

Kam vodi otrokova domišljija?

Robi Kroflič

Vrtec Rožna dolina, 24. 11. 2016

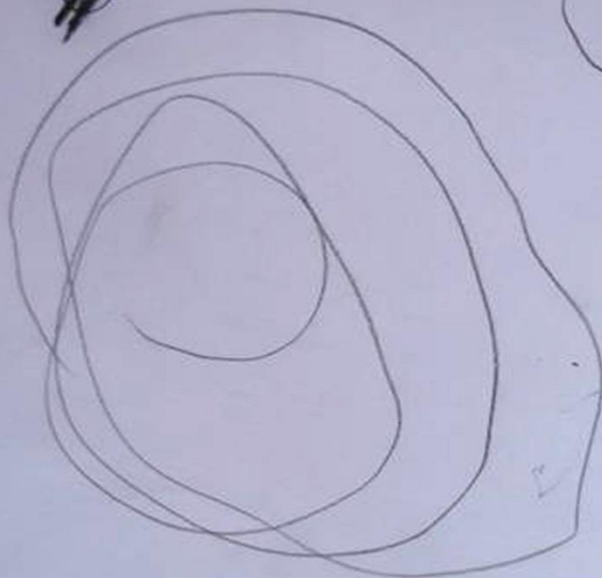


» Otrok se tako v vrtcu kot doma uči ob različnih dejavnosti, na različne načine, v različnih prostorih. Uči se s praktičnim preizkušanjem svojih zmogljivosti v realnem okolju, z opazovanjem in poslušanjem odraslih in vrstnikov, morda najbolj intenzivno pa takrat, ko se igra. A če se običajno zavedamo, kaj in na kakšen način želimo otroku sporočiti po našem mnenju zanj pomembno misel, smo manj pozorni na dejstvo, da odrasli omogočamo otroku prostore učenja z materiali in časom, ki so mu na voljo za različne dejavnosti. « Zato ni nenavadno, da Brenda Fyfe, ko analizira enega najbolj inovativnih vrtcev na svetu, Reggio Emilia, razmišlja o »vzgojnem okolju, ki je poleg vzgojiteljice in vsebin poučevanja, primernih otrokovi starosti, tretji vzgojitelj«.

S čim opremimo otrokove prostore učenja in koliko časa mu damo na voljo za prosto igro, je povezano predvsem z našo podobo otroka in pomenom, ki ga pripisujemo vzgojnim učinkom proste domišljajske igre.

MIŠKA KAŠKO
KUHALA ...

VITA



LISIČKA
TUDÍ!

Namen predavanja

- Predstaviti različne prostore učenja v predšolskem obdobju
- In poseben pomen domišljajske igre ter izražanja v umetniških jezikih (risba, gib, pripovedovanje zgodbe, dramatizacija)
- Odgovoriti na vprašanja, zakaj je strah pred nekaterimi vidiki domišljajske igre, kot so »otrokova dolgotrajna odsotnost iz realnega sveta« in tako imenovane »mitske igre – polne nasilnih spopadov na življenje in smrt«, odveč?
- In kako lahko z gotovostjo preprečimo, da bi se otrok ne zgubil v domišljajskem svetu ali zrasel v asocialno, nasilno osebo?

Podoba otroka

- *Podcenjujoč odnos do otrokovega izražanja je odraz podobe otroka kot še nemislečega in egoističnega bitja*
- Neodgovornemu otroku je neodgovorno pustiti preveč svobode odločanja, saj bi bilo to zanj nevarno. Zato podoba nezmožnega otroka vodi v paternalizem odraslih in strah pred prosto domišljjsko igro.

Učenje poteka v različnih okoljih

Fizični prostori

- igralnica, kotički, skupni prostori, igrišče, vrt
- lokalno okolje (urbano in naravno)
- kulturno-umetniške in druge zanimive institucije
- obstajajo različni pristopi h kreiranju prostorov učenja, vsem pa je skupna ideja, da mora biti fizični prostor spodbuda za učenje (radovednosti otroka, možnosti preverjanja svojih idej in ustvarjanja novih rešitev, možnosti ustvarjanja različnih socialnih stikov in hkrati umika itn.)
- o tem, ali so za spodbujanje ustvarjalnost otroka bolje manj ali bolj strukturirani materiali, naravni ali umetni materiali itn., v stroki ni soglasja
- pretirana regulacija, medikalizacija in zaščitništvo bistveno zožuje raznolikost fizičnega prostora kot prostora učenja

Socialni prostori

- vzgojiteljice, pomočnice in druge pomembne odrasle osebe
 - vrstniki
 - druge ključne osebe (umetniki itn.)
 - različna realna socialna okolja v lokalni skupnosti
-
- vsako učenje je odnosna dejavnost, zato so odnosi z bližnjimi osebami v različnih socialnih položajih (starš, vzgojiteljica, brat/sestra, prijatelj, partner v igri) ključni za kakovost učenja
 - pri tem ne smemo pozabiti, da vsi odnosi niso dobri:
»prevlada je enako odnosna kot ljubezen« (*Manifest odnosne pedagogike*)
 - izogibati se moramo pretirane stereotipizacije socialnih vlog, saj otrok svojo kolektivno identiteto gradi s pomočjo opazovanja in vstopanja v različne socialne vloge

Simbolni prostori

- tesno povezani s socialnimi prostori
- javna pravila in tiha osebna pričakovanja
- moralne in konvencionalne norme ter uveljavljanje osebnih izbir (subjektivizacija)
- vključujejo institucionalna pravila in tiha osebna pričakovanja tako pomembnih odraslih kot vrstnikov
- pravila in pričakovanja so povezana z različnimi vrstami zahtev in normativnih omejitev, pa tudi z možnostjo svobodnega odločanja
- teorija socialnih domen izpostavi tri področja družbenih pričakovanj: moralne norme, konvencionalne norme in osebne izbire
- uravnoteženje in ustrezno argumentiranje posamezne vrste družbenih pričakovanj omogoča preseganje večne dileme, koliko svobode pustiti otroku ter kje in kako postavljati meje

Domišljijski prostori

- prostori igre in umetniškega doživljanja in ustvarjanja
- ti prostori sproščajo otrokovo imaginacijo, to je kognitivno zmožnost, ki omogoča:
 - *povezovanje občutenja sedanjega trenutka s preteklimi dogodki v luči ciljev v prihodnosti oziroma predpostavljenih vrednot*
 - *izstopanje iz območja trenutnih ego predstav, vživljanje v namišljene ali realne svetove drugih oseb, empatično sočutje z njihovo usodo, željo po pomoči in možnost za delovanje*
 - *razumevanje pojavov in ustvarjanje konstrukcij smisla*
 - *avto-terapevtsko soočanje z notranjimi strahovi in potlačenimi konflikti, ki ustvarjajo tesnobe*
- domišljijske prostore otrok v veliki meri sooblikujemo odrasli z izbiro igrač, zgodb, ki jih pripovedujemo, časom, ki je na voljo za prosto domišljijsko igro ali umetniško ustvarjanje (risanje, dramatizacija zgodb, izražanje z gibanje itn.) itn.

Domišljeno načrtovanje
prepletanja mnogoterih učnih
prostorov je imperativ kakovostne
vrtčevske in družinske vzgoje!

Načela kreiranja bogatih učnih okolij

- načelo zaupanja v otrokove zmožnosti
 - podoba bogatega otroka
- načelo spodbujanja avtoriziranega učenja
 - učenje, ki odgovarja na otrokova temeljna življenjska vprašanja po smislu bivanja in pomenu pojavov, ki ga obkrožajo v realnem ali domišljijemskem prostoru (»zakaj v prostoru postane toplo, ko mamica ugasne luč?«)
- načelo spodbujanja eksperimentiranja in izkustvenega učenja
 - otrok se najbolj osebno poglobljeno uči s pomočjo udeležnosti v različnih odnosih in dejavnostih

- načelo raznolikosti
 - vednost se razvija v (fizično, socialno, simbolno in domišljijsko) raznolikem okolju mnogo bolje kot v homogenem okolju
- načelo inkluzivnosti
 - raznolikost učnega okolja zaznamujeta vrednoti vključenosti vseh otrok v kakovostno učno okolje, ne glede na spol, raso, vero, kulturno pripadnost, intelektualne zmožnosti; in demokratičnosti kot zagotavljanja možnosti, da se slišijo in upoštevajo vsi glasovi otrok
- načelo odzivanja na otrokove pobude-participacija
 - pravica do bogatega učnega okolja v duhu *Konvencije o otrokovih pravicah* vzpostavlja ravnotežje med zaščito otroka pred možnimi nevarnostmi in zlorabami in njegovo pravico do participacije

- načelo subjektifikacije preko otrokovega odzivanja na izzive v okolici in reševanja realnih problemov
 - vzgoja ni priprava na vključevanje otroka v družbeno okolje enkrat v prihodnosti, ampak zagotavljanje možnosti, da se že v zgodnjem otroštvu naslavlja kot subjekt, ki zmore sodelovati, prispevati k doseganju skupnih ciljev
- načelo partnerstva pri oblikovanju učnih okolij
 - vrtec ne sme biti prostor, ločen od vsakodnevnega družbenega, družinskega in naravnega okolja, ampak mora prostor učenja razširiti na institucije v lokalnem okolju, ki zagotavljajo avtentično učenje (npr. botanični vrt, kmetija, muzej, gledališče, umetniška razstava itn.)

Pomen povezovanja različnih učnih prostorov

- Fizični in socialni prostor
 - Fizični prostor moramo oblikovati tako, da omogoča raznolike odnose dejavnosti
- Socialni in simbolni prostor
 - Povezave omogočajo situacijsko razumevanje pomena določenih družbenih norm, še posebej v domeni konvencionalnih pravil
- Fizični, socialni, simbolni in domišljjski prostor
 - Povezave omogočajo, da otrok samostojno preverja pomene socialnih navad in družbenih pravil v varnem okolju domišljjskih dejavnosti ter tako vzpostavlja avtorizirano učenje

Kaj je v očeh otroka igra in kaj učenje (o igrivem učenju in poučni igri)?

- Kako povezanost med igro in učenjem vidimo odrasli:
 - vzgojitelj (učitelj) vidi v igri dimenzije učenja in v učenju dimenzije igre;
 - dovoli otroku, da naredi določene stvari s svoje lastne perspektive;
 - sprejme, da gresta domišljija otroka in učenje z roko v roki. (Samuelsson in Pramling, 2011; povzeto po Marjanovič-Umek, 2016)

- Kako razliko med igro in učenjem določijo otroci:
 - Ko učitelj pove, kaj moramo delati, je to delo. Ko si otroci sami izmislijo zgodbo, pa je to igra.
 - Ko pa si učitelj izmisli, da je nekdo drug, ni to ne delo ne igra. Takrat učitelj uči otroke, kako naj se igrajo. (Paley 1984)
 - Igra je vedno avtorizirana dejavnosti. (Katz, Edmiston)

Poseben pomen domišljijskega prostora v povezavi s socialnim in simbolnim prostorom

- Domišljija je prostor razvoja imaginativnih zmožnosti, ki so odločilno povezane z razvojem identitete in moralne samopodobe
- Identiteta se gradi z občutkom celostnosti in smiselnosti našega bivanja (povezanost preteklih izkušenj s sedanjostjo in cilji za prihodnost; odprtost za spremembe in razvoj brez nevarnosti za razpad identitete)

- Identiteta je posledica tega, kako vidimo sami sebe in kako na nas gledajo drugi, zato je odprtost v komunikaciji z drugimi nujen element izgradnje identitete
- Drugi me ves čas nagovarja k delovanju in če s sočutno imaginacijo prepoznam njegov klic ter se nanj ustrezno odzovem, to tvori ključne izkušnje v razvoju moralne samopodobe
- Seveda naše ravnanje regulirajo tudi različna pravila, do katerih mora že otrok zavzeti ustrezen odnos, a primarna moralna odgovornost označuje naš odnos do drugega, do skupine, ki ji pripadam, do širšega družbenega in naravnega okolja ter do smiselnosti lastnega bivanja v luči prihodnosti
- Umetniške pripovedi in socialna igra so zelo pomembni prostori varnega in ustvarjalnega eksperimentiranja z možnimi samopodobami in sobivanjem

Katarzičnost mitske igre – preigravanje eksistencialnih dilem (zakaj in kdaj se ne rabimo bati nasilnih iger?)

- zgodbe postanejo miti, ko izpostavijo večna vprašanja ljubezni in vojne, rojstva in smrti, dobrega in zla (Costineou); govorijo o misterijih življenja, ki nimajo znanstvene razlage
- mitske zgodbe in gre so realnost v otrokovem življenju od nekdaj, le da so prince in princeske zamenjali Supermeni in Barbike, govorjene pripovedi pa knjige, stripi, filmi...
- V mitskem obdobju (3-7,8 let) otroci razvijejo konstitutivne elemente bodočega mišljenja (Egan), mitske igre pa so enako pomembne kot otrokovo eksperimentiranje v realnosti (Piaget)
- Mitska igra je otrokom enako orodje kot odraslim religija, filozofija in umetnost

- Mitske igre pretvarjanja, ki uprizarjajo spopad med dobrim in zlim in super-junake, otroku omogočajo čustveno varnost, saj se otrok zaveda domišljijaskosti igre, poleg tega pa lahko igro ali domišljijsko zgodbo kadarkoli prekine; omogočajo mu tudi konceptualni nadzor, ko si s preprosti binarnimi opredelitvami (dobro-zlo, lepo-grdo...) na enostaven način razloži pojave v življenju (Egan)
- Kjer je Freud videl ostro ločnico med 'realnostjo' vsakodnevnih izkušenj in 'domišljijo' v igri, umetnosti, sanjarjenju in v sanjah, je Vigotski videl igro kot mišljenje in imaginacijo v delovanju. Bahtin je teoretsko utemeljeval, da ustvarjamo pomene v estetskih in ne v vsakodnevnih prostorih. Edmiston pa trdi, da je igra med otrokom in odraslim lahko estetska dejavnost, v kateri otrok izraža realna čustva in razmišljanje in v kateri postane avtor svojega razumevanja
- Estetska dejavnost afirmira avtorizirano dejavnost, kjer otrok ustvarja »sebe« in »drugega« (Bahtin), pri tem pa razvija imaginacijo in vrednotne podobe sveta, o katerih razmišlja in jim dodeljuje pomene.

- V mitski igri sem naslovljen od druge osebe/domišljjskega lika. Moje dejanje je etično, ko se zavestno odločim za odgovor, ki odgovarja pozivu drugega in spremni situacijo za drugega. Da bi bila dejavnost estetska, dejanje pa etično, moram tako v sebi kot zunaj sebe izkusiti drugega. Ironično, zdi se, da so otroci tega zmožni mnogo bolj kot odrasli (Edmiston)
- Zato tudi celovit induktivni vzgojni pristop dela na tem, da s pomočjo spodbujanja umetniške ustvarjalnosti in domišljjske igre ohranimo in nadalje razvijemo te zgodnje razvojne kapacitete!
- Težavna vprašanja, povezana z dilemo, kako naj se odzovemo ob domišljjskih igrah, ki uprizarjajo nasilne spopade med »dobrimi« in »zlimi«, nimajo enoznačnega odgovora. Mnogi avtorji v skladu z doktrino ničte tolerance do nasilja otrokom preprečujejo udeležbo v nasilnih mitskih igrah; drugi, kot na primer Jane Katch in Vivian Gussin Paley, trdijo, da je izključevanje otrok iz nasilne igre samo po sebi nasilno dejanje.

- Drugo težavno vprašanje se nanaša na dejstvo, da je ena od značilnosti mitske pripovedi ustvarjanje binarnih kategorij (dobri nasproti zlemu), ki lahko vodi v stereotipe in postopke »drugačenja« - ko sebi manj bližnje osebe naredim za drugačne od sebe-kot-dobrega – torej zle. A s preigravanjem različnih vlog in z udeležbo odraslih v otrokovi domišljijiški igri se tem negativnim vzorcem zlahka izognemo.
- Izkušnja Briana Edmista, avtorja študije o mitskih igrah s svojim sinom Michaelom: »Po mnogih letih razmišljanja o moji igri z Michaelom lahko trdim, da mitska igra, še posebej če se ji pridružijo odrasli, lahko dejansko promovira vse vrednote, za katere želimo, da se jih nauči otrok. Paradokсно sem lahko preko pretvarjanja, da sem nasilen, zagovarjal nenasilno kritiko vojne: z domišljijiškim življenjem v napad pošasti se je Michael učil, kako se ubraniti pred pošastnim vedenjem v vsakodnevnem življenju, in s predstavami o trpljenju in smrti je zgradil bolj skrben odnos do življenja.«

Kaj otroku prinašajo umetniški jeziki (Pomen narativnega mišljenja in imaginacije)

- Če je Piaget otroka opisal kot naivnega znanstvenika, Katherine Nelson kot mladega družboslovca, V. Paley predlaga drugačno metaforo za opis otroka – nadobudni pisatelj. Podobno kot Bruner ugotavlja, da se otroci zanimajo za ljudi in dogodke, pa tudi za značaje, dramske zaplete, strukturo zgodb in pomene, ki jih vzpostavljamo s pripovedovanjem zgodbe. Ko ustvarjajo lastne zgodbe, se ne učijo le o svetu; učijo se, kako razmišljati o svetu in deliti svoje interpretacije z drugimi.

- »...otroci imajo bogato notranje življenje, ki je ključno za učne procese. Presenetljivo so otroci več kot pripravljeni razkriti te notranje svetove odraslim, če jim le namenimo skrbno pozornost.« (Susan Engel).
- *Sklep: kdaj se prenehamo igrati?*