

priročnik

Pedagoški lutkar (PL)

Vrtec Trnovo

Suzana Antič, Mojca Garvas, Natalija Komljanc, vzgojitelji in vzgojiteljice Vrtca Trnovo





priročnik

Pedagoški lutkar (PL)

Vrtec Trnovo

Suzana Antič, Mojca Garvas, Natalija Komljanc, vzgojitelji in vzgojiteljice Vrtca Trnovo



6	Predgovor
6	Mnenja
7	Uvod

Pedagoški lutkar (PL) I

10	1 Literarno-didaktična zgodba o otrocih in pedagoškem lutkarju
10	1.1 Vpliv igre na razvoj človekovega uma
13	1.1.1 Lutka ustvarja most med objektivnim in subjektivnim umevanjem
13	1.1.2 Lutka reflektira medsebojne vtise in izraze v procesu umevanja
15	1.1.3 Lutka pritegne in ponotranji učno zgodbo
16	1.1.4 Lutka je dialoški oz. poliloški pogled skozi osebno okno umevanja
17	2 Inovativno učenje najmlajših (IU)
17	2.1 Igra je pot do inovativnega učenja
19	2.1.1 Inovativno učenje kot oblika samo-umevanja
21	2.1.2 Oblikovanje znanja je kompleksen vseživljenjski proces samo-preoblikovanja

Pedagoški lutkar (PL) II

28	1 Program usposabljanja
29	1.1 Prvi del: Lutka je, lutka ni. Zgodba o pedagoški lutki in pedagoškem lutkarju
30	1.1.1 Protagonist
31	1.1.2 Vtis
32	1.1.3 Izraz
34	1.1.4 Videz
36	1.2 Drugi del: Zakaj lutka, kje in kdaj? Zgodba o izvedbenem kurikulumu
38	1.2.1 Ustvarjanje Didaktičnega zemljevida
39	1.2.2 Spremljanje
41	1.3 Tretji del: Kako z lutko? Ustvarjam in spremljam svojo zgodbo
41	1.3.1 Izboljšujem komunikacijske tokove, omogočam doživljanje
42	1.3.2 Česa se lahko vključitvijo v program usposabljanja Pedagoški lutkar naučim
42	1.3.3 Refleksija in vrednotenje programa usposabljanja Pedagoški lutkar
44	1.3.4 Opredelitev profila poklica pedagoški lutkar
48	Priporočena in uporabljena literatura

Predgovor

Ta priročnik je tretji po vrsti; nadaljevanje prvega z naslovom *Pedagoška inovacija Didaktični zemljevid* iz leta 2013 in drugega z naslovom *Pedagoška inovacija Literarno-didaktična zgodba* iz leta 2014. Prav tako kot predhodna dva, je tudi ta priročnik namenjen vzgojiteljem v vrtcih in učiteljem v nižjih razredih osnovne šole, tistim, ki jih zanima poglobljeno usposabljanje za vzgojno-izobraževalno delo z lutko.

Priročnik predstavlja razliko med tradicionalno ljudsko in pedagoško lutko ter govori o smislu oz. namenu ter upodabljanju pedagoške lutke. Pedagoška lutka je natančno premišljeno, načrtno in izdelano o(g)rodje, figura, bit ..., katere namen je podpora človeku pri njegovem miselnem razvoju. Je podpornik in pomočnik v procesu prilagajanja – učenja – vzgoje, samovzgoje z natančno določenim namenom, odprtim za aktualne od/izzive, oz. procesni miselni razvoj otrok in vzgojitelja. Pedagoški lutkar pedagoško lutko sistematično osmišljeno uporablja v vzgoji in izobraževanju.

Vse, ki vas zanima tovrstno pedagoško delo, se lahko ob branju tega priročnika seznanite, v okviru seminarja oz. modulov pa usposobite, v lutkovnem laboratoriju Vrtca Trnovo v Ljubljani. Strokovni/e delavci/ke Vrtca Trnovo so namreč v okviru inovacijskega projekta (IP) v sodelovanju z Zavodom RS za šolstvo oblikovale/i program s profilom poklica Pedagoški lutkar (PL).

Mnenja

Dr. Natalija Komljanc, konzulentka: Inovacijski projekt (IP) z naslovom Projektno delo z lutko (PDL) je v svojem večletnem raziskovalnem delovanju ustvaril novi profil, poklic pedagoški lutkar (PL). Strokovne/i delavke/ci (vzgojiteljski zbor) Vrtca Trnovo so skozi dobro desetletje samoreflektivnega dela ob podpori različnih strokovnjakov s področja vzgoje in izobraževanja ter lutkarstva oblikovali vzgojno-izobraževalni program na osnovi samoustvarjanja, samoizobraževanja in specializacije. Ob vestni samoanalizi in hkratnem samoizpopolnjevanju so se uspeli strokovni/e delavci/ke izobraziti in ob tem oblikovati učinkoviti model usposabljanja, ki ga želijo nesebično deliti z vami, ki verjameste v moč lutke in pedagoškega dela z mladimi. V okviru Projektnega dela z lutko je Pedagoški lutkar ena od unikatnih celovitih oblik odprtega učnega okolja z optimalno možnostjo prilagajanja inovativnega učenja najmlajšim.

Vodstvu in strokovnim delavkam/cem Vrtca Trnovo ter vsem zainteresiranim pedagoškim lutkarjem želim uspešen razvoj pedagoških lutk v lutkovnem laboratoriju Vrtca Trnovo in kakovostne aplikacije znanj v učnih okoljih z mladimi.

Uvod

Ravnateljica Vrtca Trnovo, mag. Suzana Antič, sprašuje in nagovarja: »Zakaj je pomembno, da govorimo o pedagoškem lutkarju?« in obenem odgovarja: »Ker se mora izobraziti v pedagoški komunikaciji z lutko«. Njeno vprašanje in odgovor ilustrirata, da ni dovolj imeti lutko rad in rad poučevati, vzgajati, pomembno se je izobraziti/ usposobiti tako, da svoja znanja in želje profesionalno nadgradimo, poglobimo in specializiramo, da zmoremo, v katerikoli pedagoški oz. učni situaciji, predstaviti svoje zmožnosti pedagoškega lutkarja in zbuditi umevanje v učečih se. Pomeni, da znamo/zmoremo razmišljati o tem, kako nam lahko lutka koristi, nas podpre pri spodbujanju in neposrednem učenju na inovativen način ter, da znamo lutko v tem smislu tudi oživeti. Živa lutka spodbuja življenje otrok, pri čemer sooblikuje otrokovo odzivanje, komuniciranje, zaznavanje vtisov, razumevanje sporočil in v tem smislu razvija situacijsko učenje. Ko se lutka približa in vključi v socialno učno skupino, da otrokom priložnost za sooblikovanje, izvajanje in vrednotenje kakovosti učnega procesa.

Če želimo, ne le kdaj pa kdaj, pač pa kompleksno, celovito in trajno izkoristiti moč lutke v pedagoškem procesu, potem je smiselno, da vzgojno-izobraževalno delo vodi, izvaja, spremlja in vrednoti skupina profesionalno usposobljenih pedagoških lutkarjev.

Ker pa to kompleksno unikatno znanje nikakor ni enostavno dosegljivo in mojstrsko izvedljivo, je pred nami kratek strokovni uvod in vsebinski ter metodični program usposabljanja za pedagoškega lutkarja. Priročnik lahko s pridom uporabimo pri osebni in skupni profesionalni

razvoju znotraj posamezne vzgojno-izobraževalne ustanove. Navsezadnje se je za ta, kot vse druge poklice, potrebno stalno izpopolnjevati oz. samorazvijati, torej je to uvod v prijetno zgodbo profesionalnega oz. avtonomnega samorazvoja, pa tudi ekipnega usposabljanja za pedagoškega lutkarja v odprtem učnem okolju.



Pedagoški lutkař (PL) I

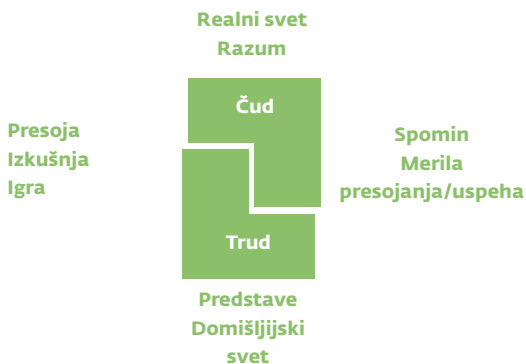
1 Literarno¹-didaktična zgodba o otrocih in pedagoškem lutkarju

1.1 Vpliv igre na razvoj človekovega uma²

Raziskovalni vprašanji (RV): 1. Kaj ima pedagoški lutkar pri razvoju otrokovega (človekovega) uma?

2. Kaj ima pedagoški lutkar pri vodenju otrokovega (človekovega) miselnega procesa?

»Nebogljeni v realnem, zmožnejši v domišljijem svetu.«



Otrok s predstavami ustvarja resničnost svoje generacije, z igro pa ozavešča realni svet odraslih.

Slika 1: Miselni svet po Kantu v Gavrič, 1991

Otroci v rasti in razvoju ne shajajo³ samo z realnim svetom odraslih, včasih se ga na trenutke celo bojijo in se zato branijo (o tem govorijo številne otroške

¹ umetniško

² čustev in razuma

³ Majhni otroci so nebogljeni v realnem svetu, zmožnejši v svetu domišljije. Fludd (1619) navaja lestvico s fakultetami znanja, in sicer senzualna percepcija (čuti in čustva), domišljija,



»Lutka kot subjekt in objekt reševanja problemov realnega sveta v domišljijem svetu.«

pravljice in resnične zgodbe), dokler ga ne razumejo. Človek je kos strahu, brž ko mu zna določiti obliko in jo preobrazi v njemu znan objekt, nam védenje o strahu odkriva Schiller (2003).

Najmlajši opazujejo, čustvujejo in domišljajo preden se podajo v racionalni svet razuma. Gon uma prebujajo z izkustvom, ki jim ga rodi ena sama sila, to je moč volje (po Schiller, 2003). Um

racio, intelektum, inteligenca, rojevanje glagolov. Glej tudi http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Fludd in Robert Fludd Illustrations.

Ključni pojmi: otrok, um, um-etnost, volja, lepota, domišljija, igra, rast in razvoj, referenčna moč, želja, lutka, doživljanje, razvozlanje miselnih vozlov, razpoloženje, izkušnja domišljijskega predstavljanja in ustvarjanja sveta, privlak, prijateljstvo, odnos, dialoški pogledi, ljubezen

je sposobnost mišljenja, spoznavanja, um-etnost pa sposobnost ustvarjanja del z estetsko vrednostjo, povezano s čustvenim dožemanjem (vtisi) in izražanjem (izrazi). Umetnost je lepota in je duh, ki išče izraz lepote prek načel življenja. Lépo poživlja čute in domišljijo ter prebujata raz-um. Z opredelitvijo pojma kaj je lépo, lepo meji na znanost (Schiller, 2003).

Otroci so v svojem domišljijem svetu samostojnejši, zmožnejši, ko z igro (na svoj način)



Bistvo: Igra kot zrenje lepote v svobodnem prilagajanju na svet. Igra v sebi nosi umetnost življenja (po Schillerju, 2003).

»Lutka je medij za vizualizacijo resničnosti v domišljiji in igrano igro resničnega sveta. Lutka, ki otroku približa svet izzivov, v sebi odseva del interesov in védenja radovednih otrok. Je gonilo otrokove volje tudi njegove notranje energije.«

ozaveščajo realni svet odraslih ter s predstavami ustvarjajo resnični svet svoje generacije. Otroci, zdravi v rasti in razvoju, vizualizirajo sposobnosti, težijo k najmočnejšim, prvim, najboljšim, stremijo k preseganju – k inovativnim iskanjem novih moči. Otroci oblikujejo referenčno moč v igri. Ta je merilo uspeha, ki mu otroci pričakuječe in zvedavo sledijo v želji po doseganju zelenega cilja. Zaradi želja⁴ doživljajo svet in ga tako postopoma obvladujejo (na umetniškem – ustvarjalnem in znanstvenem – opredeljevalnem področju).

Igra je njihova miselna pot in ostaja izumiteljeva pot, ko svoja referenčna merila primerjajo z doživetji iz resničnosti in domišljije. Bolj in manj zanimive izkušnje hranijo v različnih možganskih središčih. Nekatere od njih sčasoma pozabijo, druge utrdijo ali nadomestijo z novimi.

Z vidika teorije estetske vzgoje⁵ je igra »zrenje« lepote v svobodnem prilagajanju na svet. Igra omogoča živo oblikovanje sveta. Temelji na svobodnem občutenju zaporedja idej. Schiller pravi (2003), da je človek povsem človek le tedaj, ko se igra. Igra nosi v sebi umetnost življenja.

Otroci ozaveščajo svet resničnosti s čutenjem in čustvovanjem (zunanjim in notranjim zaznavanjem) v komunikaciji s seboj in z drugimi. S presojanjem

⁴ Želja je ena najmočnejših emocij (čustev), ki usmerjajo naše cilje (po SSKJ).

⁵ Schiller, F. (2003). O estetski vzgoji človeka. Claritas.

meril (referenčnih in aktualnih) gradijo in na ta način vzgajajo svoj spomin, s predstavami pa razvijajo razum (po Kantu v Gavrič, 1991, glej sliko 1). Čud jih sili naprej in trud ukoreninja njihovo pridobljeno znanje. Z igro otrok ozavešči, česar sam v razvoju še ne razume docela. Z opazovanjem in bogatenjem lastnih predstav, ko še sooblikuje celoto z manjkajočimi deli razuma, tako izboljšuje celovit uvid. Resničnejše, popolnejše znanje ohranjajo, manj trdno razpada ali teži k novemu preoblikovanju. Miselna slika se stalno spreminja;



tako z namenom ohranjanja (trajnosti) kot razjasnjevanja ali preoblikovanja. »Velikan« se tako z leti približuje »bogovom«, ko z najvišjimi referenčnimi cilji – vrednotami določene dobe ohranjajo trajen, navidezno večni svet. Berimo pravljice, bajke, pripovedke, mitološke zgodbe o tem in opazujemo rast ter razvoj sveta otrok in odraslih skozi ljudska obdobja/izročila.

**Rast/velikani ▶
stremljenje k
presežkom**

**Razvoj/v igri oblikuje
referenčno
moč/merilo uspeha,
ki mu otroci po
dosegi cilja
pričakuječe sledijo.**

**Otroci svet doživljajo zaradi zelenih
ciljev/želja/referenčne moči in zaradi njih
postopoma svet vedno bolj obvladujejo. To je
razvoj samostojnosti.**

Slika 2: Rast in razvoj

**... proces, ko svoja referenčna
merila primerjajo z doživetji v
a) resničnosti in b) v domišljiji.**

**Izumljanje
je ...**

**Igra
je ...**

**... otrokova metoda umevanja
+ ostaja metoda umevanja
izumiteljev. Otrokova miselna
pot/način mišljenja.**

Slika 3: Igra je ...

1.1.1 Lutka ustvarja most med objektivnim in subjektivnim umevanjem

Raziskovalno vprašanje: »Kaj je lutka v naši glavi?«

Res-ničnost

Lutka

Dom-išljija
Kar ti je blizu –
domače

Zrcali, odseva, reflektira medsebojne povratne informacije. Razvozlanje miselnih vzlovov – rdeča nit.

Slika 4: Lutka je most med objektivnim in subjektivnim

»Prehod med življenjem izkušnje rešuje dodela in spontano obvladuje nemogoče napore.«

Lutka je od otrok sprejeta vez med vizualizacijo resničnosti v domišljiji in igrano igro resničnega sveta, kjer se otroku odrasli pridruži kot soigralec in ne kot klasični vzgojitelj. Vlogo odrasli utrdi z lutko v svoji roki, ki govori iz njegovih ust in izraža



njegovo mimiko, značaj in duh prostora ter časa. Lutka občasno zamenja resnični, vzgojiteljev obraz za svojega. Ta obraz predstavlja svet med resničnostjo, ki je za otroke oddaljena, tuja, včasih nedosegljiva, in igro, kot svetom, v katerem otrok igra – doživlja resničnost – resnično resničnost po svoje, v sodelovanju z drugimi. V igri je otrok močan, sposoben ustvarjalec, kjer izkuša zmožnosti na optimističen oz. uresničljiv način.

1.1.2 Lutka reflektira medsebojne vtise in izraze v procesu umevanja

»Lik lutke spodbuja in razvija osebne odnose, čustva.«



Lutka zrcali med seboj izražene misli, povratne informacije vzgojitelja in otrok/a ter sprašuje in razvzlava miselne vozle (angl: conundrum).

Ko otrok sprejme igračo, katerokoli, se z njo igra po svoje. Ko pa ga (nezavedno) pritegne, se ji ne le prepusti, ampak vzpostavi z njo neke vrste hormonalno oz. čustveno zvezo, ko gre za prijateljske odnose. Lutk oz. igrač ima otrok v aktualnem času na voljo v svojem okolju več, a z izjemnim zanimanjem sprejme in obravnava le tisto, ki v njem izzove močna čustva in spodbudi delovanje njegovih hormonov, posledično kompetenc /zmožnosti, zato ni vseeno, kdo in katera lutka otroku približa svet izzivov v pravi otrokovi oz. prilagojeni pedagoški igri. Vsaka

lutka ne uspe. Uspe tista, ki v sebi odseva (izraža, odraža) del interesov, znanja in radovednosti tistih otrok, s katerimi deli in množi svoje znanje.

Katera lutka izziva čustva – hormon sreče?

Tista, ki odseva, odraža, izraža del interesov, znanja in radovednosti otrok. Ko delamo lutko, morata vsebovati diagnostiko predznanja oz. interesov in potreb otrok. Lutka temelji na otrokovih spoznanjih, pričakovanjih, prepričanjih, željah.

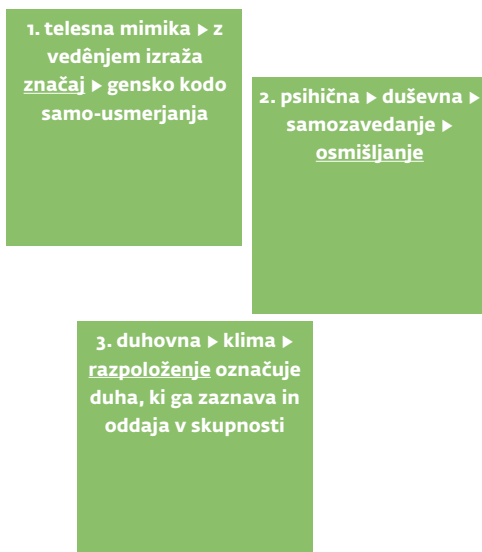
Slika 5: Moč lutke

Vizmenjavi vtisov in izrazov poteka tridelno komuniciranje, ko govorica telesa z vedanjem izraža značajske lastnosti, ki z geni določajo ciljno kodo in ti človekovo samousmerjanje. Samovédenje se zgodi, ko začutimo svoje psihične vzgibe, jih osmislimo in po potrebi ubesedimo, izrazimo glasno ali v sebi, napišemo oz. narišemo, naslikamo. Klima pa je duh ozračja, ki ga človek zaznava in ga izrazi z razpoloženjem. Vdih prinese vtis in izdih izraz. Trikomponentna komunikacija (telesna, duševna in duhovna) je ubesedena v reakcijah otrok ob srečanju oz. zbližanju z lutko.

Opazujmo otroka, kako komunicira neverbalno, izraža svoje vednje in razpoloženje. Kako se počuti v okolju, kaj zaznava, kakšen duh ga preveva? Kako to izrazi, s kakšnim védenjem in vednjem, v kakšnem duhovnem tonu? Kako se projicira njegov odziv na drugih? Kako to odnosno dinamiko čuti lutka, kako reagira, kombinira, se odziva, kaj izziva v svoji komunikaciji?

V pedagoškem delu je smiselno nastaviti več opazovalnih oči (kamer) – kakovostno formativno spremljanje), da ne bi zamudili kritičnih miselnih obdobij in zato izpustili učnih priložnosti oz. odzivov otrok v neposredni inovativni učni igri, kjer se rojeva skupna, vsekakor pa njihova, učna zgodba in priložnosti, ki otroka lahko povedejo v neslutene daljave miselnega zaznavanja, izkušanja in domišljjskega predstavljanja ter ustvarjanja sveta.

Komunikacija z lutko, lutkarjem in otroki je tri-delna:



Opazujmo otroka z vseh treh vidikov komuniciranja in naše oz. lutkarjeve odzive.

Slika 6: Tridelna komunikacija

1.1.3 Lutka pritegne in ponotranji učno zgodbo

Lutka se v uvodnem dogodku pri/zbliža in naveže na otroka z vsebino, ki ga pritegne. Ob srečanju z lutko se otrokova čustva vzburi, njegov čutni svet, živčni sistem in s tem gibanje, dihanje, utrip srca spodbudijo misel/i, zanetijo zgodbo. Zgodi se prvi vtis, močan, ki se vtisne v otrokovo zavest, zariše

in preplavi otrokov čustveni svet in v tistem hipu mu postane lutka »ti«. Privlak vzpostavi »ti-odnos«. To pomeni, da postane njegova, v otrokovih očeh »moja«. Lutko nagovori s »ti« in zato postane »tvoja« – »moja« lutka in z njo »tvoja« – »moja« – »naša« skupna učna zgodba.

Vzpostavi se prijateljski odnos, ki je vez med »jaz« in »ti«. Lutka v sinaptičnem stiku postane del otroka, čuti jo kot del sebe. Z vidika otroka je to del »mene«, zato v tistem hipu lutka ni več kdorkoli, katerikoli, ampak »ti«, ki postane/š in ostane/š del otroka, skupnosti za vedno. Lutka se je v »meni« – v otroku in skupini udomačila. Postala je del »mojega«, »najinega«, »našega« miselnega procesa, del »mojega« življenja⁶.

Lutka = v učni igri:



Slika 7: Lutka v učni igri

»Tako zelo silno skrbim in če je potrebno, je tu še več prijateljev, ki bomo s skupnimi močmi skrbeli zanjo, se imeli radi.« Prvič, nato drugič, pa tretjič in četrtič se zgodi, da za otroka ne skrbijo le drugi, ampak, da on sam skrbi za druge ali pa več otrok v skrbi sodeluje med seboj. Otrok v skupini ni ravno

⁶ Prav to izkustvo opisuje v Malem princu Antoine de Saint-Exupéry.

sam, tam je še vzgojiteljica, ki priskoči na pomoč, če je treba, in drugi otroci ter odrasli. Poleg staršev se zavedamo, da smo mi – lik lutke, najbolj zaželen notranji gost otrokovega srca. Otrok ni več le z mamo, očetom, brati in sestrami, vzgojiteljem, ampak, kar je prav posebno, kar ga požgečka v srčku, tu je sedaj njegova »čisto moja«, tudi od ostalih otrok, »naša« lutka, ki ne more brez nas, naše pomoči. Skupaj smo prava družčina – skupnost. »Ti« je moj veliki, večni prijatelj, s katerim doživljam, odkrivam in spoznavam. Lutka »ti« je njegov, otrokov jaz, ki mu odstira svet čudes, a hkrati ga prosi za pomoč, podporo ter ga na ta način nagovarja k samorazvoju. Vigri z njim je lutka lepa, prijetna, zanimiva, nevsakdanja, zabavna, čudna in čudežna, topla, zahtevna, včasih težavna. Prinaša mogoče in nemogoče. »A čudno, ta njena zahtevnost je hkrati »moj trud«, ki je v resnici užitek, moja radost, moja sreča. Tudi, če ji pomagam v res zahtevnih izzivih, kajti lutka vpliva na moj (otrokov) način mišljenja, življenja, ustvarjanja, spanja, na moje sanje, na moje izjemno, unikatno, enkratno neponovljivo življenje na tem svetu. To je moja sreča, moj življenjski cilj.«, povzeto iz večletnih spremljanj dela z lutko v Vrtcu Trnovo.



Zakaj vsaka lutka ni enako močna, enak privlak – privlačna? Kaj pritegne? (moji interesi ne pritegnejo, ni nujno da pritegnejo njegovi (otrokovi) interesi. Le tako se lutka udomači. Le tako je lutka vredna človekove skrbi – ljubezni.)

BISTVO! Lutka mora izražati otrokov (njegov) interes, da ga pritegne, da postane prijatelj (sam sebi) in nato skrbi ter vztraja. Zbližanje sam s seboj. Zato otrok prevzame skrb/odgovornost nad lutko. To je otrokov samorazvoj. Lutka, primerna pedagoška lutka, pospeši in usmerja otrokov samorazvoj. Otrok potrebuje in izrazi željo po pomoči le v izjemnih, zahtevnih izzivih.

Lutka je otrokov odsev. (Videk in srajčica)

Slika 8: »Moja«, »tvoja«, »naša« lutka. Za »ti« – lutko tokrat skrbim jaz

Zgodba – nastajanje: BISTVO

- 1. Prvi vtis** ► močan, da se vtisne v zavest, preplavi otrokov čustveni svet, da mu lutka postane ti – prijatelj. Privlak vzpostavi ti-odnos. Zbližanje.
- 2. Skrb** ► ljubezen vzpostavi in neguje (vz)trajanje. Sodelovanje.
- 3. Otrokov trud** ► izjemno zahtevni izzivi vplivajo na otrokov razvoj mišljenja, ustvarjanja, bivanje, življenjski cilj.

Slika 9: Skrb in zgodba

1.1.4 Lutka je dialoški oz. poliloški pogled skozi osebno okno umevanja

Tako kot Panikkar⁷ opisuje razvoj in razumevanje sveta ter dialoga v življenju s primerom pogleda skozi lastno okno, tako ima vsak otrok s prihodom

⁷ Več o R. Panikkar: <https://www.youtube.com/watch?v=Kvs0v6OuTWs>.

na svet možnost gledanja skozi svoje osebno okno življenja oz. sveta okrog sebe. Bolj ko razumemo svoje bivanje in svet, ki ga gledamo, jasnejše je steklo in vedno bolj jasen je pogled na svet in hkrati na nas osebno. Kmalu v mladosti se zavedamo, da tudi drugi gledajo skozi okno svojega življenja in ob sosedskih odnosih, ko se poslušamo, ugotavljamo, da je pogled skozi okno v svet raznolik, raznoter, da ga vsak vidi podobno, a tudi drugače. Dialog med ljudmi, ki opisujejo poglede skozi okno, bogati ene in druge in tako ljudje ob izkušnjah spoznavajo, da skozi svoje okno in skozi svoj pogled ne vidimo vsega. Da nam naše okno ne daje celovite slike, da pa jo lahko sestavljamo vedno bolj natančno s samorefleksijami in s pogledi drugih. Prav zato je smiselno poslušati sebe in druge ter slišati, v dialogu sporočati, kaj so slišali od sogovornika, kaj se jim je zdelo pomembno, kje, kako, zakaj stvari vidijo drugače in na ta način se lahko dialogi in zato življenja med seboj bogatijo. Tako se oblikujejo osebni in dialoški pogledi, s katerimi se včasih strinjamo, so nam všeč in jih podpiramo, včasih pa tudi ne. Naučimo se ponavljati, zagovarjati, podpirati misli drugih, jih prepletati z nam podobnimi in jih nadgraditi z mislimi podobno mislečih. Tako se razvija kultura komuniciranja, so-bivanja že od zgodnega otroštva.

Vodeni miselni razvoj
človekovega
prilagajanja ► učenja



2 Inovativno učenje najmlajših (IU)

2.1 Igra je pot do inovativnega učenja

Pedagoška igra je simbol ustvarjalnega učenja, v katerem se vzgojitelj ali učitelj in otrok zblížata. Oba darujeta tisto, kar zmoreta, da se rodi in udejanji najboljša misel.

V pedagoški igri vzgojitelj in otrok oz. otroci smiselno dopolnjujejo znanje z: 1. izkušnjami, 2. opazovanji in 3. po potrebi z eksperimentiranjem v odprtem in laboratorijskem učnem okolju. Izkustvo brez varnosti lahko postane nevarno in nepopolno, je eno od doživetij, ki pa ne daje nujno dobrega vpogleda v obče. Opazovanje (spontano in vodeno) nam lahko pomaga pri oblikovanju mnenja, zbiranju podatkov, v komunikaciji, vendar lahko postane dolgočasno, če ni dovolj premišljeno spodbujeno. Eksperiment je ena od oblik kontrole (preverjanja, preizkušanja) ene ali več spremenljivk, pogosto težje razumljiv dobljeni podatek, ker je iztrgan, izoliran iz življenja, sploh, če nismo vključeni v eksperimentiranje od začetka do konca, da vemo, kaj in zakaj nekaj preizkušamo. Smiselna je kombinacija vseh treh oblik zaznavanja sveta, da nam da veliko bolj-ši vpogled v dogajanje in razumevanje sveta okrog

Slika 10: Vodeni miselni razvoj človekovega prilagajanja – učenja



nas, še posebej, če eksperimentiramo v odprtem in laboratorijskem okolju⁸.

Vzgojitelj že ima izkušnje iz realnega sveta odraslih, kljub temu pa pred učno temo v skupini vzgojiteljev zgodbo podoživi še sam z lastnim raziskovanjem oz. pedagoško simulacijo. Na ta način je vzgojitelj/ica (lutka) bolj suverena, zanimiva, vznemirljiva. Učni načrt je natančnejši in bolj predvidljiv. Tudi zato lahko lutka jasneje nagovarja (z raziskovalnim vprašanjem) k doživljanju, zato k novim izkušnjam vseh vključenih. Tistim, ki vstopajo

v svet vznemirljivih trenutkov, zagotavlja zanimivo in varno, a vznemirljivo sodelovanje. Vzgojitelj z otroki ozavešča situacije realnega sveta, da bi našli najboljšo rešitev. Pa ne le, ko gre na primer za vezovanje vezalk neveščim, ampak, tudi ko gre za reševanje objekta z drevesa ali z reke in ko gre za omogočanje nekomu, da se uveljavi v (za)želenem poklicu. Lutka z raziskovalnim vprašanjem otroku sporoči, da mu brezpogojno zaupa in verjame vanj kot rešitelja zagate (učno-vzgojnega problema), ki je na videz nedosegljiva, nerešljiva, a prav zato toliko bolj vznemirljiva.

Otrok pa ima izjemno naravno zmožnost razvijati igro in igro igrati. Vigri niso sužnji in le roboti (so, če to vlogo izrecno želijo igrati) ampak vodje, režiserji, raziskovalci, odkritelji, čarovniki, starši, »čisto prav-i«, kjer lahko sebi in drugim dokazujejo, osmišljajo in razvijajo svoje zmožnosti, pa tudi pomagajo razvijati zmožnosti vseh, ki jih imajo radi in potrebujejo njihovo pomoč oz. podporo. Seveda lahko odkrijejo čisto nove nenavadne po/priklice. Pri tem ne razmišljajo o sposobnostih, ampak opazujejo zmožnosti, saj jih čutijo, doživljajo – torej se jih zavedajo. Otroci z učno lutko niso le sposobni virtuozni igranja igre v spontani otroški igri, pač pa so kompetentni igrati se v učnih igrah, sposobni so-odigrati izjemne vloge v prav-ih zgodbah z resničnimi življenjskimi izkušnjami, ki jih vtisnejo globoko v dolgoročni spomin. Spomin, ki je vedno na voljo v bodočih življenjskih situacijah in to z nalepko »Zmorem, saj sem to vendarle že enkrat uspešno po/dokazal/a sebi in drugim«.

Izkušnje z lutko v pedagoški oz. učni igri postanejo del otrokovega nezavednega in zavednega miselnega sistema in bogastva, ki otroke okrepi za zorenje prefrontalnega korteksa, v rasti zrcalnih nevronov oz. razvoja empatije. Narava je igro

⁸ Po R. Panikkar: <https://www.youtube.com/watch?v=Kvs0v6OuTWs>.

(naravno metodo učenja) človeku dala in ob tem podarila radovednost (obliko motivacije), ki sodi k igri. To je želja, motivacijski ogenj, vzgon in zagon ter izrečni cilj (časovno in prostorsko omejen namen). Je spodbujevalno sredstvo, merilo uspeha na poti do cilja. Je način in stil delovanja. Lutka v učni igri ni le vsebinski magnet – miselni privlak je tudi odprta učna priložnost za raziskovanje, odkrivanje in je odnosni privlak – mediator med njim in vzgojiteljico ter drugimi vpletenimi v učni – življenjski zgodbi.

**Pedagoška,
didaktična igra ...**

**... je ustvarjalno učenje
(vzgojne vsebine in
otrokove metode)**

**Lutka jasno nagovarja k/z raziskovalnim
vprašanjem k doživljanju, k novim izkušnjam. Um
nagovarja k novim izkušnjam in moč volje
omogoči novo izkušnjo.**

Volja ...

**... sposobnost
nezavednega hotenja in
zavedno upravljanje
svojega vedënja za
dosego cilja. Prva faza
je boj motivov, druga
faza je selekcija (izbira)
in tretja/zadnja je
izvršitev odločitve.***

* <http://hr.wikipedia.org/wiki/Volja>

Slika 11: Igra, lutka in volja

Izkušnje z lutko v pedagoški učni igri postanejo hkrati del nezavednega in zavednega miselnega



sistema in zaklad pedagoškega lutkarja, ki bogati njegov vzgojno-izobraževalni potencial oz. izvedbeni kurikulum⁹.

2.1.1 Inovativno učenje kot oblika samo-umevanja

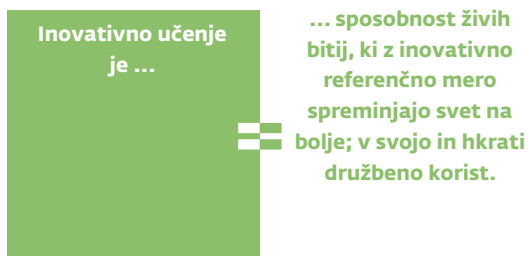
Učenje je sposobnost za nenehno nezavedno in zavedno razmišljanje; iskanje znanja na neštete načine, ki omogočajo preživetje, dobro življenje (angl. good life). Je samospreminjanje na osnovi vedënja in vedënja oz. samoregulacije mišljenja. Inovativnost pa pomeni sposobnost samopreoblikovanja obstoječega vedënja in vedënja v boljše, zato verjetno v novo drugačno kot smo navajeni. Inovativno učenje je sposobnost živih, ki z inovativno referenčno mero spreminjajo svet na bolje; v svojo in hkrati družbeno korist.

Načela inovativnega učenja¹⁰ so: 1. vsa pozornost je usmerjena na otroka in vsa njegova pozornost na prilagajanje – učenje, 2. učenje je socialno doživetje, ki prinaša zanimive bogate izkušnje – spomin, 3. čustva so pomemben določitelj mišljenja za

⁹ Volja je sposobnost hotenja (po SSKJ), zaved(s)tnega upravljanja svojega vedënja za dosego cilja. Osnovna volja je v nezavednem nagonu. Volja je človekova svoboda. Prva faza volje je borba motiva, druga je odločitev/izbira, tretja faza pa je izvršitev odločitve.

¹⁰ Po School-jena plan, OECD, 2013.

oblikovanje referenčnih meril uspeha, 4. zavedanje razlik v mišljenju (in predznanju), zato predvidevanje raznoterih oz. različnih učnih priložnosti, 5. učna okolja se prilagajajo in krepijo svojo prožnost, 6. pozitivna povratna informacija v učnem procesu in 7. specializacija v posamezne discipline šele po integrirani preglednosti nad disciplinami. Učimo se tako, da: 1. premislimo o znanem (védenju, poznavanju učne snovi) in o tem, kako lahko izboljšamo lastno predznanje ter pozitivno vplivamo na znanje vseh otrok; 2. (u)vidimo svojo miselno sliko o snovi, ki jo preučujemo in jo primerjamo z miselnimi podobami drugih oz. alternativami, 3. aktualno/stalno medsebojno povratno informiramo o delovanju raziskane snovi in o koristi navodil/sporočil, ki smo jih prejeli za učenje.



Slika 12: Inovativno učenje

Vzgojiteljeva oz. učiteljeva zmožnost pri inovativnem učenju pa je: 1. delati z virom aktualnega znanja otrok, 2. uporabiti empatijo za/v sodelovanje/u, 3. zavedati se predznanja (lastnega, ne le otrok) in ga 4. uporabiti pri oblikovanju prepričanj, 5. biti odličen ekspert, 6. sposoben kakovostnega formativnega spremljanja učenja.

Inovacijski projekti (IP) in Projektno delo z lutko (PDL) ter Pedagoški lutkar (PL) v njem so učno (vz)gibanje, ki organizira vzgojo in izobraževanje kot obliko smiselnega, kakovostnega, medsebojnega povratnega informiranja, hkrati pa išče možnosti

za odprte učne pristope, kjer bi učeči se lahko uporabili svoje predznanje za izhodiščni vir in hkrati živi učni vir – izziv za iskanje priložnosti za intenzivnejši ustvarjalni utrip učečih se v neposrednem učnem okolju. Ta inovacijski projekt, kjer je znanje pedagoškega lutkarja nepogrešljivo, spodbuja prav to. Inovativni vzgojitelji se ukvarjajo z energijo učenja, s principi učenja, z mehanizmi spremljanja in miselnimi procesi v možganih.

Vzgojiteljeva/učiteljeva zmožnost pri inovativnem učenju:

- + delati z virom aktualnega znanja otroka/učenca
- + uporaba empatije za/v sodelovanju
- + zavedanje lastnega predznanja, ne le otrok in uporaba pri oblikovanju prepričanj
- + odličen ekspert, sposoben kakovostnega formativnega spremljanja učenja/umetniškega ustvarjanja ...

PDL je IP – učno vzgibanje, ki organizira VIZ kot obliko smiselnega kakovostnega medsebojnega povratnega informiranja, hkrati pa išče možnost za učne pristope, kjer bi učeči se lahko uporabili svoje predznanje za izhodiščni vir in hkrati živi učni vir – izziv in kjer iščejo priložnost za intenzivnejši ustvarjalni utrip učečih se v neposrednem učnem okolju.

Inovativni vzgojitelj se ukvarja z energijo učenja, s principi učenja, z mehanizmi spremljanja in miselnimi procesi v možganih.

Slika 13: Inovativni vzgojitelj, učitelj

Inovativni otroci čutijo učni prostor in čas kot svoje lastno premišljevanje in sodelovanje v njem z učečimi se, tudi z lutko. Za večino otrok je to sprejeto kot več svobode in ne obtežitev, čeprav

se intenzivnost učenja pri učečih se poveča. Inovativna oblika učenja je torej samostojna oblika nekaterih ljudi (otrok, vzgojiteljev in staršev ter drugih ekspertov), ki jih ni strah spreminjanja oz. preoblikovanja in imajo vizijo o tem, kako izboljšati svet ter svoje predznanje ter kako obogatiti formalno učenje. In prav s to idejo se ukvarjajo inovacijski projekti (IP) in Projektno delo z lutko (PDL). Načelo spodbudnega, odprtega učenja v odprtem učnem okolju je torej stalen dialog, večsmerna komunikacija v raznoterih oblikah usklajevanja porojenih se misli, še bolj s pedagoško lutko, ki dialog povezuje in miselno nadgrajuje.

Inovativni otroci čutijo učni prostor in čas kot svoje lastno premišljevanje in sodelovanje v lastnem premišljevanju z učečimi se, na primer z lutko. Za večino otrok je to sprejeto kot več svobode in ne obtežitev, čeprav se intenzivnost učenja pri učečih še poveča.

Slika 14: Inovativni otroci

2.1.2 Oblikovanje znanja je kompleksen vseživljenjski proces samo-preoblikovanja (angl. *self-formation*)

Pridobivanje znanja je kompleksen in preudaren proces, v katerem delamo sklepe, povzetke in napovedi. Znanje, ki si ga pridobimo na tak način, nam omogoča predvidevanje situacij in pravo izbiro vedênja. Ta proces imenujemo adaptacija ali učenje¹¹. Formativno spremljanje pa je naravna oblika miselnega procesa, ki sproža smiselno prilagajanje – učenje, tako, ki zadovolji potrebe in pričakovanja učečih se. Presojanje je primerjanje aktualnega znanja z referenčnim, pri tem pa je nujno hotenje – osebni cilj, ki sproža optimalno prilagajanje v skladu s predznanjem in sposobnostmi.

¹¹ Povzeto iz kognitivne teorije učenja.

Proces samopresoje omogoča in sproža samouravnavanje prilagajanja, zato spodbuja povratno informacijo ter predstavitve učnih zgodb. Uspeh je produkt, ki vsebuje motivacijski vzgib za učenje in v procesu učenja upošteva Vygotskijev¹² bližnji miselni razvoj. Večja kot je radovednost, večja je lahko produktivnost.

Teorija uma se ukvarja s preučevanjem razum-ovanja misli drugih (empatija). Pri tem igra pomembno vlogo zrcalni nevronske mehanizem. Teorija uma je pravzaprav sposobnost razumevanja različnih mentalnih stanj, kot na primer, verjeti v nekaj, interes, želja, pretvarjanje, znanje s svojega vidika in vidika drugih. Ugotavljanje razlik in podobnosti ter razvoj sposobnosti za medsebojno prilagajanje – učenje¹³.

Vsa ta spoznanja vzgojitelji upoštevamo v vzgojno-izobraževalnem procesu pri delu z najmlajšimi otroki. Učenje z razumevanjem vedno začne razvijati znanje na višjih stopnjah, začenši z ravniyo predznanja, ko vzgojitelj otroka vključi v aktivno učenje in spremlja delne ter končne odzive oz. rezultate učenja, kajti otrok prinaša v igralnico svoje unikatne percepcije delovanja sveta. Če so močno angažirani, potem pričakujemo, da bodo pripravljene sodelovati pri oblikovanju učnih konceptov, pri zbiranju in odbiranju učnih virov in seveda že imajo do neke mere oblikovane učne cilje, pričakovanja in prepričanja. Vzgojitelj otrokom pomaga razdelati aktualne ideje in forme sveta ter jih integrirati v prenovljene učne zgodbe, kjer otroci spoznavajo, prepoznavajo bistvene povezave in odnose. Vzgojitelj se zaveda, da se učenje vedno začne tam, kjer se

¹² Vygotski: cona proksimalnega razvoja.

¹³ Flaherty, AW. (2005). Frontotemporal and dopaminergic control of idea generation and creative drive. *J. Comp Neurol.* Dec. 5; 493(1): 147 – 53. Prav tako se priporoča branje tematske številke Nevroznanost v reviji Trajnostni razvoj v šoli in vrtcu. 2013, letnik 7, št: 1-2.

je končalo, in od tam nadaljuje v prihodnosti. Tako otroku v procesu samopreoblikovanja pomaga graditi spiralni – razvojni, življenjski, odprt izvedbeni učni kurikulum (po Bruner, 1960¹⁴).

Pomembno je, da vzgojitelj pri otroku razvija zmožnosti in da ima otrok priložnosti za preiskovanje in njihovo izboljševanje oz. krepitev. V ta namen vzgojitelj organizira učenje tako, da otroci po različnih poteh re-organizirajo znanje in poti oz. metode dela. Učno okolje pa mora otroku omogočiti tudi, da sam prevzema vsaj del nadzora nad učnim dogajanjem. Če je otrok miselno aktiven, potem miselni proces oblikuje kategorije za procesiranje informacij (Gibson, 1950¹⁵). Izkušnje pri gradnji znanja igrajo izjemno pomembno vlogo, saj lahko v kratkem času izjemno povečajo kompleksnost novega védenja in vedênja. Tudi vzgojitelj razmišlja podobno in zato je najbolje, da otroke opazuje in spodbuja v okviru učnih akcij. Učne akcije, v katere je učitelj vključen kot enakovredni mislec – partner, omogočajo, da se med seboj delijo povratne informacije, ki nenehno in takoj izboljšujejo raven učenja in poučevanja v skupni učni zgodbi. Aktivno učno okolje upošteva, da sta v centru oba, vzgojitelj in učenec, da sta oba usmerjena v nadgradnjo predznanja, da oba spremljata in uravnava dinamiko učenja in da se učenje dogaja v skupnosti¹⁶.



¹⁴ Bruner, 1960: The Process of Education (Bruner).pdf – judzrun-children.

¹⁵ Gibson, 1950.

¹⁶ To so lastnosti t. i. »outstanding teaching approach«.









Pedagoški lutkař (PL) II

1 Program usposabljanja

Strukturirani program v nadaljevanju besedila odgovarja na tri med seboj povezana vprašanja : »Kaj?«, »Kako?« in »Zakaj?« je pedagoška lutka/lutkar vključena v vzgojno-izobraževalni proces.

II del Programa Pedagoški lutkar Odgovori na vprašanja:



Slika 15: Vprašanja v programu PL

ZAP. ŠT.	ŠT. UR	VSEBINA	CILJ	AVTORJI/IZVAJALCI
1.	8 ur – 10 ur	»Lutka je, lutka ni« Zgodba o lutki in lutkarju	1. Lutka protagonist 2. Zaznavanje lutke – vtis 3. Komunikacija z lutko – izraz 4. Ustvarjanje lutke - videz	Strokovni delavci/ke Vrtca Trnovo
2.	8 ur – 10 ur	»Zakaj lutka, kje in kdaj?« Zgodba o izvedbenem kurikulumu	1. Lutka ustvarja literarno-didaktično zgodbo (Didaktični zemljevid) 2. Formativno spremljanje vzgoje in izobraževanja z lutko 3. Refleksija in sumativna evalvacija pedagoškega lutkarja	Strokovni delavci/ke Vrtca Trnovo
3.	8 ur – 10 ur	»Kako z lutko?« Ustvarjam in spremljam svojo zgodbo	1. Izboljšam komunikacijske tokove, omogočam doživljanje ...	Strokovni delavci/ke Vrtca Trnovo

1.1 Prvi del: Lutka je, lutka ni. Zgodba o pedagoški lutki in pedagoškem lutkarju

Lutka je:

- povezovalc sveta človeka in domišljije (Žigon, 1992,5);
- figura, ki nekaj predstavlja, posnema, uprizarja, čara življenje (Semolič, 1987, v: Matjašič, 2011);
- vzgojno učno sredstvo, ki stimulira, vznemirja, reagira, spodbudi misel in fantazijo, omogoča izražanje, intimno doživljanje sveta ... (Žigon, 1992);
- glavno izrazno sredstvo z lutkovnim znakovnim sistemom. Povezuje živo in neživo (Trefalt, 1993);
- figura, ki predstavlja nekaj oz. nekoga – »bit«. Lutka je bitje, ki jo premika človekova sila. Človek lutki posodi energijo (Jurkowski, 1991);
- animator, vpihovalec duše in prejemnik, zagotavlja živost tistemu, ki jo animira, ki z njo manipulira (Omerzu, 2010, 16 – 18);
- tridimenzionalna figura, ki dobi svoj polni pomen in namen šele v rokah tistega, ki jo živi. S tem namreč premaga nepremično, mrtvo stanje in postane bitje, ki lahko počne kar hoče, želi tisto, kar v realnem svetu ni mogoče. Potrebno je le malo domišljije in spretnosti in lutka postane, kar želimo – naše, moje domišljjsko bit-je (Matjašič, 2011);
- psiho-družbeni razvojni človek (Jurkowski, 1991, 26);
- novi oz. dodatni komunikacijski kanal, s katerim se načrtuje doseganje vzgojno-izobraževalnega cilja (Korošec);
- medij, element umetnosti, ki v realno življenje odpira prostor domišljiji; v našem primeru »otrokova prijateljica« (Antič in drugi, 2013, 41);
- protagonist (osrednja oseba), je komunikacija s prisposodbo, je nekdo, ki mu otrok lažje sporoča

svoje potrebe in pričakovanja kot vzgojitelju. Ima moč, zraste se s človekovo voljo, dobi simbolni pomen, postane bitje, lutkarjeva energija jo oživilja (Antič in drugi, 2015, 35);

- pesem (ritem in melodija – sinhronizacija pedagoškega dialoga), ki soustvarja impresije in ekspresije (Antič in drugi, 2015, 36);
- da nas ni strah (deklica 5 let v Antič in drugi, 2015, 39);
- pol človek, pol narejena iz blaga (deček 5 let v Antič in drugi, 2015, 39);
- naš junak (deklica 5 let v Antič in drugi, 2015, 39);
- igrača, prijateljica (deklica 5 let in deček 4 leta v Antič in drugi, 2015, 39);
- prijazna, nežna, empatična, zanimivo bitje, namenjeno učenju najmlajših (mnenja vzgojiteljic Vrtca Trnovo v Antič in drugi, 2015, 41);
- močan edukativen vpliv (eden od staršev Vrtca Trnovo v Antič in drugi, 2015, 44).



Lutka = Lutka ≠

“Lutka pol človek, pol narejena iz blaga” (deček 5 let)

Lutka = povezovalka sveta in domišljije, figure, junak, protagonist, glavno izrazno sredstvo, vzgojno-izobraževalno sredstvo, komunikacijski kanal, animator, umetniški element, medij, pesem, pol človek pol blago.

Lutka protagonist vodi in usmerja, da se zgodi, kar se mora in se ne zgodi, kar se ne sme in se še ne zmore.

Slika 16: Lutka je, lutka ni



... zabava, sprostitvev, povezovanje, tolažba, sredstvo do cilja

... igra, radovednost, gledališče – zrcalo, improvizacija, ustvarjalna domišljija, na prostem in v sobah

... lutka ► tista, ki je del tebe – sebe, tista, ki sede/paše v tvojo osebnost, je tvoj drugi pol, ki omogoča sredino – ravnovesje

Slika 17: Lutka je (zbrani odgovori udeleženk seminarja PL 2015)



... obremenitev, odvisnost, skrb, strah, vsiljenost, antiterapija

Slika 18: Lutka ni (zbrani odgovori udeleženk seminarja PL 2015)



... medij, s katerim se začnemo ukvarjati z zavednim, nezavednim našim in drugih

... znanje brez meja, vživljanje v lutko in osebo

... protagonist = junak, ki ustvarja zgodbo; intenzivna, celovita komunikacija

... ljubezen dviguje raven umevanja/delovanja

... lutke zaprosijo za pomoč otroke

Slika 19: Lutka je (zbrani odgovori udeleženk seminarja PL 2015 po predstavitvi lutk)

1.1.1 Protagonist

Če vprašamo mlade(ž), kdo je protagonist, odgovorijo v smislu, da je to »pridko«, nekdo, ki je priden, ki ravna kot je prav. Protagonist je junak, ki v akcijo



povede otroke, vzgojitelje in starše ter druge udeležence. Protagonist te/nas »potegne«¹⁷ v projekt, v izvedbeni kurikulum, da se zgodi kot je najbolj prav in se tudi mora zgoditi. Protagonist, grško »protagonistes«¹⁸, je glavni lik zgodbe. Vse se vrti okrog njega, celotna literarno-didaktična zgodba.

Temeljni namen lutke protagonistke je jasno sporočiti vizijo, skupni cilj. Vsem ga vtisne v spomin z dogodkom, z doživetjem vnaprej načrtovanega pedagoškega, didaktičnega, literarnega dogodka. Dogodek je uvod, začetek, zaplet pred formiranjem učne zgodbe, ki mu logično sledijo odzivi, ki jih spremlja, nadgrajuje, vključuje v svojo zgodbo vse do vrhunca in njenega razpleta. Lutka protagonist logično sledi predlogom, rešitvam, dvomom otrok, staršev in vzgojiteljev, jih sproti vpleta v zgodbo – v odprti učni (vzgojno-izobraževalni) kurikulum, ko na tak način postopoma v resnici sami postajajo del pomembne zgodbe, postanejo sooblikovalci literarno-didaktične zgodbe. Torej lutka protagonist

izvede/izvaja virtuozno komunikacijsko oz. pedagoško delo (akcijo/e), ko izjemno dobro usmerja svojo vlogo in usmerja ter zbližuje vloge ostalih, da se zgodi, kar se mora in lahko, in se ne zgodi, kar se ne sme in še se ne more. Lutka protagonist vodi rdečo nit zgodbe oz. dogodkov v njej – inovativnih učnih aktivnosti. Ona je center, kjer se srečujejo umi, je središče učne pozornosti vseh učečih se. Glavni junaki učne – literarno-didaktične zgodbe na ta način postanejo mali junaki – velikani samorazvoja – otroci, ki jih podpira pedagoški lutkar in njihova vzgojiteljica, pa tudi starši in drugi udeleženi v vzgojno-izobraževalnem (učnem) procesu.



Slika 20: Vtis in izraz ustvarjata podobo, ime

1.1.2 Vtis¹⁹

Da se zgoraj opisano zgodi in traja dogajanje daljše časovno (učno) obdobje, mora lutka biti oz. dati izjemno močna, učinkovita sporočila, ki postanejo in ostajajo učni magnet – privlak. Lutka mora biti že sama po sebi forma, ki daje vtis privlačnosti, ki pritegne in vleče oko nase. Lutka privlačnost dosega s svojo podobo, a vtis se zgodi šele, ko lutka v svoji podobi intenzivno izrazi sporočilo, ki ga nosi v sebi in na sebi. Le na tak način učečega se zares pritegne. Ne gre za to, da je lutka junak, ki vse ve in zna in je najmočnejša. Takih pravljic se otroci v

¹⁷ pritegne

¹⁸ Nasprotni lik je antagonist.

¹⁹ Zaznavanje lutke – impresija.

tem učnem procesu ne grejo, kajti to je njihova vizija, lutka pa običajno ostaja tista, ki ima vprašanje (problem, zagato) oz. dilemo, zato ima veliko željo, osmišljen cilj, ki si ga želi doseči, a se zaveda, da brez pomoči, podpore ne bi/bo uspela narediti najboljšega. Je njihova prijateljica, ki se s svojimi sposobnostmi in zmožnostmi, zato željami oz. cilji, približa otrokom in zbliža s skupnostjo. Prav zaradi bližine oz. podobnosti z njimi oz. njihovimi interesi, lutka pritegne, naveže stik in ostaja prijatelj otrok v učnem procesu. Le tako se lahko skupaj oblikujejo vtisi, ki jih prepoznamo, so nam blizu, smo jim kos, jih občudujemo in se ob njih učimo, postopoma ter vedno bolj zavedno in razvojno. Vtis se običajno usede v naše srce, paše v naš um in je jasen ter bleščeč v svoji podobi – rešitvi.

Vtis:

1. Lutka ► forma ► privlak ► vleče oko nase
2. Lutka ► nosi sporočila na in v sebi
3. Zbližanje z otrokom in skupnostjo
4. Vtis se usede
5. Izraz je toplina, odprtost
6. Prave impresioniste zanima pojavnost in pomenskost stvari v prostoru
7. Vtis ► kratek in močan ter pričakuje feedback, nadaljevanje, odziv

Privlačnost dosega lutka s svojo podobo, a vtis se zgodi šele, ko lutka v svoji podobi intenzivno izrazi sporočilo, ki ga nosi v sebi in na sebi.

Slika 21: Vtis

Vtis ali impres-ionizem ni povezan z junaštvu, ampak s toplino, toploto življenja, z odprtostjo za sodelovanje, za igro z barvami oz. svetlobo. Vsak, ki se spusti v komunikacijo, naredi vtis, včasih mlačen, včasih negativen, včasih močan in pozitiven. Prave impresioniste zanima pojavnost in pomen

stvari v prostoru. Ujeti želijo sintezo pojavnosti in pomenskosti v času oz. trenutku. Enako je v učnem procesu. Pomembne so vid(e)ne poteze vpliva oz. posredovanje čutnih vtisov, risanje razpoloženja in predstav. Vtis je kratek in jasen ter močan, takšno naj bo tudi sporočilo²⁰.

Vtis ► vdih ► dialog vzgojitelj, lutka, stik z otroki, močan, močna čustva, impulz

Vtis ► stik ► toplina ► čudenje

Sodelovanje vseh ► dodelane priprave

Igra: realnost, svet, domišljija, odkrivanje/trud/odhod, igra stvarnosti in domišljije

Zgodba-AR ► avtentična, močno sporočilo/izkušnja

Animacija ► domišljena ► dogodek ► obnemelost, nenavadnost, čud

Cela akcija ► vpletenost: raziskovanje, odkrivanje ► trud

Okus ► presoja

Rešitev ► produkt

Slika 22: Vtis po izkušnjah udeleženk na seminarju PL 2015

1.1.3 Izraz²¹

Na komunikacijo vpliva govorica telesa oz. forma lutke, njen ton govora in seveda tudi besede, ki jih izgovori. Človek na različne načine, po različnih vrstnih redih, razbira trenutek in ga oblikuje v svoj osebni vtis. Ne gre za pretiravanja, da bi te nekdo slišal, ampak za jasnost, čistost in pomembnost

²⁰ Po Aleš Justin, impresionizem, dijaški.net.

²¹ Komunikacija – izražanje z lutko – ekspresija.

sporočila – izraza. Izraz vedno nastane kot povratna informacija na določen vtis, kot logična posledica nekega vtisa, zato se začne učna dejavnost smiselno tam, kjer se je končala, pri otroku, pri njegovem mišljenju, njegovih željah, pričakovanjih.

Komunikacijska zveza otrok – lutka je nenavadna, posebna, izjemna. Otrok lutke ne bo nikoli razočaral, zaradi nje se bo prilagajal. Če želiš postati lutka ali jo voditi, potem moraš spremeniti glas, kajti lutka ima svoj, sebi lasten glas. Ta običajno izjemno učinkovito usmerja pozornost, kajti, otrok želi lutko kopirati, jo posvojiti, ji pomagati. Posredi je namreč ljubezen; interes, skrb, radost, veselje, sreča. Primer: <http://supersimplelearning.com/blog/2013/07/03/puppets-as-communication-aids/>.

Ni vseeno, kdaj lutka izbere trenutek za zблиževanje otrok z lutko, kajti učinek je odvisen od kakovosti komunikacije. Naša nezavedna drža, mimika, naš značaj in klima (oz. sodelovalni duh), ki ju čutimo, vse vpliva na naš ton glasu, ritem in melodijo izraza. Prav tako otrokovo razpoloženje vpliva na kakovost njegove odzivnosti.

Med vsemi drugimi in hkrati ob vseh sporočilih mora pedagoška lutka izražati in izžarevati t.i. pedagoško ljubezen. Na enem od strokovnih usposabljanj so učitelji in vzgojitelji šole in vrtca opredelili, kaj zagotavlja ta pedagoška ljubezen. V prvi vrsti varnost, ki omogoča medsebojno zaupanje, in v drugi vrsti veselje, ki je vhod v užitek (uživanje). 1. V ta namen se je smiselno držati pedagoških načel dobrega sobivanja namesto pretirane rabe pravil in posledičnega izvajanja ukrepov vseh vrst. 2. Zagotavljanje sinhronizacije v komunikaciji; melodije z ritmom oz. izraza z namenom oblikovanja novih kakovostnih, učinkovitih, koristnih vtisov. 3. Zagotavljanje optimalnega funkcioniranja živčnega sistema (možganov za sodelovanje nezavednega,

spontanega z zavednim umom), ki omogoča lastna spoznanja in inovacije sobivanja. 4. Rezervirati in dati čas, ne le za čustvene reakcije, ampak tudi za ustvarjalne premisleke (takojšnje ali hitre, posledične, ustvarjalne vzgibe, ko se enostavno mora izliti iz človeka, poroditi in poimenovati misel), pa tudi za raziskovalne (znanstvene) reakcije, ko gre na primer za možnosti razvrščanja, presojanja in izbiranja pred sklepanjem misli. 5. V procesu prilagajanja (učne zgodbe, literarno-didaktične zgodbe) dati človeku (učitelju in otroku ter staršem) možnosti za umetniški in znanstveni izraz, predstavitev spoznanja, naučenega.

»Učna dejavnost se smiselno začne tam, kjer se je končala, pri otroku, njegovem mišljenju, željah in pričakovanjih.«

Lutka kot pedagoški lik omogoča otroku prehajanje med dejavnostmi, prosto izbiro odraslega oz. vzgojitelja, učitelja, kar pomeni izbiro prostora, časa, vzgojitelja oz. učitelja, vsak se lahko loti raziskovanja na svoj način v skladu s svojimi sposobnostmi²².

22 Več o tem glej vir : Marjanovič Razvojna Psihologija.

1. Na komunikacijo vpliva mimika telesa, forma lutke, ton govora in besede (besede še najmanj)
2. Zdrav otrok lutke ne bo razočaral (kajti s tem bi razočaral sebe)
3. Lutka ima svoj, sebi lasten glas
4. Razpoloženje vpliva na kakovost odzivnosti
5. Pedagoška ljubezen: varnost, veselje, zagotavljanje optimalnega funkcioniranja živčnega sistema, čas za ustvarjalne premisleke, možnosti za umetniško-znanstveni izraz – spoznanja



Slika 23: Izraz

Izraz ► ob podpori eksperta

Izraz, reševanje, izziv, učni dialog ► raziskovanje + odkrivanje

Domiselnost ► domišljenost, iznajdljivost, komunikacija več možganov

Izraz ► izdih ► naloge, reševanje ► izzivanost

Vtis ► zblížanje, izraz = rast + razvoj

Izrazi otrok so vedno ob podpori eksperta/odraslega/izkušenega

Povezava ► stik z okoljem, sedanostjo, aktualizacija problema

Slika 24: Izraz – opredelitev udeležencev seminarja PL 2015

»Udeleženci so izrazili potrebo po več znanja iz tehnike izdelave in tudi animiranja lutk.«

1.1.4 Videz²³

Ko se lotimo izdelave lutke, podoba lutke približamo cilju oz. viziji, ki jo bo lutka, protagonist, žvela skupaj z otroki. Torej je na eni strani potrebno izdelati didaktični namen, na drugi strani pa literarni začetek, uvod in prvo srečanje. Na tej osnovi se že rišejo osnovne konture forme lutke. Glede na predvidene temeljne aktivnosti je smiselno odbrati tudi material, ki bo služil v različnih učnih okoliščinah.

Ne glede na vsebino in namen pa je smiselno razmisliti o ključnih, močnih vidikih, ki jih nosi lik lutke sam po sebi. Podoba lika oz. lutke je zaznamovana – formirana – oblikovana s: 1. formo, 2. svetlobo, 3. barvo in 4. gibom. (oblika – barva, gib – svetloba). Največji najmočnejši (možgani imajo posebne centre za to) raz-biralni element situacije je obraz, natančneje poteze obraza. Človek jih razbere izjemno hitro in izjemno naglo reagira nanje. Obraz človeku predstavljata dve piki in dve črti: (. . --) v različnih razmerjih in legah v prostoru. Najhitrejši in najmočnejši izraz dajeta dve piki, točki v medsebojnem dialogu, to so oči. Oči so najpomembnejši element za pridobivanje vtisa (impresije). Takoj za

²³ Ustvarjanje, upodabljanje videza – podobe obraza, izraz lutke.

njimi ali z njimi pa je pomembna vertikalna črta pod njimi v različne smeri in je sporočilo lutke. Oči (dve piki, opazni) dajeta vtis (izražata značaj) in linija ust prenaša lutkino sporočilo (mimika, verbalna komunikacija). Oči in usta skupaj dajejo popolnejšo informacijo o lutkinem razmišljanju, komuniciranju. Če dodamo še eno linijo, vertikalno, ki predstavlja nos, lutka sporoča tudi svoje razpoloženje (klimo, duha, ki ga izraža in išče v okolju). Dve piki (v isti liniji in dve liniji (vertikalna in horizontalna) so elementi – znakovnega sporočila izraza (ne/verbalnega) o tem, kaj lutka ve, kako se lutka počuti in zakaj se lutka tako vede. To sporočilo človek, otroci, zaznajo v nekaj pičlih sekundah (trenutkih) in to je njihova podlaga za oblikovanje filozofije (vizije) in smeri (strategije) prilagajanja oz. odzivanja (delovanja), učenja in širjenja znanja²⁴.

Ko je lutka v svoji osnovi formirana, se jo polepša. Estetika je ena od človeških potreb, ki jo omenja tudi Maslow.

»Pedagoška lutka je natančno premišljeno, načrtovano in izdelano orodje, figura, bit, z namenom podpore človeku pri njegovem miselnem razvoju, podpornik in pomočnik v procesu adaptacije – učenja – vzgoje, samovzgoje, s točno oz. natančno določenim namenom, a odprtim za aktualne odzive oz. procesni miselni razvoj tako otrok kot vzgojitelja (pedagoškega lutkarja).«

Lutka kot podoba dobi svoje ime. Ime je običajno del sporočila vzgojno-izobraževalne vizije.



²⁴ Po Kandel, 2014.



Podoba lika oz. lutke je zaznamovana – formirana – oblikovana s: 1. formo, 2. svetlobo, 3. barvo in 4. gibom. Oči predstavljajo vtis, usta izraz in nos klimo. Lutka ima ime.



Estetski vidik

Ime

Podoba lika oz. lutke je zaznamovana – formirana – oblikovana s:

1. forma
2. svetlobo
3. barvo in
4. gibom

Slika 25: Videz

1.2 Drugi del: Zakaj lutka, kje in kdaj? Zgodba o izvedbenem kurikulumu

Lutka upodablja v svoji biti duh preteklih obdobij²⁵. Animizem²⁶ lahko vpliva na delovanje resničnih aktualnih moči (energij). S skrivnostmi iz preteklosti tudi aktualno življenje pridobiva na moči in odpira možnosti za oživljanje, vdihovanje novega življenja negibnemu predmetu, ki ga predstavlja lutka. Jurkovski našteva vrste lutk, in sicer: verske, aristokratske in ljudske, mi pa pridajamo še pedagoške.

Lutka stopi med velike – velikane (otroke in vzgojitelje) in bogove (otroke in vzgojitelje), da se zgodi miselna rast in miselni razvoj – miselni preboj. Lutka zmore komunicirati in povezovati velikane in bogove, ki se včasih ne marajo prav zelo, kajti, tisti, ki že vedo, kaj je prav, ne vidijo smisla v boljšem in tisti, ki vedo, kako je, bi radi dobro, če že ne najboljše. Velikani izkazujejo moč, se želijo povzpeti, zato najmanjši vsaj stopijo na prste preden odgovorijo koliko je 3x3 (se spomnite Župančičeve pesmi, v kateri mali mož na prste stopi in...?). Velikani želijo biti opaženi, zato zbirajo in manipulirajo s podatki, informacijami, včasih tudi na silo, da se bliska in grmi. A pot bogov je drugačna. Bogovi stvari rešijo, ne da bi se pustošilo, ampak zmorejo trajno, smiselno nadgrajevati dobro tradicijo in tako na videz sploh ne spreminjajo dobrega – božanskega sveta, v katerem se počutijo dobro. Nenehne, stalne spremembe, izboljšave so le majhna sapica, da se lažje diha in ohranja stanje duha. Bogovi ne le da imajo moč, to dobijo posledično, ne da bi jo vidno izkazovali, ampak se v njihovem okolju in v njih naseli sama, ker so ustvarili naj-bolj-še možne pogoje, v katerih se lahko optimalno ali vsaj zaznavno bolje deluje. Prav zaradi te sposobnosti je pedagoška lutka, pedagoški lutkar izjemna, unikatna in prepotrebna

²⁵ Kolektivno nezavedno po Jungu.

²⁶ Pravi Jurkovski (1995), beri še Propp, Bettelheim, Bruner.



RO



MINU



TRAJA



KRALJ MATJAŽ
IN ALENČIČA



SREČKA



JAGODKA IN
CENE



KARLO



PERLITA IN
FERDO

v času trajnih globljih umskih adaptacij. To ni navadna ljudska lutka, ki sporoča dobro misel ali nauk, ampak lutka, ki spodbuja k lastni in hkrati skupni – skupnostni stvaritvi najboljšega možnega v času in prostoru. Ta lutka obvladuje spretnosti pedagoške aktualne komunikacije, ki spodbuja t. i. inovativno učenje, zna poiskati izjemne učne vire, ki bogatijo miselni proces in omogočajo razvoj referenčnih ciljev in zmore zaduhati ali pa nadišaviti okolje za doživljanje (oblikovanje spomina) in predstavljanje (domišljijo) ter ustvarjanje (realizacijo novega miselnega konstrukta v humane namene).

1.2.1 Ustvarjanje Didaktičnega zemljevida

Lutkarstvo je zvrst, kjer predmet – lutka postane scensko bitje, ki ga oživlja igralec – lutkar, je zapisano v Enciklopediji Slovenija (1992, str: 340). Pedagoško lutkarstvo pa tista zvrst, kjer lutka postane scensko učno bitje, ki spodbuja k premišljevanju zaradi (z namenom) ustvarjanja, vrednotenja oz. izboljševanja in predstavljanja aktualnih produktov mladih – bodočih državljanov v inovativni skupnosti ob podpori vzgojitelja in drugih ekspertov ter staršev.

Pedagoško gledališče oz. pedagoški oder označuje vrsto literarno-didaktične umetnosti, v kateri ima lutka vlogo učnega magneta. Magnet je smiselno povezan z mislijo, ki je sicer hitra kot blisk, ne le zato, da pridobi občudovanje, ampak tudi zato, da pritegne pozornost v meri, da ustvari trajni spomin za razliko od občasnega obiska lutkovnega gledališča. Scenski oder predstavlja odprt učni prostor.

Mizanscena je razporeditev igralcev v prostoru in podrobna določitev gibanja, govora glede na vsebino ideje dela (SSKJ; 2000). V pedagoški mizansceni je to izvedbeni kurikulum oz. Didaktični zemljevid.

Lutkovno besedilo je literarna predloga za lutkovno uprizoritev²⁷. Lutkino besedilo v pedagoške namene je vnaprej oblikovana literarno-didaktična zgodba v okviru izvedbenega kurikula, ki ostaja odprta za ustvarjalne vzgibe mladih in odzive pedagoškega lutkarja.

Lutka je neka zveza s predniki – z izkušnjami iz preteklosti, pedagoška lutka pa s predznanjem in hkrati z izzivi časa. Vendarle pa katerakoli lutka zmeraj predstavlja le samo sebe.

Za oblikovanje Didaktičnega zemljevida vzgojitelji živimo/živijo v skladu s pedagoškimi načeli: 1. timsko sodelovanje za medsebojno dopolnjevanje, 2. možnosti in priložnosti za prehajanje otrok in vzgojiteljev med skupinami, 3. proaktivno sodelovanje s starši, 4. ozaveščanje poslanstva vzgoje, 5. učenje z odkrivanjem, 6. integriranje novega v dobro staro, 7. zavedanje prisotnosti prikritega kurikulumuma (zmanjšanje delovanja subjektivnih teorij), 8. socialna komunikacijska mreža, 9. otroci so bistvo vzgojno-izobraževalnega programa in 10. otroci so spoštovani²⁸.

Literarno-didaktična zgodba je zgodba vseh časov. Je hkrati aktualna, resnična zgodba, ki se spreminja, prilagaja, preverja, preskuša, ugotavlja, naravnava, ustvarja v skladu s potrebami in pričakovanji otrok in vzgojitelja. To je živa, gnetljiva, odprta zgodba, kjer v njej živim/o in jo so-ustvarjam/o. Je zgodba, ki se je začela in zgodila že kdaj, a danes jo imamo priložnost podoživeti in spremeniti, prilagoditi svojim potrebam, pričakovanjem, prepričanju/em. To je pedagoška zgodba, ki se dogaja, jo živimo in hkrati ustvarjamo. To je skupna, naša, tvoja in moja zgodba življenja. Domišljija in resničnost se zbližata, prepleteta in ustvarjata skupaj. Skupaj

²⁷ Enciklopedija Slovenija, 1992, 343.

²⁸ V Antič in drugi, 2013, 2015: »Otroci so videni, slišani, spoštovani.«

ustvarjata talent in dar. Zgodba omogoča premislek o in hkrati ustvarjanje nečesa, česar v dosedanji resničnosti še ni bilo. S skupnim učenjem in lastnim preišljevanjem gradim/o nov svet. V novem svetu se rojevajo nove misli, želje, ideje, cilji, ki porodijo miselne novosti.

Terminologija:

Pedagoško lutkarstvo = zvrst, kjer lutka(r) spodbuja k preišljevanju, ustvarjanju, vrednotenju in predstavljanju naučenega

Pedagoško gledališče označuje vrsto literarno-didaktične umetnosti, v kateri ima lutka vlogo učnega magneta

Scenski oder predstavlja odprti učni prostor

Pedagoška mizanscena = DZ/izvedbeni kurikulum

Lutkino besedilo je literarna predloga za lutkino pedagoško vplivanje oz. Literarno-didaktična zgodba. To je živa gnetljiva zgodba, v kateri živimo in jo soustvarjamo. To je pedagoška zgodba, ki se rodi z raziskovalnim vprašanjem, rešuje literarno-didaktični vozec oz. rešuje učno zagato.

Pedagoška lutka je zveza z izzivi časa

Slika 26: Terminologija

»Pedagoška zgodba se rodi z raziskovalnim vprašanjem. V letu se dva do trikrat nadgradi z reševanjem literarno-didaktičnega vozla, oblikovanega kot izziv. Vozel (angl. conundrum) predstavlja učno zagato, potrebo, problem, ki ga je potrebno razvozlati, da bo naše življenje teklo nemoteno naprej. Na ta način zgodba ponuja velikim in malim

učenjakom možnosti razvozlanja oz. razvoja miselnih procesov z rabo različnih tehnik, veščin, osmišljenih materialov, ki otroku pomagajo vozec oz. zgodbo razplesti.«²⁹

Udeleženske seminarja so ugotovile, da učna zgodba ni trik, ampak resnična in ta postane takoj taka, ko jo soustvarjajo vsi skupaj; otroci in odrasli. Vsaka zgodba sledi učnemu cilju in vsebuje vseh pet meril po Deweyju. Zgodba je lahko bolj zaprta ali odprta. Odprta daje več pedagoškega manevra.

1.2.2 Spremljanje

Didaktični zemljevid je orodje za spremljanje izvajanja izvedbenega kurikuluma vzgojno-izobraževalne institucije, zato je namenjen vsem strokovnim delavcem (od vzgojiteljev do vodstva). Didaktični zemljevid se piše v skladu z razvojem literarno-didaktične zgodbe. Zgodba pa se razvija v skladu s samoregulacijo učečih se (učne skupine vključno z vzgojitelji in starši in drugimi udeleženci). Samoregulacija je avtonomna oblika kontrole oz. spremljanja dogajanja skupaj z vrednotenjem kakovosti dogajanja in delnih (aktualnih) rezultatov. Tako se sicer dogajajo naključja, a/ in se tudi osmišljajo ter pomensko vključujejo v nadaljevanje izvajanja t.i. spiralnega izvedbenega kurikula, ki je ena od odprtih oblik načrtovanja vzgoje in izobraževanja, kjer se predhodna znanja in aktualno znanje vključujejo v učni proces in katerih vpliv je tudi v prihodnjem učenju³⁰.

Vsak načrt ima temo in vsebino (vsebinske enote). Didaktično enoto pa oblikuje raziskovalno vprašanje. Zariše in oblikuje cilj učne poti, ne le rezultata oz. dosežka, ampak opredeli tudi pot do cilja (strategijo), navaja možnosti preverjanja oz.

²⁹ Iz vira: Pedagoška inovacija, Literarno-didaktična zgodba, 2015, str: 16, Antič in drugi, 2015.

³⁰ Po Brunerju, 1960.

spremljanja meril uspešnosti doseganja želenega cilja ter narekuje učne vire, materiale in oblikovanje scene oz. učnega okolja. Učno okolje ni le prostor, ampak filozofija dela, so konkretne učne akcije za prebujanje in oblikovanje misli ter spretnosti. Didaktični zemljevid predvidi tudi možne obvoze oz. spremembe, prilagoditve, obogatitve, a vse za ojačitev temeljnega namena (cilja učenja).

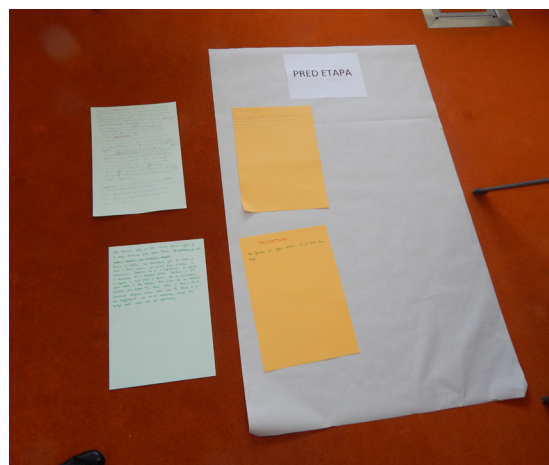
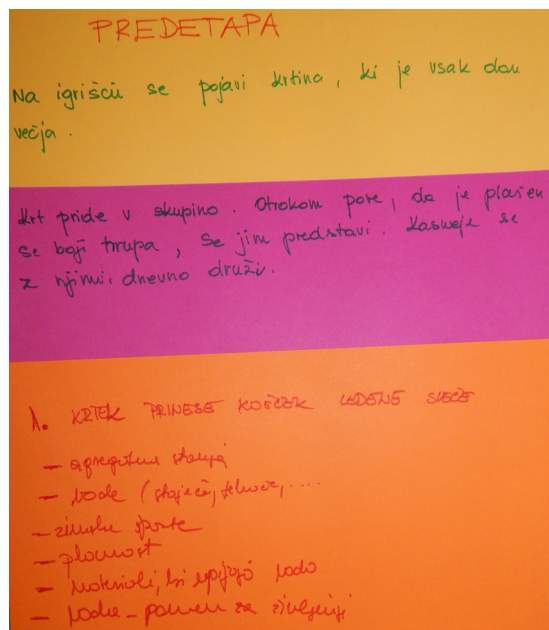
Razvoj zgodbe v skladu s samoregulacijo učeeh se. Samoregulacija je avtonomna oblika

kontrola oz. spremljanja dogajanja skupaj z vrednotenjem kakovosti dogajanja in rezultatov. To omogoča izvajanje t.i. **spiralnega izvedbenega kurikula** po Brunerju, ki je ena od odprtih oblik načrtovanja VIZ, kjer se predhodna znanja in aktualno znanje vključujejo v učni proces in katerih vpliv je tudi v prihodnjem učenju.

Spremljanje VIZ z lutko

Vsak načrt ima temo in vsebino (vsebinske enote). **Raziskovalno vprašanje** zariše in oblikuje učne poti, ne le rezultata, navaja možnost preverjanja oz. spremljanja meril uspeha ter presojo kakovosti izvedbe oz. izdelka. Z lutko/lutkarjem izboljšujemo VIZ proces; to je **oblika inovativnega učenja**.

Lutkarica = inventivna vgojitelj/ica s pedagoško vizijo: »Približati se najmlajšim za njihovo optimalno doseganje VIZ ciljev.«



Slika 27: Spremljanje

Didaktična zgodba je učni proces. Kompleksnost, dinamičnost, podrtost in tolerantnost vplivajo na proces vzgoje, zato je smiselno sproti spremljati in zbirati dokaze o kakovosti živega učenja, da bi s sprotnimi povratnimi informacijami (učnimi akcijami) omogočili celovito rast in polni razvoj. Povratne informacije so pogonska energija

vzgoje in izobraževanja otrok z vzgojiteljem, starši in drugimi eksperti v okolju. Didaktični zemljevid vsebuje aktivno banko podatkov, ki pomagajo pri odločanju, kako in kam naprej. Akcijsko raziskovanje³¹ z načelom triangulacije zbiranja, odbiranja

³¹ Spodbuja uporabo različnih metod zbiranja in interpretiranja podatkov oz. metodološko omejenost.

in interpretiranja zbranih podatkov z osmišljenimi refleksijami omogoča pot do spoznanj, ki pomenko usmerjajo ter načrtujejo prihodnost učenja. S pomočjo refleksij zbranih podatkov triangulacije je načrtana najbolj smiselna, logična učna pot naprej. Prihodnost učenja. Učne dokaze je smiselno hraniti vsaj nekaj časa, ali vsaj do konca projektnega učenja. Didaktični zemljevid ne označuje na ta način le prehojene poti in načrtane za naprej, ampak tudi vse mejnike kakovostnih miselnih prebojev oz. uspehov ter s tem čas za praznovanje dosežkov. To je čas žetve, pobiranja sadov, čas smiselnega naravnega zaključka ciklusa učenja, pred novim sejanjem idej, oblikovanjem želja, ciljev³².

1.3 Tretji del: Kako z lutko? Ustvarjam in spremljam svojo zgodbo

Lutka/r je katalizator³³ in povezovalac učnih vsebin³⁴.

Lutka je samostojna bit, del vzgojitelja in otrok. Kako jaz kot lutkar/ica – vzgojiteljica v tej vlogi ravnam, doživljam lutko, kako jaz vzgojiteljica z lutko ustvarjam svoj del zgodbe? Samopremislek. Eksperiment in spoznavanje. Verjetno bo tu vsak/a zapisala svojo osebno zgodbo lutkarice, ko je vzgojiteljica v vlogi lutke, ko o njej razmišlja, kaj bo povedala, kaj želi sporočiti, kaj želi videti in vedeti, še preden se prelevi v lutko. Vzgojiteljica ima in nosi v sebi tri vloge: 1. vlogo vzgojiteljice (na primer: »Jaz sem vzgojiteljica Frančka«), 2. vlogo lutkarja (na primer: »Jaz, Frančka, ki bom vodila lutko Perlito«), da bo lutka oživila in stopila v stik z otroki in 3. Frančka, ki posodi zaznave, čustva in miselne odzive lutki Perliti, hkrati pa ohranja svoje zaznave vzgojiteljice

³² Več o Didaktičnem zemljevidu v viru z naslovom Pedagoška Inovacija (Antič in drugi, 2013).

³³ Pobudnik in usmerjevalec, kemična snov, ki spremeni hitrost kemične reakcije, ne da bi se pri tem spremenila ali postala sestavni del reakcije po SSKJ.

³⁴ Po Majaron.

in kot osebnosti (individuuma). Torej v vlogi pedagoške lutkarice ustvarja in spremlja svojo tridelno literarno-didaktično zgodbo, in sicer:

1. Jaz sem vzgojiteljica Frančka. Sem takšna, vzgajam tako. Kolegi, otroci, starši ... me doživljajo tako in tako.
2. Jaz Frančka lutkarica, ki vodim lutko, na primer Perlito, sem takšna. Kolegi, otroci, starši in drugi me vidijo tako.
3. Jaz Frančka v vlogi Perlite sem takšna. Kolegi, otroci, starši in drugi me vidijo tako.

Na osnovi refleksij (analiz) lahko ugotavljam svojo vlogo, svoje izraze in se učim profesionalno izboljševati celovito vzgojno-izobraževalno komunikacijo v izvedbenem kurikulumu. »V samem učnem procesu pa vzgojiteljica izvaja delo pedagoškega lutkarja na način, da je zmožna prehajati med vlogami in na ta način vzpostavlja polilog. Lutka ne zamenja vloge, ampak prehaja iz ene v drugo, teče istočasno najvišja stopnja poliloga³⁵«.

1.3.1 Izboljšujem komunikacijske tokove, omogočam doživljanje

Izboljšujem komunikacijske tokove, omogočam doživljanje, analiziram, izvajam samorefleksije, iščem nasvet, idejo, kako izboljšati svoje poslanstvo pedagoga z vlogo pedagoškega lutkarja.

»Program pedagoški lutkar (PL) je odprt; se dopolnjuje in nadgrajuje, tako kot tudi zgodba in proces vseživljenjskega učenja. Pri tem nas vodi močan vidik ozaveščanja animacije lutke. Študije primera se ozaveščajo v procesu ustvarjanja, kjer ozaveštimo, kaj in zakaj je lutka sprejeta kot odrasli. To se ne zgodi čez noč, šele po treh letih prakse, večdnevni seminarjih z našim dragim kolegom lutkarjem, Branetom Vižintinom.

³⁵ Suzana Antič

Gre za percepcijo, zlitje več komponent, drugo okolje (teater), v katerem mora otrok držati nit akcije. Lutka pa pri tem ostaja hrbtenica programa vzgoje in izobraževanja. Otrok in vzgojitelj morata obvladovati proces načrtovanja, lutko, morata se znati vživeti v vlogo otroka in lutke. Z leti prakse lahko hipno narediš supervizijo.

Pomembno je, kako otrok komunicira z lutko. Pedagoški lutkar je namreč vedno v funkciji igralca, dinamičarja akcije. Ne prevzema vloge odraslega. Gre za učenje iz konteksta. Čustveni element je v procesu zelo pomemben.

Pomembno je, da se med otroki, lutko in vzgojiteljem ves čas dogaja polilog. V domišljijjskih svetovih rešujemo realne probleme, realen svet je tako predelan v domišljiji in zato manj boli, je bolj varen. Pomemben je tudi vidik rdeče niti. Lutka vstopi in izstopi. Rdeča nit, z vidika odraslih in otrok, pa se prepleta znotraj etap. Vse skupaj se zlije v vozliščih/središčih, ko se strokovnjak zaljubi v lutko. To se zgodi, ko je ta narejena doma, za potrebe doma, takrat se sprošča žarčenje ljubezni, kar je za najmlajše v tem obdobju zelo pomembno. Z lutko tudi odrasli rešuje probleme. Lutko vpraša tudi vzgojitelj, da dobi odgovor otrok ...«, iz pogovora z ravnateljico mag. Suzano Antič.

1.3.2 Česa se lahko z vključitvijo v program usposabljanja Pedagoški lutkar naučim

Ob aktivni rabi tega priročnika in udeležbi na seminarju ter kakovostni samspremljavi, se lahko naučimo:

1. Oblikovati in rokovati z lutko.
2. Oblikovati in spremljati ter evalvirati svoje pedagoško delo (samoevalvacija, samoocena).
3. Oblikovati in spremljati lasten Didaktični zemljevid (lastno metodologijo oz. mehanizem samorazvoja).

4. Načrtovati odprti izvedbeni kurikulum vzgoje in izobraževanja (zarisati načrt poteka inovativnega učenja v odprtem učnem okolju).

1.3.3 Refleksija in vrednotenje programa usposabljanja Pedagoški lutkar

Poleg refleksij izvajanja pedagoške zgodbe zapisa ne v odprtem izvedbenem kurikulumu je izjemnega pomena tudi refleksija in sumativna evalvacija pedagoškega lutkarja. Pri tej dejavnosti so nepogrešljivi: želja oz. referenčni cilj in v skladu s tem merila uspeha, spremljani dokazi aktualnih odzivov ter samoocena oz. presoja kakovosti izvedbe (analiza dela) s predlogi za (samo)izboljšanje. Ocena, predvsem pa analiza, bosta nakazali, kako ravnati z lutko, kaj vse lahko z njo ustvarimo in kako z lutko/lutkarjem izboljšujemo vzgojno-izobraževalni proces. To je oblika inovativnega učenja.

Lutka(r)/ica je inventiven/na vzgojitelj/ica s pedagoško vizijo: »Približati se najmlajšim za njihovo optimalno doseganje vzgojno-izobraževalnih ciljev. Vzgojitelj/ica z lutko in otroki aktualizira njihova pričakovanja s potrebami. Lutka(r)/ica v resničnem življenju odpira vrata domišljiji. Je prijateljica, voditeljica, podpornica, izzivalka, vse z namenom spodbujanja radovednosti pri mladih, opogumljanja otrok in njih samih. Vseli se v otrokovo (vz) trajnost, saj zagotavlja varen svet prijetnega in zanimivega učenja³⁶.

Mag. Suzana Antič, ravnateljica: »Aksiom³⁷ pedagoškega lutkarja je princip laboratorijskega dela in timskega sodelovanja, kajti pedagoško delo z lutko je živa zgodba, živa tvorba, ki nastaja v večsmernem komunikacijskem toku«.

³⁶ Vir: Literarno-didaktična zgodba, Antič, 2015, str: 12.

³⁷ Aksiom kot neizpodbitno načelo, temeljna resnica, ki ne potrebuje več dodatnih dokazov. Suzana Antič.

V so-odnosih so se med seboj zblížale, kajti med njimi je potekala pristna strokovna izmenjava znanj in hkrati že nov poskus ustvarjanja nove zgodbe, ki je bil izziv za udeleženke in izvajalke seminarja. Udeleženke so sproti izražale željo po še, sporočale, kako je to dobro, ker se čutijo del procesa. Ugotovljale so, da so ustvarjale »sebe iz sebe«. Na ta način so okusile spremembo med klasičnim individualnim načrtovanjem in inovativnim načrtovanjem učne zgodbe celotnega vrtca. Izvajalke pa so doživele tudi osip, kajti nekateri udeleženci (2) niso bili pripravljeni na tak odprt način usposabljanja.

V pogovoru, kako bi seminar kvalitativno lahko še izboljšale, smo razmišljale o izbiri ciljne skupine; morda bi bilo za udeležence bolje, če se vključi celoten učiteljski/vzgojiteljski zbor ali vsaj skupina strokovnjakov iz ene vzgojno-izobraževalne organizacije.

Prav tako smo razmislili o tem, da bi bilo dobro, da bi udeleženci pred seminarjem dobili v branje

vse tri priročnike in bi lahko še pred prijavo lažje uskladili svoja pričakovanja s ponudbo ter se nato odločili za usposabljanje. Morda bi bilo smiselno tudi, da bi zainteresirani prišli na dan odprtih vrat oz. hospitirali pred samim usposabljanjem.

Refleksija in sumativna evalvacija pedagoškega lutkarja

Želja oz. referenčni učni cilj in v skladu s tem merila uspeha, dokazi, samoocena, presoja kakovosti izvedbe s predlogi za izboljšanje

Slika 28: Refleksija PL (pedagoškega lutkarja)



Strokovne delavke Vrtca Trnovo so pedagoška znanja nesebično delile med kolege na izjemno odprta način. Udeleženci so imeli odprta vrata v prostore vrtca, kjer so lahko opazovali delo vzgojiteljev/ic, se z njimi pogovarjali o vsebini ter se preizkušali ob ekspertnem mentorstvu. Za vzgojiteljice je bila to nova pedagoška izkušnja. Delavniško delo, pogovori in refleksije so omogočali nenehno aktivno odzivanje udeleženk seminarja, za kar so ob koncu izrazile hvaležnost in izkazale željo po nadaljnjem strokovnem sodelovanju. Eno je izvajati delo vzgojiteljice in pedagoške lutkarice v socialni učni skupini z otroki in drugo z neznanimi kolegicami.

Pedagoško lutko so udeleženske zagledale v drugačni luči kot do sedaj lutke na sploh. Pedagoška lutka ima svojo osebnost, zgodbo, čustva, ljubezen in navezanost, prijateljstvo »jaz« »mi« je močno. Pedagoška lutka živi in diha z utripom otrok, je bit, zblížana v stiku, ne le z odra, ampak živi v skupini. Lutka ima izraz in zaživi z dušo vzgojitelja ter otrok. Prav z izjemnim timskim sodelovanjem (ekipnim delom) so predavateljice lahko prikazale enovito pedagoško delo. Udeleženske so kaj hitro opazile in ugotovile razliko med kupljeno in »doma narejeno« lutko, torej lutko, narejeno s posebnim pedagoškim namenom. Le tako ima lutka izjemno sporočilno vrednost. Pa tudi lutkar se lažje poveže z doma narejeno lutko. Na ta način lažje deluje večsmerno, spodbujena je tudi empatija v relaciji otrok, lutkar, vzgojitelj in starši. To pa omogoča kakovostne samostojne in skupne refleksije, refleksije v parih kot obliko učenja na lastnih izkušnjah ter izkušnjah kolegov. Veliko vrednost in vpliv na kakovost vzgoje in izobraževanja imajo povratne informacije otrok o lutki za vzgojitelja in tudi starše. Doma narejena lutka ohranja nenehno interaktivno povezanost, živost učenja oz. dinamiko učenja.

Tako lažje in hitreje opazimo spremembe v razumevanju otrok v procesu učenja, kajti čustva in dialog otrok, vzgojitelja in lutke temelji na intenzivnem čustvenem povezovanju. Ta izkušnja vpliva na kakovost komuniciranja, lutka jo optimizira. Lutka je živi problem, izziv, delo z materiali, snovmi, to je priložnost za raziskovanje oblik in vsebin, ko gre za postopno preoblikovanje klasičnega ciljnega učenja v idejno učenje³⁸.

Predavateljice smo ugotavljale, da so imeli udeleženci seminarja drugačna pričakovanja v smislu, da jih je program močno presegal, kajti ni šlo le za tehnike animiranja lutk, pač pa za predstavitev in hkrati aktivno učenje izdelave, rabe in evalvacije pedagoškega dela z lutko. Za celovit program usposabljanja. To je bila za vse velika novost in preizkušnja³⁹.

1.3.4 *Opredelitev profila poklica pedagoški lutkar*⁴⁰

Profil poklica pedagoški lutkar (PL) zahteva znanje lutkarja, vzgojitelja oz. pedagoga na sploh in izkušnje oz. usposabljanja. Seveda pa samo usposabljanje brez praktičnega dela v skupinah z otroki in brez podpore staršev pedagoški lutkar v resnici ne more zaživeti, saj je to predstava odprtega izvedbenega kurikuluma, kjer se lahko participira pri vsebini, reševanju problema, dela z materiali, pri metodah predstavljanja rešitev, oblikovanja idej... Na spoštljiv pedagoški etični način se izvablja rojevanje idej otrok na osnovi imaginacije, ki jo sproži pedagoški input – vtis za spodbujanje razvoja miselnega produkta⁴¹.

³⁸ Mnenje udeleženk in v skladu z virom UNESCO 2020.

³⁹ Povzeto iz sprotnih in končne evalvacije dela z udeleženci in izvajalkami po seminarju.

⁴⁰ Struktura zapisa je povzeta po standardiziranem opisu poklicev, Zavod RS za zaposlovanje.

⁴¹ Zaključna misel predavateljic v refleksiji po izvedbi seminarja.



1. Naslov	Pedagoški lutkar
2. Kratek opis	Pedagoški lutkar je vzgojitelj, učitelj, pedagog (oseba s pedagoško izobrazbo), ki zna/zmore oblikovati učno lutko za svoje učence/otroke in z njo rokovati, voditi vzgojno-izobraževalni proces tako, da usmerja učeče se k doseganju ciljev vzgoje in izobraževanja.
3. Kaj delavec običajno dela	Identificira potrebe in pričakovanja otrok ter jih smiselno vključi v nacionalni, lokalni in globalni oz. izvedbeni kurikulum. Oblikuje lutko, ki nosi podobo potreb in interesov otrok, pričakovanja vzgojiteljice in trend okolja ter zahteve nacionalnega kurikulumu.
4. Delovna področja	Ekspert enega ali več VIZ področij, ko v VIZ smiselno vključuje lutko kot učni privlak oz. medij med vzgojiteljico/učiteljico, otroki/učenci, učno snovjo in učnim okoljem.
5. Delovni pripomočki	Izvedbeni kurikulum, na primer Didaktični zemljevid, material, prostor za izdelovanje in simuliranje igre oz. izvedbe kurikulumu, po potrebi drugo.
6. Izdelek in storitev	Lutka in drugi dokazi o delu in rezultatih učenja oz. mnenja in dosežki otrok na osnovi sistematičnega spremljanja in izvajanja spiralnega kurikulumu.
7. Znanja in spretnosti	Znanja za akcijsko načrtovanje in izvajanje pouka v smislu spiralnega razvoja t.i. odprtega kurikulumu, izdelava in rokovanje lutke, predstavljanje lutke kot medij oz. učni magnet, ki traja vse šolsko leto.

8. Psihofizične sposobnosti	Sposobnost trezne presoje in ohranjanja vitalne komunikacije v različnih vlogah hkrati. Rokovati z lutko in hkrati obvladovati učno skupino ter stik z raznoterimi učnimi viri. Menjati učne odre v zaprtem in odprtem učnem okolju. Delati z večjo in manjšo heterogeno socialno učno skupino. Spretno izvajati polilog.
9. Interesi	Umetnost, znanost, humanistika, ples komunikacija, doživljanje drugih ...
10. Razmere za delo	Zaželena je podpora vodstva, kolektiva in staršev ter ustrezen učni prostor. Možnost stalnega izpopolnjevanja.
11. Nevarnosti	Da bi pedagoškega lutkarja zamenjali za lutkarja na sploh oz., da bi vzgojitelj brez dodatnih oz. specialnih znanj izvajal celoten letni ali večletni izvedbeni kurikulum brez specializacije, z vidika razvoja specifičnih veščin izdelave, predstavljanja in vodenja lutke, odzvanja v pedagoške namene, brez upoštevanja temeljnih pedagoških oz. didaktičnih načel vzgoje in izobraževanja.
12. Možnosti zaposlovanja	V vrtcih in osnovnih šolah ter drugih VIZ institucijah.
13. Izobraževanje	Modul oz. program usposabljanja Pedagoški lutkar (PPL). Na koncu modula se prejme potrdilo.
14. Druge informacije	Morda je dobro pred samim izobraževanjem razmisliti o svojih izkušnjah in pričakovanjih.
15. Sorodni poklici	Pedagog ob dodatnih znanjih pedagoškega lutkarja, lutkar ob pedagoških znanjih vodenja učečih se skozi učni proces.

- Antič, S. in drugi (2013). Pedagoška inovacija. Didaktični zemljevid. Vrtec Trnovo.
- Antič, S. in drugi (2015). Pedagoška inovacija. Literarno-didaktična zgodba. Vrtec Trnovo.
- Bettelheim, B. (2002). Rabe čudežnega. O pomenu pravljič. *Studia Humanitatis*.
- Bruner, J. (1960): *The Process of Education*. Harvard University Press. Cambridge. London. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: [The Process of Education \(Bruner\).pdf – judzrun-children](#).
- De Saint-Exupery, A. (1994). *Mali princ*. MK.
- Enciklopedia Slovenija, 1992.
- Flaherty, AW. (2005). Frontotemporal and dopaminergic control of idea generation and creative drive. *J. Comp Neurol*. Dec. 5; 493(1): 147 – 53. Prav tako se priporoča branje tematske številke Nevroznanost v reviji Trajnostni razvoj v šoli in vrtcu. 2013, letnik 7, št: 1-2.
- Gibson, J. J. (1950). *The Perception of the Visual World*. (Citirano 27. 8. 2015). Houghton Mifflin Company. Boston. The Riverside Press. Cambridge. Dostopno na spletnem naslovu: <http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/The%20Perception%20of%20the%20Visual%20World-GibsonJ.pdf>.
- Greensmith, A. *Puppets in Education*. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: <http://www.creativityinstitute.com/puppetsineducation.aspx>.
- Jurkovski, H. (1991). Funkcija lutke in lutkovnega gledališča nekdaj in danes. *Lutka* 45 – 46, 26 – 46.
- Jurkovski, H. (1998). *Zgodovina evropskega lutkarstva*. 1. Izdaja. Ljubljana: MK.
- Justin A.: *Impresionizem, dijaški*. [online] (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem naslovu: <http://www.dijaski.net/glasba/referati.html>.
- Kandel, E. R. (2012). *The Age of Insight. The Quest to Understand the Unconscious in Art, Mind, and Brain from Vienna 1900 to the Present*. Random House.
- Korošec, H. *Lutke - Otrokov vsakdan v vrtcu in šoli*. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem naslovu: <http://www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-korosec-kreativna.pdf>.
- Majaron, E. *Lutka – idealna povezava didaktičnih smotrov*. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem naslovu: www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/3-lutke-didakticni-smotri.doc.
- Matjašič, M. (2011). *Lutke in lutkarstvo na Slovenskem*. Diplomsko delo. Maribor.
- Omerzu, S. (2010). *Avtomati, lutke, igralci = Automats, puppets, actors*. Ljubljana: Mednarodni grafični likovni center.
- Profesor Baltazar. *Leteči Fabijan*. Pridobljeno: 27. 8. 2015. Dostopno na spletnem mestu: <http://www.youtube.com/watch?v=HRhQu35Ed8>.
- Propp V. (1968). *Morphology of the Folk Tale*. [online]. The American Folklore Society and Indiana University.

[citirano 27.8. 2015]. Dostopno na spletnem naslovu: <https://archive.org/stream/MorphologyOfTheFolkTale/propp#page/no/mode/2up>.

Puppet. Wikipedija. The Free Encyclopedia. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem naslovu: <http://en.wikipedia.org/wiki/Puppet>.

Puppets in Education. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: <http://www.puppetsineducation.org/>.

R. Panikkar. Dostopno na spletnem naslovu: <https://www.youtube.com/watch?v=Kvsov6OuTWs>.

Robert Fludd (1619). Wikipedija. The Free Encyclopedia. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Fludd.

Schiller, F. (2003). O estetski vzgoji človeka. Claritas.

School-jena plan, OECD, 2013.

SSKJ.

Teacher Certification. (2015). Department of Education and Early Childhood Development. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: <http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/teaching/certification.html>.

Teaching with Puppets: A Video Resource for Teachers. 2015. Department of Education and Early Childhood Development. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem mestu: <http://www.ed.gov.nl.ca/edu/earlychildhood/puppets/>.

Trefalt, U. (1993). Osnove lutkovne režije. Ljubljana: Ministrstvo za kulturo.

Vygotski, L. S. (1977). Mišljenje i govor. Nolit Beograd.

Worldwide Encyclopedia of Puppetry Arts. (Citirano 27. 8. 2015). Dostopno na spletnem naslovu: http://www.unima.org/en/projects-and-achievements/encyclopedia-wepa/#.VFnggjTF_iA.

Žigon, L. (1992). Metoda – lutka: Lutka kot vzgojno in učno sredstvo. Didakta, str: 5-7.

priročnik

Pedagoški lutkar (PL)

Vrtec Trnovo

Avtorji: Suzana Antič, Mojca Garvas, Natalija Komljanc ter

vzgojitelji in vzgojiteljice Vrtca Trnovo

Konzulentka: Natalija Komljanc

Uredila in lektorirala: Alenka Komljanc

Oblikovanje in prelom: Tomaž Ebenšpanger, Meta Kutin

Avtorji fotografij: arhiv Vrtec Trnovo

Izdal in založil: Vrtec Trnovo, <https://vrtectrnovo.si/>

1. Elektronska objava

Ljubljana, 2019

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni
knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI-ID=298398976](https://nuk.ub.uni-lj.si/COBISS.SI-ID=298398976)

ISBN 978-961-94611-1-2 (pdf)

Vzgojitelji in vzgojiteljice 2014/2015:

Bojana Adlešič, Petra Arko, Karmen Cerar, Katja Cerar,

Marija Cvetek, Ingrid Čandek, Tina Dolenshek, Nataša

Ferčnik Milakovič, Mateja Gedei, Lili V. Glamočanin, Mateja

Golorej, Romana Jankovec, Maja Ješe, Tjaša Kamnar, Niko

Klemenčič, Magda Klemenšek Raguž, Alenka Klenovšek,

Sabina Kržič, Snežna Kužnik, Elvira Laharnar, Anica Lampič,

Mateja Lavriša, Ana Lepoša, Katja Leskovic, Zdenka Ljubič,

Mojca M. Felicijan, Renata Mrvar, Gordana Panič, Lara

Pavšič, Katarina Pečar, Zorica Petrovič, Lidija Pristavec,

Maša Rebič, Mojca Slabe, Klara Sobočan, Dušanka

Stanič, Tatjana Strušnik, Frančka Šoštarič, Tanja Tarman,

Aleksandra Tomasovič, Teja Tomažič, Mateja Tomelj, Darja

Turudija, Edita Uršič, Klara Velkoverh, Nina Zorko, Mojca

Zupan

Vse skupaj se zlije v vozliščih/središčih, ko se strokovnjak zaljubi v lutko. To se zgodi, ko je ta narejena doma, za potrebe doma, takrat se sprošča žarčenje ljubezni, kar je za najmlajše v tem obdobju zelo pomembno.

Suzana Antič, ravnateljica Vrtca Trnovo

