

Pedagoška priprema za kazališnu predstavu "Skitnica Đuro i njegov labor"

1. Uvod: O predstavi

"Skitnica Đuro i njegov labor" autorski je projekt Mateje Posedi, namijenjena djeci od 5 godina i učenicima nižih razreda osnovne škole. Priča prati Đuru, uzornog radnika čiji se život neočekivano mijenja nakon naglog poticaja na istraživanje nepoznatog. Kroz njegova putovanja po egzotičnim i bajkovitim mjestima — od opustošene šume i pustinskih špilja do olujnog mora — predstava istražuje teme odvažnosti, mašte, međusobnog pomaganja i prihvaćanja nepredvidljivih životnih izazova.

2. Ciljevi predstave

Razumijevanje važnosti odvažnosti i znatiželje:

Predstava naglašava vrijednost otvorenog uma, istraživanja svijeta oko sebe i odvažnosti za iskorak iz svakodnevne rutine.

Poticanje kreativnog rješavanja problema:

Prikazuje kako mašta, snalažljivost i upotreba običnih, svakodnevnih predmeta (poput labora) mogu poslužiti kao ključni alati u savladavanju velikih prepreka.

Razvoj socijalnih vještina i empatije:

Potiče djecu na prepoznavanje potreba drugih, pružanje pomoći u nevolji, solidarnost te uvažavanje različitosti kroz susrete s neobičnim likovima.

Osvještavanje uzroka sukoba i važnosti zajedništva:

Kroz sporedne motive (sukob tri hrasta ili borba s olujom) prikazuje kako nesuglasice nastaju, ali i kako se zajedničkim trudom, pjesmom i suradnjom prepreke mogu nadvladati.

3. Važnost istraživanja i mašte u dječjem razvoju

Istraživanje nepoznatog i izlazak iz zone komfora ključni su za emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj djece. Kroz maštu i igru djeca razvijaju fleksibilnost mišljenja, uče kako se prilagoditi nepredvidljivim okolnostima te grade samopouzdanje potrebno za suočavanje sa stresom i novim izazovima. Također, susret s likovima koji traže pomoć uči ih empatiji i važnosti društvene odgovornosti.

4. Aktivnosti prije gledanja predstave

Razgovor o avanturama i nepoznatom:

Potaknuti učenike na razgovor o novim iskustvima i odvažnosti. Postaviti pitanja poput: Što za vas znači krenuti u avanturu? Kako se osjećate kada se nađete u nepoznatoj situaciji? Biste li se usudili istražiti svijet izvan svoje svakodnevice?

Igra mašte "Višenamjenski predmet":

Donijeti u skupinu/razred jedan običan svakodnevni predmet (labor ili plastičnu posudu) te potaknuti djecu da smisle što bi sve taj predmet mogao postati u maštovitoj priči (npr. brod, štitič za vodu, bubanj, kapa).

Likovna radionica:

Zamoliti djecu da nacrtaju jedan neobičan rekvizit koji bi obavezno ponijeli sa sobom na izmišljeno putovanje te opišu na koji bi im način pomogao u opasnosti.

5. Aktivnosti nakon gledanja predstave

Diskusija o predstavi:

Razgovarati s djecom o dojmovima i porukama iz predstave. Pitanja mogu uključivati: Kako je Đuro pomogao ratnici Fatamorgani u pustinji? Što je uzrokovalo sukob među tri hrasta u šumi? Kako su moreplovci pobijedili oluju i što nam to govori o zajedništvu?

Dramska radionica:

Potaknuti djecu da kroz igru uloga u manjim skupinama prikažu situaciju u kojoj pomoću mašte i jednog običnog predmeta moraju riješiti problem ili spasiti prijatelja u nevolji.

Izrada plakata / "Mape avantura":

Učenici mogu zajednički izraditi plakat s prikazom Đurinog puta (šuma, pustinja, brod na moru) i porukama o tome zašto se vrijedi odvažiti na nove korake.

6. Zaključak

Predstava "Skitnica Đuro i njegov labor" pruža djeci priliku da kroz kazališnu umjetnost spoznaju koliko je svijet velik, iznenađujuć i nepredvidljiv. Kroz Đurine pustolovine djeca uče da su mašta, dobrota i odvažnost najjače oružje u svladavanju životnih prepreka, čime razvijaju socijalne i emocije vještine važne za njihov cjelokupni razvoj.