske i fantastične igre s lutkom pomažu djeci razlikovati san od stvarnosti, izraziti unutarnju „zbuñenost“ stvarnošću, te im pružaju mogućnost da budu ono što bi voljela biti (lutke lete, bore se bez ranjavanja i pokazuju izvanrednu snagu i pamet). (Renfro, 1982.).

Lutka u poticanju emocionalnog razvoja djeteta

U igri s lutkom dijete izdvaja one oblike stvarnosti koji za njega imaju veće emotivno značenje. Djeca se poistovjećuju s lutkom, pričaju u njezino ime ili s njom vode dijaloga.



Odgajni projekt „Lutke“

log. Tako oponašaju situacije u obitelji ili društvenoj sredini u kojoj još ne mogu sudjelovati. Dijete može preuzeti neku emociju a da ona nema intenzitet koji ima u stvarnosti i tako je može kontrolirati. Lutka kao „podostručniji“ ličnosti pruža djetetu da na nju prenese emotivnu uznemirenost ili drugu emociju, da s lutkom raspravlja, ili nesvjesno analizira svoje emocionalno stanje. Tako igre s lutkom, pored ostalog, pridonose emotivnom rasterećenju i pružaju uvid u djetetove konflikte.

Lutka pribavlja djetetu vrstu zaklona, ističe E. Majaron (2004.), iza kojeg se ono može sakriti, preuzeti funkciju imaginarnog svijeta u kojem određuje pravila i traži načine za rješavanje svojih problema. Dok dijete ne postane sposobno izraziti sve svoje osjećaje riječima, lutka-junak pomaže mu u pronalaženju riječi i drugih načina izražavanja, štoviše, pomaže mu da dobije nov pogled na to. N. Renfro obrazlaže kako djeca prihvaćaju lutku kao dobromajerna prijatelja kojemu mogu bez straha ili grdnje povjeriti svoje misli i svoje osjećaje. Lutka je poseban „prijatelj“ koji ima pristup u djetetov unutarnji svijet i posrednik koji omogućuje djetetu komunikaciju s vanjskim svijetom, a upravo je to izvor mogućnosti za odgojno-obrazovni rad. (Hunt i Renfro, 1982.)

Prema E. Majaronu, jedno je od najvažnijih koraka u djetetovom napredovanju otkrivanje načina komunikacije koje se u predškolskoj dobi poglavito ostvaruje kroz osjećaje. Ta komunikacija djeteta s odraslima nije uvijek odgovarajuća, što izaziva neugodne osjećaje, ponekad frustracije i stres. Da bi se izbjegle takve stresne situacije u svakodnevnim odnosima, preporučuje spomenuti autor, možemo uvesti lutku: najprije od odrasle osobe kroz lutku u njezinim rukama do djeteta, te kasnije obratno - od djeteta, koje se lutkom obraća odrasloj osobi. Dijete će s lutkom mnogo lakše i brže ostvariti kontakt nego s roditeljem ili odgajateljem. „Mišljenje lutke“ ono će prihvatiti s više oduševljenja nego odraslog jer lutka je autoritet po djetetovom izboru.“ (Majaron, 2004.)

Magičnost lutke je i u njenoj moći da djeluje kao specifična ravnoteža ega. Sramežljivom djetetu lutka će pružiti hrabrost da se uključi u komunikaciju s drugima, a samozivom će djetetu pomoći da usmjeri svoju pažnju sa sebe na druge.

U simboličkoj igri s lutkom događa se, pored spoznajne, i emocionalna usredotočenost na druge. Izdvajanje i uočavanje određenih emocionalnih stanja koje dijete pre-



zentra, koristeći pripadajuće vanjske pokazatelje izdvojenih emocija, pridonosi razumijevanju tuđih emocija i razvoju vlastitih viših emocija, primjerice - suosjećanja.

Lutka je neživa, ali zahvaljujući pokretu oživljava i tako omogućuje pretapanje intimnog, iskustvenog, nesvesnog u djetetu „glumcu“ i djeci „publici“. Igra s lutkom postaje igra s distanciranim dijelom „sebstva“ - igra se gotovo podređuje lutki. Uz pomoć lutke djeca stvaraju priču i na taj način pretapaju nesvesno u donekle prepoznatljive metafore. O odraslom, odgajatelju ili učitelju kao suigraču, ovisi hoće li igra teći spontano. Pretjerano vođenje igre može gušiti kreativnost i izgradnju osobnosti djeteta.

Postoji mnogo lutkarskih tehnika koje se mogu lako koristiti u odgojnom radu, pomoću kojih možemo poticati djetetov emocionalni razvoj. To su, pored „oživljavanja“ različitih igrački i predmeta, ručne lutke, lutke sjene, marionete, humanete - lutke na tijelu, mimičke lutke - ruke, prsti, koljena stopala... Posebno je za ovaj aspekt, prema H. Korošec (2004.), zanimljiva humaneta - lutka na tijelu (koja je veličine djeteta, načinjena od papira ili velike papirnate vreće) jer pomaže djetetu da se sakrije u sigurnost lutke koju nosi ispred sebe, svog tijela. Dijete se navikava na osjećaje lika koje glumi, a to ga rasterećuje, oslobađa od unutarnje napetosti i konflikta, te istodobno omogućava razumijevanje i kreiranje novih emocija.

Lutka u poticanju socijalnog razvoja djeteta

Najvažnija zadaća odgajatelja je pomoći djeci prijeći iz roditeljskog u grupno okruženje, koje ima vlastite norme, zahtjeve i običaje. Obraćanje djeci posredstvom lutke smanjit će teškoće socijalizacije jer se dijete lakše usredotočuje na lutku i sadržaj onoga što ona govori, nego kad govori odgajatelj, izravno upućujući, korigirajući, objašnjavajući.

Spontane i neizbježne teškoće socijalizacije, koje se javljaju kad se djeca igraju i rade zajedno, dovode odgajatelja u idealan položaj da posredno, pomoću lutke, unapređuje dječji socijalni razvoj. Komunicirajući putem lutke, odgajatelj će lakše stvoriti atmosferu suradnje, spontanosti i razumijevanja među djecom. „Lutka - prijatelj“ lakše će riješiti problem kad stvari „zapnu“. Djeci koja su u sukobu, lutka će pomoći lakše verbalizirati ljutnju i razumijevati zašto se ona javlja, te koje su mo-

gućnosti njezinog otklanjanja. Lutka u tim situacijama postaje jedna vrsta (konstruktivnog) „prigušivača“, koji daje vrijeme da se odluči kako reagirati. Lutka će upitati sjeća li se dogovorenog pravila ponašanja za tu situaciju, ili može popričati s djetetom kako bi se drukčije moglo ponašati, ponuditi mu drugi pristup u rješavanju nastalog problema. Lutka će pritom potaknuti sjećanje, ili pak maštu, za neku alternativu, možda potpuno nestvarnu, ali će i u jednom i u drugom slučaju potaknuti djetetov osjećaj određene socijalne kompetencije. Egocentrično dijete morat će svoj ego podrediti lutki ako (kroz nju) želi dalje komunicirati s drugima.

Također, u tim aktivnostima dijete može prepoznati svoje različite društvene vještine i sposobnosti: koliko je vješto u iniciranju igre, može li pridonijeti, ali i može li prihvatiti prijedloge vršnjaka, kako zna izraziti svoje ideje, zna li kontrolirati svoj impuls da bude važno. Lutka će djetetu pomoći u gradnji samopoštovanja, pronalaženju mjesta među vršnjacima, ohrabriti ga u aktivnosti u kojoj želi sudjelovati, te potaknuti razvoj osjećaja za timski rad. Djetetu se sviđa njegov vlastiti proizvod, ali je također u stanju poštovati doprinos vršnjaka.

Lutkarstvo integrira gotovo sve discipline koje su važne za djetetov razvoj: percepciju, shvaćanje, pokret, koordinaciju, socijalizaciju, govor.

Lutka kao "dvostruko" ogledalo

Odgajateljeve lutkarske improvizacije i dramatizacije s gignjoli lutkama, lutkama na štupu, na prstima, ruci, itd., čiji je sadržaj (scenarij) rješavanje sukoba na prihvatljiv način, potaknut će razumijevanje djece o tome zašto i kako nastaju sukobi, te im dati odgovore na mnoga pitanja koja si o tome postavljaju. Lutka je u tim prilikama model i za identifikaciju i za projekciju, „dvostruko ogledalo“, zbog čega ima visok odgojni potencijal.

Zamišljanje u igri kroz lik lutke, može se smatrati sudjelovanjem u nestvarnim ponašanjima u kontekstu socijalne interakcije, ističe Huges (1995.). U takvim situacijama dijete je podržano u svojoj imaginarnoj i reproduktivnoj kreativnosti kao aktivno dijete u aktivnom okruženju. (Vigotski, 1977.)

Istraživači Cresas centra u Parizu (Centar za istraživanje obrazovanja i adaptaciju na školu, 1987.) dokazuju važnost situacije zajedničkog stvaranja lutkarske predstave za razvoj psihosocijalnih spoznaja vezanih za ljudske reakcije, i spoznaju o mogućnostima svojeg utjecaja na ponašanje drugih. (Stambak 1986.) Spo-



suvremeni trenuci u predškolskom odgoju

menuti istraživači ističu dvije situacije u tom igrovnom kontekstu, važne u građenju psihosocijalnih spoznaja djece. Prva je u fazi postavljanja teme lutkarskog igrokaza, kad se djeca nastoje dogovoriti oko ideje ili teme lutkarske predstave, i druga kada se prihvaćena ideja zajedno razvija kroz lutkarsku predstavu, duže ili kraće vrijeme. Te situacije, koje traže uzajamno usklađivanje, kao i dogovore među djecom, pridonose razvoju komunikacijsko-interakcijskih sposobnosti djece i građenju spoznaja vezanih za odnos „ja i drugi“.

Pored rečenog, lutka može pomoći djeci koja imaju problema s verbalnim izražavanjem, a kao posljedicu teškoće uključivanja u skupinu.

Neverbalno, simboličko komuniciranje s lutkom i druge dramske aktivnosti pridonose djetetovoj vještini komuniciranja s okolinom i građenju pozitivne slike o sebi.

Lutka u poticanju govornog i spoznajnog razvoja

Za lutkarske igre s pričanjem važno je uspostaviti neverbalnu i verbalnu komunikaciju, što uvelike pomaže djetetu u korištenju riječi, oblikovanju rečenica, izmišljanju dijaloga, dovođenju lutaka u alegorijske konflikte, stvaranju parafraza na poznate priče s istim likovima, ili u izmišljanju potpuno novih situacija. E. Majaron ističe, da u ovim igrovim situacijama možemo vidjeti pravu moć lutke: vanjski izgled „sugerira“ izmišljanje odgovarajućeg glasa. To znači da potrebu za govornim izražavanjem pomažu i drugi vidovi kreativnosti. „Lutka može pjevati, govoriti vrlo čudne strane jezike, mijenjati riječi i izraze u skladu s novim događajima, ona daje mogućnost da se u razgovoru čuje i suprotna strana, može recitirati priče i pjesme kako su napisane ili ih prepričati s gledišta lika koji se pojavljuje u priči ili pjesmi. Lutka je često znatijelna i voli postavljati pitanja... davati neke naputke, govoriti u dijalektu ili dječjem žargonu...“ (Majaron, 2004.).

Pričanjem bajke uz lutku potičemo dječju verbalnu kreativnost, glumačku i promatračku znatiželju, želju da se koristi figurativan jezik, sposobnosti vizualizacije i dječju znatiželju vezanu za izradu lutki. Za poticanje verbalne kreativnosti na taj način - bajkom i lutkom - iskustva iz prakse, kao i istraživanja o tome, dokazuju sljedeće:

- Oblik interpretacije bajke s lutkom prikladan je način uključivanja mlade djece u taj kontekst;
- Dijete se više uključuje u vizualno izvedenu bajku ne-

go kad se samo priča ili čita;

- Ovaj oblik pozitivno utječe na djetetovu kreativnu uporabu jezika s animiranim figurama kada se susretnu s bajkom.

Poticanje kreativnosti uz pomoć lutke

Već u predškolskoj dobi odgajatelj usmjerava dijete na stvaralačke igre s lutkarskim elementima, od igre s prstima, preko „lutaka“ kutijica, vrećica, čarapa, do animacije glumca maštovitim događovštinama. Odgajateljeva jednostavna lutka potiče dijete na vlastito osobno stvaralaštvo i tako se radaju prvi kreativni radovi, koji učvršćuju djetetovu samostalnost

Biti kreativan, kaže E. Majaron, znači misliti antipozitivistički: ne gledati na stvari samo prema njihovoj funkciji, nego i tražiti niz asocijacija vezanih uz njihov oblik, boju, materijal, miris, zvuk itd. Sve je to potrebno za maštovito lutkarstvo. I obratno: lutkarstvo nam pomaže da u svojoj okolini otkrijemo više od same funkcije: na taj način svijet može postati slikovitiji. (Majaron,

„Mišljenje lutke“ dijete će prihvatiti s više oduševljenja nego odraslog jer lutka je autoritet po djetetovom izboru.“

2004.)

Lutka pomaže djetetu da osvijesti i osjeti svijet oko sebe. Svaku stvar iz naše svakodnevnice možemo ožvjeti i dati joj simbolično značenje. Doblje ili dijete priliku oživjeti stvari iz prirode (kao kamenje, voće itd.) i odigrati scenu s bićima iz priča ili bajki, ono dobiva priliku doživjeti svijet i s drugog gledišta.

Pored različitih oblika interakcije i komunikacije djeteta i lutke, putem kojih ono gradi različite spoznaje o sebi i svijetu koji ga okružuje, dječje zajedničko stvaranje lutkarskog igrokaza, kao specifične igre zamišljanja, djetetu osigurava važan okvir za stjecanje, uvježbavanje i usavršavanje socijalno-kognitivnih umijeća. Kroz zajedničko stvaranje lutkarske predstave, djeca pokazuju, utvrđuju i razvijaju, odnosno konstruiraju psihosocijalne spoznaje i istodobno mogu usavršavati svoje komunikativne sposobnosti. U toj situaciji djetetu se pruža mogućnost integriranja vlastitog iskustva i - u interakciji s lutkom ili drugim djetetom-lutkarom - povezivanja tog iskustva s novim znanjem, koje upravo konstruira. Interaktivni postupci koji se pritom iniciraju, pogoduju razvoju suradnje, dijaloga i razmjene ideja, socijalnog konteksta za građenje spoznaja. Dragovoljno podvrgavanje pravilima uloge koju dijete igra s lutkom, pomaže mu u



planiranju i kontroliranju ponašanja kako bi ostvarilo planirano i prilagodilo svoje ponašanje pravilima izabrane uloge. U tim se igrama s lutkom najizravnije potiču sposobnosti razumijevanja socijalnog okružja (odnosa među ljudima) i vlastitog mjesta u njemu iz drugog kuta gledišta, a to je osnovni preduvjet razvoja tolerancije, emocionalne inteligencije i sposobnosti za empatiju - osnovnih sastavnica dječje socijalne kompetencije, nužne za uspješno učenje.

Tijekom lutkarske predstave koju djeca samoinicijativno dogovaraju i stvaraju možemo izdvojiti tri značajna aspekta: djetetovu akciju i interakcija s lutkom, odabiranje značenja kroz izražavanje ponašanja lika lutke, te interpretaciju osobnosti kroz odgovore drugih prema sebi tijekom izvođenja lutkarske predstave. Djeca ulaze s lutkom u uloge, sudjeluju s njom u kreiranju razvoja događaja, poigravajući se sa značenjima koja ti događaji imaju za likove u priči ili za njih osobno. U tom smislu, lutkarske predstave djece kao zajedničke simboličke igre, omogućuju izoštavanje mišljenja, razvijanje komunikacije, posebno jezika, obogaćivanje mašte, izražavanje emocija i vladanje njima. Nužnost zadržavanja pozornosti publike, također, nuka djecu ne samo da pokazuju svoje razumijevanje odnosa i pojava koje ih okružuju, nego oni daju i izvjesnu pouku svojim pričama koje prikazuju, iz čega izvire etička dimenzija u procesu učenja. Kad djeca gledaju lutkarske predstave koje izvode odrasli - odgajatelj ili profesionalni glumci lutkari - to je za djecu, pored spoznajnog i emocionalnog doživljaja, i ilustracija postupka kako se radi kazališna predstava - koji su poslo-

vi glumca lutkara, scenariste, redatelja, uloge glazbe, pokreta, ritma, osvjetljenja - bitnih znakova putem kojih otkrivaju smisao onoga što gledaju. U tom smislu, navedene su situacije prilike za estetsko učenje jer metaforički i pripovjedački aspekt lutkarske predstave potiče integraciju djetetova iskustva s umjetničkim oblicima.

Zaključak

Danas, u vrijeme potrošačke i informacijske kulture, lutka kao kreativni predmet daje mogućnost estetskog iskustva i djelovanja. Proces učenja s lutkom prilika je da se djetetovo iskustvo integrira u znanje povezano s umjetničkim oblicima i oblikovano u novi smisao tako što je učinjeno opipljivim u materijalu i obliku. U takvim igrama dijete ostaje emocionalno vjerno samom sebi i u isto vrijeme stvara nove uvide i nova značenja o sebi i svome okružju. Tada se javlja poseban osjećaj identiteta.

Sklonost djece da aktivno pokušavaju stvoriti svoju sliku o svijetu, kao i nastojanje da aktivno suraduju s drugima, zasigurno će lakše ostvariti kroz lutku i s lutkom. Vješt odgajatelj ili učitelj uočiti će posebne trenutke komunikacije inspirirane lutkom, kako bi otkrio načine dječjeg razmišljanja i otvorio nove mogućnosti za razvoj i učenje. Svaki od oblika interakcije s lutkom ima mogućnosti za bolje razumijevanje djeteta, uspostavljanje prisnijeg odnosa, ili čak promjenu odnosa s djetetom, što utječe na ponašanje između djece i odgajatelja, djece međusobno, odnosno na atmosferu zadovoljstva i zabave u odgojnoj skupini.

Literatura:

1. Brogini, W. (1995.): *La magia del burattino*, Milano: A. Mondadori Editore S. p. A..
2. Duran, M. (2001.): *Dijete i igra*, 2. izdanje, Naklada Slap, Jastrebarsko.
3. Hamre, I. (2004.): *Proces učenja u kazalištu paradoksa*, u: *Lutka...divnog li čuda!*, ur.: E. Majaron, L. Kroflin, UNIMA, MČUK, Zagreb.
4. Hunt, T., Renfro, N. (1982.): *Puppetry in Early Childhood Education*, Austin, Nancy Renfro Studios.
5. Korošec, H. (2004.): *Neverbalna komunikacija i lutke*, u: *Lutka...divnog li čuda!*, ur.: E. Majaron, L. Kroflin, UNIMA, MČUK, Zagreb.
6. Majaron, E. (2004.): *Lutke u razvoju djeteta*, u: *Lutka...divnog li čuda!*, ur.: E. Majaron, L. Kroflin, UNIMA, MČUK, Zagreb.
7. Moyles, R. Janet (1994., 1996.): *The Excellence of Play*, Buckingham, Open University Press.
8. Pokrivka, V. (1980.): *Dijete i scenska lutka*, Školska knjiga, Zagreb.
9. Renfro, N. (1982.): *Discovering the Super Senses through Puppetmime*, Austin, Nancy Renfro Studios.
10. Spolin, V. (1983.): *Improvisation for the theater*, Northwestern University Press.
11. Šagud, M. (2002.): *Odgajatelj u dječjoj igri*, Školske novine, Zagreb.
12. Štambak, M. (1986.): *Svako dete može da uči*, Radovi Istraživačkog centra CRESAS, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.
13. Vigotski (1977.): *Mišljenje i govor*, Nolit, Beograd.