

Zgodba v umetniški induktivni vzgojni praksi

Robi Kroflič, Vrtec Vodmat, april 2013

Pripovedovanje zgodb je tako osnovna človeška potreba kot hrana. Še več, če nas hrana ohranja pri življenju, naredijo zgodbe naše življenje vredno. So tisto, kar naredi življenje človeško. Zgodba je preja, ki povezuje pretekle dogodke s sedanjimi in jih zlije v sanje o prihodnjih možnostih.

Impulz pripovedovanja zgodb je vedno odražal željo po določeni 'enovitosti življenja', kar je še bolj pomembno v današnjem fragmentiranem obdobju postmoderne.
(R. Kearney 2002, *On Stories*. London in New York: Routledge.)

Pripovedovanje zgodbe je igra, postavljena v narativno obliko... Otrokov zgodbe so literature, otrokova igra je njegovo življenje. Otroci se vedno vidijo znotraj zgodbe. In prijatelj postaneš, ko prevzameš vlogo v igri bližnje osebe. Otrok je zares sprejet v skupino, ko ga otroci vključijo v svoje zgodbe in dramatizacije.

(V. Paley (1990). *The Boy Who Would Be a Helicopter*. Harvard University Press.)

- Struktura predavanja:
 - Vmeščenost zgodbe v preteklih projektih v vrtcu Vodmat
 - Splošen pomen zgodbe
 - Pomen zgodbe v sklopu Aristotelove induktivne poetike
 - Zakaj za razvoj moralnosti potrebujemo zgodbo in narativno imaginacijo?
 - Pomen zgodbe za odraslega človeka
 - Pomen zgodbe za otroka
 - Dva primera rabe zgodbe v predšolski vzgoji (V. G. Paley)
 - Metodika vodenega pogovora po prebrani zgodbi, ogledu filma...

Vmeščenost zgodbe v preteklih projektih v vrtcu Vodmat

V teoriji *Kulturnega zlahtenja* je bila teorija zgodbe zapostavljena, čeprav so že tam, kakor tudi prej in kasneje v projektih *Kako so živeli ljudje v Trubarjevem času*, *Landart*, *Urbana umetnost* in *Grafika* nastali zanimivi primeri imaginativnih pripovedi:

- zgodbe o Trubarjevem času
- Varuhi igrišča
- Zgodba o Kralju Matjažu
- Virtualni vrtovi (Zeleno v urbanem)
- Roža za lep zimski dan (Landart)
- Vrčiček spreminjanja (Landart)

Etnografski zapis: Deževnik (starost otrok: 3–4 leta)

Skupina otrok se igra pod drevesom. Obračajo čoke na igrišču. Otroci najdejo deževnika in med

njimi steče pogovor. Deček Jon vzame palico in z njo začne udarjati po tleh. Deček Vid mu pove, naj neha, ker bo poškodoval deževnika. Deček Jon se smeje in začne udarjati po tleh še močneje. Tudi drugi otroci začnejo negodovati ob dečkovemu početju. V enem trenutku deček Benjamin prime dečka Jona za roko in mu pove, da naj takoj preneha, da živali moramo imeti radi, pa tudi deževnike in pajke, tako kot Videk ter da bi tudi Videk, če bi vse to videl, bil zdaj zelo žalosten. Deklica Anja se takoj pridruži dečku Benjaminu in reče, da deževnik zemljico rahlja ter pomaga rožicam in tistim bučam, ki si jih posadil ti, Jon, da lažje zrastejo. Jon spusti palico, pogleda deklico Anjo in reče, da komaj čaka, da zrastejo njegove buče, da ima rad deževnike ter da se je samo hecal. Otroci z igro nadaljujejo.

- V tem zapisu vidimo, da lahko s primerno izbranimi zgodbami vplivamo na otrokovo moralno vrednotenje življenjskih situacij, da torej otrok sporočila iz pripovedovanih zgodb prenaša v realne življenjske situacije kot vodila za lastno odločanje in ravnanje. To metodo je v svetovni literaturi najbolj prepričljivo razvila Vivian Gussin Paley.

Splošen pomen zgodbe

- Zgodba je mnogo več kot le oblika umetniške izpovedi. Lahko je:
 - spomin in osebno pričevanje
 - način sklenjenega doživljanja sebstva, občutka identitete in razlage naše preteklosti izkušnje
 - način opisovanja preteklosti, ki nas določa (zgodovine), in želene prihodnosti (eshatologije)
 - struktura tesnobe, ki izhaja iz potlačenih frustracij
 - konflikt dogodek, v katerega so vključeni različni pripovedovalci, katerih zgodbe so se v nekem trenutku približale druga drugi
 - je pa tudi imaginativna pripoved (izpoved), izpovedana/poslušana in/ali dramatizirana simbolna igra, ki jo (so)ustvarjajo njeni igralci
 - Pripovedovanje zgodbe razkriva tri, mnogokrat prekrivajoče pomene:
 - prvič, mitsko vlogo zgodb, ki jih podedujemo v družini, kulturi, religiji in nam zagotavljajo stik z dediščino tradicije;
 - drugič, vlogo čiste kreacije, ki nam omogoča samokreacijo lastne identitete;
 - tretjič, vlogo ustvarjalnih rešitev aktualnih problemov. V tej vlogi zgodba poveže prvi dve vlogi in jima doda pomen katarzičnega preživetja (ko vsakodnevno trpljenje ubesedimo v sublimni umetnini). Zgodba je torej v vlogi zdravilne in transformativne domišljije.
- (Kearney, R. (2002). *On Stories*. Str. 29-30)

Pomen zgodbe v sklopu Aristotelove induktivne poetike

- Zgodba se nahaja v središču Aristotelove *Etike* in *Poetike*, saj
 - ima Aristotel v svoji analizi umetnosti v mislih tragedijo

- zgodba združuje pet temeljnih konceptov/vrednot njegove *Poetike*:
 - dramski zaplet (*mythos*) – povežemo preteklost in sedanje občutke z upanjem za prihodnost
 - ponovno kreacijo (*mimesis*) – v domišljiji poustvarimo pretekle dogodke
 - katarzično olajšanje (*catharsis*) – ob sočutju z junakom se znebimo strahov/bolečine
 - dostop do modrosti (*phronesis*) – dobimo uvid v možno reševanje zapletov v življenju
 - etičnost (*ethos*) – približamo se različnim pogledom na opisan dogodek

Življenje živimo, medtem ko zgodbe pripovedujemo. A rečemo lahko, da je neizpovedano življenje manj bogato kot izpovedano, kajti izpoved odpira življenju perspektive, ki niso dostopne navadni percepciji.

(Ricoeur, P. (1996). *Life in Quest of Narrative*)

Dramski zaplet (*mythos*)

- Vsaka človeška eksistenca je življenje, ki išče naracijo:
 - ne le zato, ker si prizadevamo odkriti vzorec, da bi se uspešno spopadli z izkušnjo kaosa in zmede
 - tudi zato, ker je vsako človeško življenje vedno že implicitna zgodba. Smo bitja, ki se rodimo in umremo. To daje našim življenjem časovno strukturo, zato iščemo nekakšne znake/pomena v preteklosti (spomin) in prihodnosti (projekcija)
 - Aristotel je med prvimi razkril to narativno strukturo, ko je človeško eksistenco opredelil z 'akcijo', ki jo vedno usmerja nek cilj. Zato mit, kot je definiran v *Poetiki*, daje življenju akcije specifično slovnico, ko ga pretvarja v pripoved, zgodbo oziroma fantazijo in domišljeno oblikovano strukturo. To je bistvena naloga *poiesis*: način, kako naša življenja oblikujemo v življenjske zgodbe.
 - Sodobni fenomenologi ugotavljajo, da je narativnost tisto, kar označi, organizira in razjasni zgodovinsko izkušnjo: "Človekovo življenje ima določeno obliko, obliko zgodbe." (A. MacIntyre)

Ponovna kreacija (*mimesis*)

Mimesis lahko opredelimo kot ponoven opis tega, kar Aristotel imenuje 'esenca' (*eidōs*) naših življenj. Zato *mimesis* ni pasivna kopija realnosti, ampak ponovno osmisli realni svet akcije s tem, da poudari njegove bistvene lastnosti. *Mimesis ponovno ustvari svet v luči potencialnih resnic/pomenov.*

- Če lahko našo eksistenco opredelimo kot pred-narativno, ni popolnoma narativna, dokler ni ponovno ustvarjena v obliki besednega poročila; dokler implicitni *mitos* ne postane eksplicitna *poiesis*.
- Življenje lahko pravilno razumemo le, če je mimetično izpovedano preko zgodb. Kot pravi Ricoeur, življenje živimo, medtem ko zgodbe pripovedujemo. A rečemo lahko, da je neizpovedano življenje manj bogato kot izpovedano, kajti izpoved odpira življenju

- perspektive, ki niso dostopne navadni percepciji.
- Mimetična vloga naracije je vedno vsaj delno prisotna v zgodovinskem pričevanju in polno prisotna v fikciji.

Olajšanje (catharsis)

- Katarzično olajšanje je posledica tega, da:
 - nas zgodbe ponesejo v drug čas in prostor, kjer lahko izkusimo dogodke na drugačen način; zremo lahko, kako je biti v koži druge osebe
 - nas *mimesis* do neke mere oddalji od dejanja pred nami, nam omogoči primerno mero distance do dejanja, kar omogoči njegovo razumevanje
 - enako kot distanco do realnega dogodka potrebujemo zadostno stopnjo vključenosti v dejanje, da bi začutili, kaj je pomembno
 - katarzo omogoča zmes sočutja in strahu, ko izkusimo trpljenje drugega bitja, kot da bi trpeli sami; in ravno ta dvojnost razlike in identitete – izkušnja sebe kot drugega in drugega kot sebe – sproži preobrat naše naravnosti do stvari in nas odpre za nove načine videnja in bivanja
 - ključna za katarzo je zaznava bolečih resnic in ne nekakšen čarobni napoj, ki jih čudežno razreši; katarza je stvar pripoznanja in ne zdravilo
 - zgodovinska pričevanja lahko služijo simpatetični imaginaciji enako kot izmišljene zgodbe

Modrost (phronesis)

- Specifično razumevanje, značilno za naracijo, je zelo podobno Aristotelovemu konceptu *phronesis*. Gre za praktično modrost, zmožno upoštevati tako posamičnost situacij kot predpostavljeno univerzalnost vrednot, ki jim sledimo s človeškimi dejanji.
- To specifično 'fronetično' razumevanje izhaja iz določenega sovpadanja zgodovine in zgodbe. Z zgodovino mislimo tako osebne pretekle izkušnje kot kulturne izkušnje.
- Epistemološkim kriterijem ocenjevanja zgodovinskih opisov moramo dodati še etične kriterije, ki sledijo pravičnosti in resnici.
- Več o tej povezavi v naslednjem razdelku...

Etika (ethos)

- Vsako pripovedovanje zgodbe vključuje nekoga (pripovedovalca), ki pripoveduje nekaj (zgodbo) nekomu (poslušalcu) o nečem (realen ali imaginaren svet).
- Ko smo udeleženi v zgodbi, se hkrati zavedamo naratorja, junakov zgodbe in interpretira naracije. Brez tega prepletanja človeške aktivne vloge se ne bi mogli zavedati svoje narativne identitete, ki nam zagotavlja specifične izkušnje sebstva, nujne za moralno odgovornost. Vsak moralni subjekt mora namreč imeti določen občutek identitete, ki vztraja v življenju preko preteklosti, sedanjosti in prihodnosti; prav tako pa občutek skupne zgodovine prednikov, sopotnikov in naslednikov, da bi lahko dajal in držal obljube.
- Ljudje smo tako subjekti naracije kot prizvod subjektivitete naracije. Narejeni smo iz zgodb,

še preden pridemo na svet in začnemo ustvarjati svoje zgodbe. To dela vsako človeško eksistenco sešito iz zgodb, slišanih in pripovedovanih. Zgodovinske izkušnje so vedno pripovedovane zaradi 'interesa' po komunikaciji. Ta interes je bistveno etičen, saj kar ocenimo kot komunikabilno in zmožno ohranjanja v spominu, hkrati ocenjujemo kot vredno.

- Zgodba je odprta naracija, povabilo k etičnim in poetičnim odzivom. Zgodba nam kaže, da neizpovedano življenje ni vredno človeka.

Zakaj za razvoj moralnosti potrebujemo zgodbo in narativno imaginacijo?

Etika potrebuje poetiko, da jo spominja, da odgovornost do drugega vključuje možnost igre, svobode in užitka; kakor tudi poetika potrebuje etiko, da jo spominja, da igra, svoboda in užitek niso samozadostni, ampak izvirajo in so usmerjeni k izkušnji drugega-kot-jaz. Tu se srečata etika in poetika – v teh besedah, ki jih sebstvo prejme od drugega ter jih vrne k drugemu: v hermenevitičnem dejanju biti-drug-za-drugega.

(Kearney, R. (1999) *Poetics of modernity: toward a hermeneutic imagination*. New York: Humanity Books, str. 117).

- Pomen umetniške imaginacije za razvoj morale lahko utemeljimo z dvema konceptoma:
 - z Aristotelovim konceptom praktične modrosti (*phronesis*)
 - z Gadamerjevim in Ricoeurjevim konceptom hermenevitične imaginacije

Pomen praktične modrosti (*phronesis*)

Praktična etična modrost bi bila nemogoča brez narativnih zgodb poetike.

(Kearney, R. (1999) *Poetics of modernity: toward a hermeneutic imagination*. New York: Humanity Books, str. XIV)

- **povezavo etike in estetike** Ricoeur vidi v narativni vlogi imaginacije: v vlogi, ki jo tesno poveže s praktično modrostjo (*phronesis*). Vloga poetike je v tem, da v narativni dramatični obliki ustvari miselne eksperimente, s katerimi se učimo povezati etične vidike pogojev človeškega bivanja s srečo oziroma nesrečo
- Če etika govori o morali na splošno, nam umetnost priskrbi primere moralnih dejanj: Ahila, ki predstavlja pogum, Sokrata, ki predstavlja modrost, Frančiška Asiškega, ki predstavlja karitas...
- Odnos med poetsko *naracijo* in etično *phronesis* vključuje vprašanje (1) vizije (ki jo zagotavlja *logos*), (2) iniciative (ki jo zagotavlja *agape*) in (3) empatije (ki jo zagotavlja *poiesis*)

Logos poetske naracije

- narativna imaginacija nam zagotavlja etično vizijo, ki omogoči videti povezavo naših dejanj in predvidenih posledic v luči kriterijev dobrega in zla
- fikcija je 'neskončen laboratorij' proučevanja imaginativnih možnosti ravnanja, ki razširja horizont etičnega mišljenja izza konvencionalne morale
- vizija se izoblikuje v različnih konceptih pravičnosti kot kriterijih moralnega delovanja, te vizije pa vedno vsebujejo moment utopičnosti in fikcije:
 - racionalne teorije pravičnosti težko pojasnijo, kako so človeška bitja vstopila v pogodbeno razmerje; teorija družbene pogodbe je utemeljena na fikciji, ki legitimira njen izvor ter slika njen (utopični) cilj
 - predanost „velikim zgodbam“ projekta razsvetljenstva se odraža tudi v Habermasovem konceptu idealne govorne situacije svobodnih in enakovrednih udeležencev, ter se navezuje na Rawlsov proceduralni koncept pravičnosti

Agape in poetska naracija

Temeljni vzvod iniciative/motivacije za moralno delovanje je v judovsko-krščansko-islamski tradiciji *agape* – načelo žrtvovanja lastnega interesa v dobro Drugega. *Agape* je primer brezinteresne ljubezni za nič, čistega altruizma, značilnega za Božjo milost, težje (po mnenju nekaterih nemogoče) pa ga je utemeljiti v svetu medčloveških odnosov.

- Levinas je bolj kot kdorkoli drug klic neskončnega Drugega postavil v jedro etičnih razprav. Skozi obličje druge osebe se razkriva Bog v obliki neskončnega povabila k etični dolžnosti. Iz kakšnega razloga? Brez razloga – pogodbenega, proceduralnega, materialnega ali formalnega – ki bi ga lahko razumela človekova 'narava'. Drugi nas vabi, ker nas vabi, kakor tudi roža za mistike cveti, ker cveti.
- Komunikacija iz obličja k obličju postane pri Levinasu etični model odnosa par excellence. Ali s tem Levinas ne privilegira konverzacije nad imaginacijo?
- Etična odgovornost in dolžnost do drugega je za Levinasa odnos do transcendence kot transcendence – torej primer čistega presežnega. Lahko bi jo poimenovali tudi ljubezen.
- Zakaj se nas povabilo Drugega tiče? Človek je motiviran, da deluje za Drugega preko in proti lastnemu sebstvu, ker je slišal/bral/videl parabole in življenjske zgodbe o Abrahamu in njegovih potomcih, o Jezusu in njegovih učencih, o svetem Frančišku, o mučencih in svetnikih. Drugače povedano, mi ravnamo etično – v ali izven religije - ne le zaradi neskončne zahteve Drugega, ampak tudi zato, ker nam hermenevtična imaginacija priskrbi primere in zgodbe o tem, kako je biti drugi, dati življenje in ljubezen za drugega, bivati za Drugega.

Če je biblijski „tukaj sem“ en del etičnega odgovora, je hermenevtični „kdo si rekel, da sem?“ drugi del. In odgovor na slednje vprašanje je v tem, da povem zgodbo o nekom.

„Phronetično razumevanje“ je neločljivo od naloge, da zahteve univerzalnih pravil privedemo v kontekst posamičnih primerov ter s tem biblični „*charitas*“ približamo ljudem. *Phronesis* potrebuje dopolnilo tako *agape* kot *logosa*.

Poiesis naracije

Ko imaginativno predvidimo dejanje ter ocenimo motive in učinke, nam naracija omogoči identifikacijo z drugimi (objekti našega delovanja). "Ne obstaja ne ljubezen ne sovraštvo, ne skrb ne prizadetost brez imaginacijskega transfera mojega 'tukaj' v tvoj 'tam'." (Ricoeur, *Imagination and Discourse in Action*)

- Estetske sodbe okusa za razliko od končnih etičnih sodb ohranjajo radikalni občutek za partikularno in umeščenost vsakega pogleda. Osvobodene so konformnosti z abstraktnimi ali univerzalnimi koncepti. Kot pravi Kant v *Kritiki razsodne moči*, lahko estetsko idejo razložimo kot reprezentacijo svobodne igre imaginacije.
- Z razširitvijo svoje pozornosti s pomočjo imaginacije in okusa (opredeljenega kot *sensus communis aestheticus*), reflektivne etične sodbe zagotovijo etiki zmožnost javnega komuniciranja z drugimi in primerjanja lastnih sodb z drugimi, s tem da se postavimo v položaj katere koli druge osebe (Arendt in Ricoeur). Na ta način se etika sublimnega poveže z etiko odgovornosti.
- Po Ricoeurju je naloga 'male etike' v moralnem delovanju v resničnem življenju, ki je ni mogoče izpolniti brez naracije, skozi katero preizkušamo različne smeri delovanja preko igranja (v močnem pomenu besede) s tekmujočimi možnostmi. Tako se 'etična imaginacija' hrani z 'narativno imaginacijo'.
- Etična imaginacija je tudi varovalka pred totalizacijo velikih zgodb s priklicom in projekcijo 'malih, fragmentiranih zgodb', katerih nepopolnost služi kot kritičen opomin njihovega narativnega izvora.

Pomen hermenevtične imaginacije

Medtem ko apeli po univerzalnem *logosu*, religiozni *caritas* ali estetski *poiesis* ostajajo nespremenljive in nepogrešljive reference za orientacijo '*phronetičnega razumevanja*', same v sebi niso zadostne. Brez narativnih moči *hermenevtične imaginacije*, da nam zagotovi vizijo, iniciativo in empatijo, etične sodbe ostajajo prazne in slepe. Narativna imaginacija nam ustvari živ občutek identitete sebstva, pozornost do drugih (prisotnih ali zgodovinskih drugih) in motivacijo ravnati v prizadevanju za dobro življenje.

- **hermenevtična zmožnost** je sposobnost iti izza sebe proti drugemu v dialogu, ki je po Gadamerju predpogoj vse človeške solidarnosti in družbenega življenja
- ta zmožnost predvideva etični angažma vstopanja v dialoško interakcijo z drugimi, katerih svoboda je zaščitena z določeno poetično igrivostjo (vprašanja in odgovora), ki zavrne redukcijo drugosti na mojo subjektivno voljo
- hermenevtična imaginacija torej združi moči etike in poetike v oblikovanju medosebne kulture (*bildung*), kjer s suspenzom volje po dominaciji bivamo-za-drugega
- paradigma take hermenevtične imaginacije je **poetični tekst**, ki nas vabi, da vstopimo v njegovo drugost ter spoznamo sebe v njej, s tem da postavimo sebe pod vprašanje, se

- zgubimo (v drugem), da bi se našli
- poetika torej služi etiki s tem, da vsakemu od nas omogoča da gre izza sebe, da je z drugim in da se vrne k sebi kot k drugemu (H. G. Gadamer, *Dialogue and Deconstruction*)
- zamisliti si drugega pomeni zamišljati si drugače; to je v samem bistvu etična gesta dobrodošlice različnemu v dialogu (*dia-legein*).
- v tem smislu je hermenevitična imaginacija tisto, kar odpira poseben prostor, v katerem lahko priključimo poetiko in etiko (tudi brez priključa religiozne konotacije *Drugega* in *Agape*)

Etični pomen zgodbe

Narativni diskurz vključuje nekoga, ki pripoveduje naracijo nekomu o nečem.

Tri osrednje naloge narativne imaginacije so:

- Zavedati se svoje dolžnosti do preteklosti (ohranjanje zgodovinskega spomina).
- Kultivirati lastno identiteto sebe (preseganje krize identitete).
- Prepričati se o pomenu svojih dejanj z ovrednotenjem motivov in pričakovanih posledic (reševanje konfliktov z bližnjo osebo – induktivna argumentacija)

Če potetska naracija izpolni te tri naloge, se približa zahtevam etike odgovornosti.

- *Zgodba kot ohranjanje zgodovinskega spomina*
 - problemi v osebni zgodovini: v Freudovi 'govorni terapiji' si trpeči subjekt prizadeva, da bi se spomnil in povedal celotno zgodbo; izza vsake klinične zgodovine stoji življenjska zgodba in oseba z edinstvenim naborom spominov!
 - če so vprašanja narativne resnice ključna za individualne primere travme, je to še bolj res za zgodovinske travme; zgodba nam pomaga, ker če je pričevanje grozote preveč neposredno, smo zaslepljeni z izkušnjo. A če je preveč distancirano, se nas ne dotakne...
 - pomen mitov je bilo zagotoviti, da preteklost ni totalna preteklost
- *Zgodba kot preseganje krize identitete*
 - krize identitete ne potrebujemo reševati s substancialnimi koncepti osebe kot esence, kogita ali ega. Tudi tu si lahko pomagamo z naracijo. Najboljši način, da odgovorimo na vprašanje 'kdo je avtor ali akter?' je, da povemo življenjsko zgodbo
 - bistvo koncepta narativne identitete (Ricoeur, MacIntyre, Taylor, Benhabib) je v trditvi, da je bistvo socializacije proces, v katerem zgradi sebstvo, ko je zmožna projicirati naracijo v svet, v katerem se nahaja kot avtor in igralec
 - Levinas družbo simulacije/simulakrov označi za vladavino enoličnosti in paradije, ki kliče po afirmaciji drugosti; etična imaginacija pa dopušča 'pogled, ki vidi skozi masko, pogled, ki ne sije, ampak govori'
 - zgodba ni preseganje ali nevtralizacija transcendence. Prej je etična odgovornost in dolžnost do drugega, odnos do transcendence kot transcendence. Lahko bi jo poimenovali tudi ljubezen.
- *Zgodba kot reševanje konfliktov z bližnjo osebo*

- o pomenu svojih dejanj se lahko prepričamo le, če ovrednotimo motive in pričakovane posledice svojih dejanj in dejanj bližnje osebe
- brez pripovedi svoje zgodbe in poslušanja odzivov vpletene osebe; kakor tudi brez poslušanja zgodbe vpletene osebe in mogoče uspešno razrešiti konflikta
- to je bistvo induktivnega pristopa in mediacije kot induktivne disciplinske prakse

Pomen zgodbe za odraslega človeka

- Pri odraslem imaginativno ustvarjanje zgodbe omogoča:
 - konstrukcijo identitete in osebnega smisla
 - ohranjanje in osmišljanje zgodovinskega spomina (stik s preteklostjo)
 - soočenje s potlačenimi vsebinami osebne zgodovine
 - krepitev moralne zavesti
- Zgodba kot imaginativna pripoved utrjuje eno od ključnih človekovih zmožnosti praktičnega presojanja, ustvarjanja smisla in dostopa do modrosti – imaginacijo:
 - omogoča, da imamo občutek o samih sebi kot bitjih preteklosti in prihodnosti, kot bitjih zgodovinske kontinuitete, brez česar ni mogoče oblikovati občutenje sebstva oziroma identitete
 - omogoča, da lahko interpretiramo lastne izkušnje in iz občutij ustvarjamo ideje
 - omogoča, da ideje predstavimo na tako prepričljiv način, da jih poslušalec/gledalec začuti oziroma vidi, kar je kvaliteta genialnih pesnikov in govorcev (Warnock (1994). *Imagination and Time*)

Občutek sebstva izhaja iz vprašanja: kdo si? Naše življenje postaja odgovor na vprašanje 'kdo?', ki nam ga običajno naslovi druga oseba, v kolikor tej osebi in sebi izpovemo življenjsko zgodbo. To pomeni, da premislimo svoj sedANJI položaj v luči preteklih spominov in ciljev za prihodnost. Pripovedovanje zgodbe, pa tudi narativna identiteta, sta notranje interaktivna (dialoška) koncepta. (Kearney, R. (2002) *On Stories*)

Pomen zgodbe za otroka

- Otroku imaginativno ustvarjanje zgodbe zagotavlja:
 - preizkušanje različnih imaginarnih vlog (simbolna igra)
 - premagovanje frustracij (simbolno razreševanje dilem in strahov)
 - občutek sprejetosti – ko je povabljen v zgodbo drugega
 - občutek avtorstva in nastajajoče subjektivitete – ko je poslušan
 - iskanje skupnih spoznanj – ko se odzovemo na njegovo pripoved z aktivnim poslušanjem (vprašnji, komentarji, pojasnili)

V. G. Paley – O dečku, ki je želel biti helikopter
ali kako v skupino vključiti otroka, ki se izogiba komunikacije

- deček Jason je paradigmatski primer otroka, ki se zaradi lastne podobe o sebi ne more vključiti v vzgojno skupino; ko je povabljen k dejavnostim, se zateče v svojo igro popravljanja elise na helikopterju
- vprašanje, ki si ga postavi avtorica: kako Jasonov helikopter vključiti v pripovedi in simbolne igre/dramatizacije drugih otrok, kako ga vključiti v kolektivno imaginacijo/mitologijo vzgojne skupine?
- »Dramska igra (s temami prijateljstva in varnosti) je najpomembnejša spodbuda ustvarjalnim procesom, simbolna igra, pripovedovanje in dramatizacija zgodbe pa so univerzalni mediji dialoškega učenja.«
- »Zgodbe, ki niso zaigrane, so minljive sanje: zasebne fantazije, ne vključene in neraziskane. Če sem pod pritiskom časa želela skrajšati ta proces samo na branje zgodb, ne da bi jih otroci dramatizirali, so otroci nasprotovali. Rekli so: 'Saj še nismo naredili zgodbe!'«

- Kaj privede otroke do tega, da postanejo pozorni na ideje, zahteve in ugovore sošolcev? Potreba imeti prijatelja in biti del dramske strukture. Otroci se namreč vedno vidijo znotraj zgodbe. In prijatelj postaneš, ko prevzameš vlogo v igri bližnje osebe. Prav tako si najbolj pripravljen poslušati tiste, s katerimi preigravaš vrsto dogodkov...
- Prijateljstvo in fantazija sta naravni poti, ki vodita otroke v nove svetove drugih glasov, pogledov in načinov izražanja idej in občutkov, ki jih prepoznajo kot podobne svojim. Tretji pogoj pa je potreba postati član večje skupine. Za odrasle lahko iste cilje izpolnita ljubezen in delo...
- »Jason še vedno uporablja fantazijo, da se izogne prijateljskim stikom... a celo on bo spoznal, da se mu ponujamo kot legitimno občinstvo za njegove fantazije. Jason ni drugačen od nas. Tudi on želi povedati svojo zgodbo.«

- Bistveni vidik socialnega sporazuma skupine se nanaša na vprašanje, ali tvoja dejanja sodijo v zgodbo, v katero si vstopil?
- Ko se Jason prvič odzove na poziv sošolca, da ugasne motor helikopterja in pristane v njegovi zgodbi, mu vzgojiteljica reče: zdaj veš vse o zgodbah. Ali bi želel povedati svojo?
- Diagnoze učnih nezmožnosti ne ustrezajo opisu pripovedovalcev zgodb, saj ne opisujejo (ne)zmožnosti imaginacije!
- »Naši razredi morajo zgledati kot srečne družine in varni domovi, v katerih lahko vsak član družine pove svojo zasebno zgodbo in ve, da bo pozorno in spoštljivo poslušan... Jason, sam v svoji sobi za helikopterje, je postal simbol osamljenega in nerazumljenega otroka v razredu. Vsi vemo, da smo enkratni in da ni nihče popolnoma enak kot mi sami. Ključ, ki odpira vsakega od nas, leži nekje zunaj. Kdo ga bo našel?«

»Pravljica mora biti evfemizem za globlje, temnejše strahove. Zakaj torej otrokom ne pustiti, da je z njimi spopadejo na svoj, otroški način, s pomočjo igre in pripovedovanja zgodb? Pravljice so dobre zgodbe. Predstavljajo odraslo različico otroške fantazije, predstavljeno na koheziven,

teatraličen način, ki ustreza endemičnemu načinu otrokovega razmišljanja. Končno moč pravljice izvira iz povezave z izvirnimi fantazijami človeštva, kakor so predstavljene v igri otrok.»

V. G. Paley – kako uveljaviti pravilo „ne smeš reči, da se ne smeš igrati“?

- Enaka participacija je gradnik večine razredov. To načelo običajno velja za vse dejavnosti razen za prosto igro, ki jo pojmuje kot zasebno zadevo. A svobodna odločitev za vključitev v igro, odnose in skupine je tisto, kar otroku največ pomeni.
- Otroci, ki je pogosto izločen iz igre, se ne more dobro učiti – postane preveč žalosten, da bi lahko bil pozoren
- Zaplet v vrtcu: kdo je bolj žalosten – tisti, ki se ne sme igrati ali tisti, ki se mora igrati z nekom, ki ga ne mara?
- V. G. Paley uporabi za prepričevanje otrok o smiselnosti pravila „ne smeš reči, da se ne smeš igrati“:
 - Seznanjanje otrok s stališči starejših vrstnikov
 - Podatek, da predlagano pravilo izhaja iz Svetega pisma (Levitik 19:34)
 - Avtorsko pravljico o Sraki
- bistvo problema:

Najprej nastane prijateljstvo, šele nato poštenost. Moralnega pravila, da moramo biti pošteni drug do drugega in otroka, ki ga ne maramo, ne smemo izločiti iz igre, ne moremo uveljaviti kot moralno normo, ki prepoveduje fizično obračunavanje. A življenje v skupnem javnem prostoru zahteva uveljavitev norme poštenosti...

Če te učitelj samo tolerira, je zelo slabo, a če te zavrne vrstnik, je to nekaj najbolj žalostnega. Toda ali je takšno moralo mogoče uzakoniti? In kaj narediti z drugim pomembnim moralnim imperativom: s pravico izbrati partnerja brez pritiska? No, še vedno lahko izbereš partnerja. Nihče od tebe ne zahteva, da se ne smeš igrati z nekom. In vendar, ali ne obstaja naravna želja, da vključujemo nekatere osebe in izključujemo druge?

Pravilo verjetno ne bo zaustavilo izključevanja, a nam bo povedalo, kaj je pošteno narediti, ko pride do tega!

- otroci iz prvega razreda:
 - pravilo lahko povzroči še več preprirov...
 - pravilo je pravično, a ljudje nismo tako pravični...
- otroci iz drugega razreda:
 - v vrtcu naj bo tako pravilo, v drugem razredu je “prepozno” – tam je bolje, da odločajo šefi...
- otroci iz tretjega razreda:
 - ko gre za pravilo o prepovedi nasilnega vedenja (porivanja ali pretepanja), tu ni nobene izjeme...
 - a biti prijazen do drugega ni nekaj, kar lahko zapoveš s pravilom, enako kot prepoveš

- nasilje
 - “pravilo” bo delovalo, če so otroci prijazni...
- otroci iz četrtega razreda:
 - gre za dobro pravilo, a lahko pokvari igro...
 - s pravilom je treba začeti dovolj zgodaj, ko otroci še zaupajo učiteljici, njene besede sprejmejo kot zakon
- otroci iz petega razreda:
 - šola ni zasebni prostor, v tem ni problema, a šola mora naučiti posameznika, kako je biti včasih izključen
 - pravilo mora preiti v navado v zgodnjem otroštvu
- bistvo pogleda V. G. Paley:
 - nekatera pravila moramo sprejeti dovolj zgodaj
 - z logičnim utemeljevanjem določenih pravil ne moremo uspešno uveljaviti
 - otroci morajo zvedeti, da miti in morala izpričujejo ista sporočila, saj lahko zgodba okrepi razumevanje pomena moralne norme
 - drugačnost pravila “ne smeš reči, da se ne smeš igrati” je v tem, da ni osnova za dokončno prepoved in sankcije, ampak v tem, da daje “uporabno perspektivo, iz katere lahko opazujemo naša dejanja”
 - navada izključevanja je najbolj nevarna
 - enak pomen ima v pravljici o Sraki “skrita gora”, zavita v meglo, ki zmajem preprečuje, da bi videli, da obstajajo drugi, bolj sončni svetovi...
 - ko gre za pripovedovanje svoje zgodbe, ima avtor še vedno pravico, da nekoga ne povabi v igro!
 - dobrodošli so predlogi, kako spremeniti zgodbo, da je tisti, ki želi, lahko vanjo vključen, a avtor ima pravico, da ohrani zgodbo takšno, kot si jo je zamislil!
 - koncept odprtega pristopa k igri verjetno nikoli ne bo prevzet absolutno, ampak mora biti odkrit v vsaki novi skupini otrok...
- načela pri uveljavljanju pravila:
 - pravilo verjetno ne bo zaustavilo izključevanja, a nam bo povedalo, kaj je pošteno narediti, ko pride do tega!
 - novo pravilo zahteva tudi od učiteljice, da otroku, ki ne izpolni obveze, ne sme odvzeti pravico do igre, kajti tudi *time-out stol* je bil uveljavitev pravila: ne smeš se igrati!
 - pravilo bo pomagalo, da otroci izidejo iz pasti ljubosumja in si pridobijo nove prijatelje...
- rezultat sprejetja pravila:
 - ustvarjanje “mi” skupnosti
- sklepne ugotovitve:
 - predlagano pravilo “ne smeš reči, da se ne smeš igrati”, nima enakega statusa kot tista, ki preprečujejo očitne škodljive posledice samo za žrtev:

- čeprav gre za evidentno moralno pravilo, v določenih primerih ni absolutno (pripovedovanje osebne zgodbe in izbira tistih, ki bodo v njej sodelovali)
 - kršitev ne sme voditi v obsodbo in kaznovanje, ampak k premisleku, kako reševati nastale nepoštenosti
 - biti prijazen do drugega ni nekaj, kar lahko zapoveš s pravilom enako kot prepoveš nasilje
 - z logičnimi argumentacijami ga v celoti ne moremo podpreti – vedno obstajajo močni argumenti za in proti, zato lahko konkretne rešitve le izpogajamo
- naj je še tako “etična”, ideje inkluzije ni mogoče uvesti z normativnimi rešitvami!
 - s preprosto indukcijo (poglej posledice tvojega ravnanja) ne moremo uveljaviti pravil, ki terjajo od otrok pravično ravnanje; lahko pa si pomagamo s prepričljivimi sporočili pričevanj njim bližnjih oseb (starejši vrstniki) in imaginativnih pripovedi

Pripovedovanje zgodbe je igra, postavljena v narativno obliko... Otrokove zgodbe so literature, otrokova igra je njegovo življenje. Otroci se vedno vidijo znotraj zgodbe. In prijatelj postaneš, ko prevzameš vlogo v igri bližnje osebe. Otrok je zares sprejet v skupino, ko ga otroci vključijo v svoje zgodbe in dramatizacije. (Paley (1990). *The Boy Who Would be a Helicopter*)

Ogled animiranega filma *Ptičica in list* in voden pogovor o vsebini



Metodika vodenega pogovora po prebrani zgodbi, ogledu filma...

- Metodiko vodenega pogovora po doživetju zgodbe lahko zasnujemo na epistemološkem načelu induktivnega pristopa:
 - otrokom ne razlagamo zgodbe in/ali sugeriramo njenega sporočila
 - s podvprašanji otroke spodbujamo k natančnemu opazovanju in utemeljevanju trditev
 - spodbujamo k strpnemu poslušanju drug drugega in upoštevanju možnih različnih pogledov in razlag

- morebitna skupna stališča naj oblikujejo otroci sami
 - če se nam zdi, da so spregledali kak pomemben detajl zgodbe, jih spomnimo nanj in spodbudimo, da razmislijo o njem in pojasnijo njegov pomen
 - ključno je otrokovo doživljanje, vživetje v like in zgodbo in spodbuda, da ta doživetja izrazijo na različne načine:
 - s pripovedovanjem,
 - z risbo,
 - s filmskim ustvarjanjem,
 - z dramatizacijo in/ali simbolno igro,
 - s plesom ...
 - **VŽIVETJE** v zgodbo in like,
 - **OPAZOVANJE** njihovih karakternih značilnosti,
 - **OPISOVANJE** psiholoških stanj,
 - **POSLUŠANJE** različnih razlag zgodbe in
 - **IZRAŽANJE** lastnih doživetij
- ima večjo vzgojno vrednost kot eksplicitno moralno sporočilo!**