

OŠ dr. Franja Žgeča Dornava

IGRAJ SE Z MENOJ

Raziskovalno področje: Pedagogika

Inovacijski predlog



Avtorice: Suzana Cvetko, Lea Arnejčič

Mentorica: Zlatka Prelog

Dornava, marec 2017

ZAHVALA

Za pomoč pri izdelavi inovacijskega predloga se za strokovno usmerjanje, nasvete, pomoč in spodbudo pri delu zahvaljujema najini mentorici ge. Zlatki Prelog. Iskrena zahvala gre vsem, ki so nama na kakršen koli način pomagali pri nastajanju naloge. Nadvse pa sva hvaležni svojim staršem, ki so naju spodbujali in podpirali pri najinem delu.

KAZALO

ZAHVALA.....	2
KAZALO	3
1. POVZETEK	5
SUMMARY	5
2. UVOD	6
2.1. Opredelitev problema	6
2.2. Hipoteze	7
3. TEORETIČNI DEL.....	7
3.1. Raziskovalna naloga »Hoja v krivulji«	7
3.2. Inovacijski predlog »Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor«	8
4. METODOLOGIJA DELA	9
4.1. Idejna zasnova	9
4.2. Sestavljanke v nalogi Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor	9
4.3. Igra spomin	11
4.3.1. Igra spomin – navodila za igranje	12
4.4. FILM – IGRAJ SE Z MENOJ.....	13
4.4.1. Material za izdelavo.....	17
4.4.2. Oprema za izdelavo	17
4.5. Preizkus izdelka	17
4.5.1. Igranje igre Spomin.....	17
4.5.2. Igranje s sestavljanke	18
4.5.3. Oglad filma Igraj se z menoj	20
5. Razprava	21
6. Zaključek.....	22
7. VIRI	23
8. Priloge.....	24
8.1. Kartice za igro Spomin	24
8.2. Sestavljanke Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor	27

Kazalo slik

Slika 1:	Sestavljanke (primer) (Vir: Arnejčič L., 2017)	11
Slika 2:	Kartice igre Spomin (primer)	12
Slika 3:	Semafor	13
Slika 4:	Bodi drevo	14
Slika 5:	Suzana in Roy na snemanju	14
Slika 6:	Naslovnica filma	15
Slika 7:	Podatki o filmu	15
Slika 8:	Zunanost škatle	16
Slika 9:	Vsebina škatle.....	16
Slika 10:	Igranje igre Spomin.....	18
Slika 11:	Igranje sestavljanke	19
Slika 12:	Igranje sestavljanke	20

Kazalo tabel

Tabela 1:	Vprašanja in odgovori.....	10
Tabela 2:	Tehnološka dokumentacija	17

1. POVZETEK

Inovacijski projekt, ki sva ga izdelali in oblikovali, sodi na področje ozaveščanja, učenja in upoštevanja pravil, ki pripomorejo k varnejšemu, harmoničnemu, sproščenemu in varnemu sobivanju otroka s psom. Ideja je nastala na podlagi prejšnjih dveh nalog, ki sva jih ustvarili. V predlogu sva želeli ustvariti izdelek, ki omogoča spoznavanje govorice pasjega telesa, je lahko dopolnilo učno-vzgojnim dejavnostim, in otrok se z veseljem igra in sodeluje v aktivnostih, ki izhajajo iz gradiva. V prvem delu so predstavljena teoretična izhodišča. V drugem delu naloge je predstavljen potek izdelave in preizkus v praksi, ki je bil izpeljan z namenom preveriti uporabnost idejne zasnove izdelka. Končni izdelek predstavlja škatla, ki jo sestavljajo kartice za igro Spomin, sestavljanke Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor ter film z naslovom Igraj se z menoj.

Ključne besede: otrok, pes, igra, ozaveščanje, izobraževanje

SUMMARY

The innovative project we have prepared and made is placed in the fields of informing, learning and adherence to rules, that aid to a safer, harmonical and relaxed coexistence between a child and a dog. The idea was formed on the base of two former assignments we have made. We wanted to create a product, that helps to learn the body language of a dog, is complementary to educational practices, and the child can play and take part in activities, mentioned in the material. In the first part we have presented the theoretical guidelines. In the second part we have presented the process of product creation and a field test to test the concept idea of the product. The final product is a box, which includes a Memory cards game, puzzles Learn the body language of a dog and form an answer, and a movie called Play with me.

Keywords: child, dog, learning, education

2. UVOD

2.1. Opredelitev problema

V današnjem času zavzemajo psi pomembno vlogo v življenju številnih ljudi. Kdaj in kako je človek udomačil psa, je še vedno vprašanje, na katerega v strokovni literaturi najdemo različne odgovore in domnevanja. Zgodovina medsebojnega druženja je zelo bogata in pestra. Danes imajo psi v družbi različne vloge. Veljajo za zelo zveste, privržene, razumne, pogumne in družabne spremljevalce človeka. Imajo službe: pomagajo pri delu v policiji, vojski, so psi terapevti, pomočniki, so čuvaji domov, živine, so družinski psi.

Ljudje se učimo različne tuje jezike, da se lažje in uspešno sporazumevamo z drugimi ljudmi. Kako pa se sporazumevamo z psi? Ali razumemo njihov jezik in vemo kaj nam sporočajo?

Če se potrudimo, naučimo, upoštevamo sporočila pasjega telesa, njegovega glasu – lajanja, potem je sobivanje s psom zagotovo lažje, prijetnejše in varno. Še posebej je to pomembno za otroke, da se jih nauči, kako ravnati s psom, kaj je psom všeč in kaj ne, kakšno skrb potrebujejo, kako pristopiti k psu in kaj upoštevati v določenih situacijah, da se izognejo neprijetnim situacijam ali dogodkom, ki lahko imajo neprijetne posledice, kot je tudi ugriz psa. V naši državi se z ozaveščanjem otrok na tem področju ukvarja veliko posameznikov, društev, organizacij, veliko informacij je dostopnih na svetovnem spletu, a med brskanjem po literaturi in dostopnih virih nisva zasledili pripomočka, ki bi skozi igro omogočal učenje pravil in pravičnega ravnanja in dostopa do psa. Nasprotno pa sva na spletu v angleškem jeziku našli veliko uporabnih gradiv, ki otroka skozi igro učijo, kako pravilno ravnati z psom.

Z vprašanjem kako in koliko poznajo otroci pravičen pristop in ravnanje s psom, sva se ukvarjale in raziskovale že v nalogi z naslovom Hoja v krivulji in v inovacijskem predlogu z naslovom Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor. Ob analizi najinega preteklega dela, sva bili enotnega mnenja, da v celotni zgodbi še nekaj manjka. Tako sva prišli na idejo, da rezultate preteklega dela združiva in nadgradiva, ter tako oblikujeva celoto, ki jo predstavljajo: sestavljanke, igralne karte in kratek film. Ustvariti sva želeli izdelek, ki je kot celota v pomoč spoznavanju osnov pasjega bontona in ga lahko samostojno uporabi otrok sam ali odrasli, ki na tem področju učijo in vzgajajo otroke. V prvem delu naloge sva izpostavili osnovne ugotovitve prejšnjih dveh nalog. V nadaljevanju predstavljava potek ustvarjanja igralnih kart in nastajanje filma. Najin končni izdelek sva preizkusili tudi v praksi. K testnemu igranju kart in ogledu filma sva povabili skupino otrok in jih na koncu povprašali za mnenje.

Želeli sva ustvariti gradivo, ki je dopolnilo za ozaveščanje, učenje, spoznavanje, ustvarjanje in igro. Njegovo uporabno vrednost vidiva na področju izobraževanja otrok pri spoznavanju in razvijanju pravičnega odnosa otroka do psa.

2.2. Hipoteze

Z ustvarjenim predlogom – izdelkom predvidevava, da je:

- Igraj se z mano - izdelek, ki omogoča spoznavanje pasje govorice.
- Igraj se z mano – izdelek, ki je lahko dopolnilo učno-vzgojnim dejavnostim otroka.
- Igraj se z mano – izdelek, s katerim se otrok igra z veseljem.

3. TEORETIČNI DEL

3.1. Raziskovalna naloga »Hoja v krivulji«

V raziskovalni nalogi je predstavljena govorica psov, kaj nam sporočajo, kako z nami govorijo. Osnove te govorice bi morali poznati vsi. Tako bi bilo naše življenje z njimi še kvalitetnejše in verjetno tudi življenje psov z nami.

Psi imajo prirojene in pridobljene lastnosti. Težko določimo, katere lastnosti je pes prinesel na svet in katere je pridobil v življenju, zato pri spoznavanju in druženju s psom ne smemo zanemariti ne enih ne drugih. Pasje prirojeno obnašanje so nagoni, ki so jih psi podedovali od svojih prednikov in lahko predstavljajo velik del pasjega vedenja. Ti nagoni so: plenilski nagon, krdelni nagon, obrambni nagon.

Psi se sporazumevajo z oddajanjem različnih glasov, z govorico telesa in z oddajanjem vonjav. Pes v stiku s človekom uporablja enako govorico, kot jo uporablja v stiku z drugimi psi. Drugačnega načina sporočanja pes niti ne pozna. Njegovo komunikacijo z živimi bitji sestavljajo svarilni signali in miritveni signali. Svarilni signali so signali, ki prikazujejo dominantnost oz. napoved agresivnosti. Dominantnost je dokazovanje ali ohranjanje prevlade. Agresivnost se kaže kot pripravljenost za napad, najpogosteje je odraz obrambnega nagona. Svarilne signale pes pokaže tako, da obmiruje, se postavi v napeto držo in naježi dlako, ima trdo in napeto hojo, mirujoč rep ali odsekano premikanje repa, strmi v nasprotnikove oči, ima široko odprte oči, včasih je opazna beločnica, ima namrščene obrvi, privzdignjen in naguban smrček, privzdignjene ustnice, kaže zobe, bolj ali manj pridušeno renči ali opozorilno laja, se zaganja naprej ali hitro približuje v ravni črti ... Če nasprotnik ali podrejeni te znake in kombinacije teh razume kot grožnja, se umakne. Grožnja, ki ne povzroči umikanja, se lahko stopnjuje v napad. Uporabijo pa jih tudi takrat, ko poskušajo odvrniti nevarnost, pomiriti vrstnike ali ljudi in tudi za umiritev samega sebe. Te signale pes izkazuje tako, da nasprotnika ne gleda v oči, jih celo nekoliko pripre ali pogleda vstran, obrne glavo, prijazno opleta z repom, približa se počasi, približa se v loku, sede, leže, zeha, oblizuje nos, voha po tleh, obrača hrbet, se preteguje. Miritveni signali imajo nalogo, da poskušajo pomiriti nasprotno stran, ki jim grozi, s tem pa poskušajo pomiriti tudi sebe. Če njihova prizadevanja ne zaležejo, se v psih sproži obrambno vedenje, takrat pa se psi iz strahu umaknejo ali – če nimajo druge izbire – napadejo.

Raziskovalna naloga s pomočjo ankete raziskuje in ugotavlja, koliko otroci vedo o pravilnem pristopu in ravnanju s psom. Da je sobivanje otroka in psa varno, mora otrok poznati in upoštevati določena pravila, ko je v družbi psa. Tako se naj s psom družijo le takrat, ko je zraven odrasla oseba. Nauči se naj, da je v prisotnosti psa miren, ne kriči, še posebej v družbi psov, ki jih ne pozna. Če želi otrok psa pobožati, naj ga pokliče k sebi. Če ta ne pride, naj ga pusti na miru, nikakor naj nikoli teče k njemu, še posebej, če spi, je, čuva predmet, ima ob sebi mladičke ali samo počiva. Psu ne prija, če ga božamo po glavi, vratu, repu, tacah, boža se ga pod brado, po prsih. Nad psa se ne sklanja, ker je psu pri tem

neprijetno. Psa se ne dviguje, stiska k sebi, objema. Takšna dejanja so za psa neprijetna, psi med seboj tega ne počnejo in tega ne poznajo kot znamenja prijateljstva, ljubezni. Otrok naj ne je v prisotnosti psa. Če želi pobožati neznanega psa, ki je s skrbnikom, mora najprej vprašati za dovoljenje tako skrbnika psa in nato še psa. Na miru naj pusti pse, ki so na vrvici, in pse za ograjo. Ne hrani naj neznanega psa. Neznaneemu psu brez skrbnika naj se nikoli ne približa. S psom naj se ne igra lovljenja, raje naj se igra skrivalnice, ko pes išče njega, mu meče žogico, uči trike. Otrok naj se z psom ne igra grobih iger, iger vlečenja, primernejša je igra metanja žogice. Otrok naj psa ne draži ali morda celo pretepa. Naučimo otroka, da je s psom nežen.

Otroka je potrebno naučiti, da, če se pes preveč razburi in postane nadležen (skače, vlačí), če sreča neznanega psa ali mu ta grozi, da otrok postane drevo ali želva, kar velja v primeru, če ga pes podre na tla.

Analiza ankete učencev OŠ od 3. do 9. razreda je pokazala in potrdila, da otroci poznajo pravilen pristop do psa, ki ima ob sebi vodnika.

Rezultati raziskave niso potrdili predvidevanj, da otroci vedo, kdaj pustiti psa pri miru, kaj narediti ob srečanju s psom brez vodnika ali v situaciji, če pes grozi, renči, napade ali podre otroka na tla. Analiza ankete ni podala spodbudnih rezultatov, s katerimi bi lahko bili zadovoljni in bi lahko rekli, da znajo otroci varno sobivati s psi. V nalogi so podani tudi predlogi z namenom ozaveščanja in učenja otrok. Predlaganih je več akcij, delavnic in srečanj, kjer bi otrokom nazorno prikazali, razložili in jih tudi naučili pravilnega ravnanja s psom v različnih situacijah. Ena izmed takšnih oblik učenja je lahko tudi, da se na šolah izvede kakšen dan dejavnosti ali posamezna ura v razredih, ko se povabi katero izmed društev ali organizacij, ki se ukvarjajo z ozaveščanjem otrok v odnosu do psa (Cvetko, 2015).

3.2. Inovacijski predlog »Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor«

Ideja, ki je predstavljena v nalogi, temelji na principu učenja skozi igro. Ob raziskovanju in brskanju po literaturi in dostopnih virih, za najin raziskovalni predlog, sva prišli do zaključka, da je pravzaprav malo oz. nič didaktičnega gradiva, ki bi bilo otroku ali odraslemu v pomoč pri osveščanju in učenju, kako varno sobivati s psom. Če pa sva ga našli, je bilo na spletu v angleškem jeziku. Tako sva se odločili, da ustvariva in oblikujeva komplet 10 sestavljanek kot primer didaktične igre/pripomočka. Sestavljanke so opremljene z avtorskimi slikami – ilustracijami. Vsako sestavljanke tvorijo tri slike. Prva predstavlja ilustracijo psa v določenih situacijah in prikazuje določeno obliko pasje govorice. Na drugi je zapisano vprašanje, ki otroka spodbudi k razmišljanju in odgovoru. Tega poišče ali preveri tako, da sestavi enako sliko iz dodanih kartončkov, ki tvorijo tretjo sliko. V nalogi so predstavljene tudi druge možnosti uporabe teh sestavljanek in rešitve za njihovo izdelavo. V predlogu predstavljene sestavljanke so oblikovane za predšolske otroke v vrtcu in učence nižjih razredov osnovnih šol, da s pomočjo igre osvojijo ali utrdijo znanje o temi, kaj psi marajo in česa ne, kako pristopimo k psu, kaj naredimo, če srečamo neznanega psa, kaj psi potrebujejo ... Ko otrok opazuje, primerja, sestavlja, razvija motorične spretnosti, razmišljanje in koncentracijo. Učenje s pomočjo igre je zanimivejše in spodbuja razvijanje določenih spretnosti in zanj. Uporaba nastalega gradiva omogoča kreativnost idej v načinu uporabe in vključevanja v delo z otroci. Vzgojiteljem, učiteljem, vsem, ki se ukvarjajo z ozaveščanjem in vzgojo otrok, je ustvarjeni izdelek lahko vir dodatnih kreativnih dejavnosti in izziv na različnih področjih in pri povezovanju predmetnih vsebin (Cvetko, Arnejčič, Horvat, 2016).

Slikovno gradivo nazorno prikazuje različna sporočila pasjega telesa – pasjo govorico in pravilni odziv otroka v določeni situaciji. Slikovno gradivo omogoča uporabo tudi pri delu z otroci, ki še ne znajo brati. Otroke lahko spodbudimo k opazovanju in opisovanju prikazanega ter jih vodimo in usmerjamo

k sklepanju in razmišljanju. Slikovno gradivo – sestavljanke – so uporabne tudi pri medpredmetnem povezovanju dela in vzgoje otrok in so lahko tudi dopolnilna dejavnost v času obiska terapevtskih parov v razredu (Cvetko, Arnejčič, Horvat, 2016).

4. METODOLOGIJA DELA

4.1. Idejna zasnova

Idejo za inovacijski predlog sva dobili na podlagi rezultatov raziskovalne naloge z naslovom Hoja v krivulji in na osnovi inovacijskega predloga z naslovom Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor. Ko sva analizirali rezultate svojega dela in rezultate ustvarjenega, sva ugotovili, da še nekaj manjka. Osnovno vodilo za delo nama je bila misel, da lahko pasje vedenje ob druženju z otrokom primerjamo z obliko semaforja (Pelar, 2017). Zelena pomeni užitek, ko je pes ob otroku še sproščen in zadovoljen, otrokovo početje do psa je varno. Rumena je toleranca oziroma čas, ko pes še prenaša početje otroka, a se ob tem ne počuti dobro in kaj hitro se pasje vedenje lahko spremeni in v tej situaciji je potrebno ločiti otroka in psa. Rdeča barva pomeni, da je psu dovolj in je čas ali situacija, v kateri je sobivanje otroka ob psu nevarno. V tej situaciji mora otrok pustiti psa pri miru in v določenih situacijah tudi vedeti, kako naj odreagira. To velja še posebej v primeru srečanja z neznanim psom, ki se mu hitro približuje ali takrat, ko pes podre otroka na tla.

Najina ideja je bila, da lahko ustvariva film, ki bo dopolnjeval že ustvarjeno – sestavljanke, in vse skupaj združiva v uporabno celoto. Idejo sva dopolnili še z izdelavo kartic za igro Spomin. Ko sva začeli razmišljati, kaj in kako, sva si zastavili cilje.

Naredili sva načrt:

- Pregledati rezultate ankete v raziskovalni nalogi Hoja v krivulji. Izpostaviti in osredotočiti se na tiste dele rezultatov in morebitnih vprašanj, spoznanj in ravnanj, ki so ključni za varno sobivanje otroka z psom.
- Pregledati že ustvarjene sestavljanke v nalogi Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor. Dopolniti ali popraviti katero izmed avtorskih slik in poenostaviti izdelovanje.
- Narediti idejni in vsebinski načrt filma. Določiti način, načrt snemanja in izvesti montažo. Cilj je ustvariti film, ki bo na inovativen način z ustreznim vodenjem odrasle osebe otroka ozaveščal, učil in spodbujal k razmišljanju, kaj in kako pravilno ravnati s psom.
- Izbrati slikovno gradivo za kartice igre Spomin.
- Preveriti v praksi, kaj in kako otroci razmišljajo ob videnem in ali jim je igranje v veselje.

4.2. Sestavljanke v nalogi Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor

Ob pregledu že ustvarjenih sestavljanek sva sklenili, da vprašanj ne bova spreminjali, saj zajemajo vse, kar je ključnega pomena za otroka na tem področju. Tudi odgovori so jasni, kratki in razumljivi. Vprašanja in odgovori dopuščajo tudi dodatne možnosti za pogovor.

Tabela 1: Vprašanja in odgovori

Vprašanje	Odgovor – ključne besede
Ali imajo vsi kužki dom?	ne, lahko se izgubijo, lahko živijo na ulici, lahko so v zavetiščih, zanje je potrebno skrbeti
Kaj potrebujejo psi?	odgovornega skrbnika, hrano, ljubezen, skrb za zdravje, potomce, učenje, gibanje, delo, igro
Kako psi govorijo?	z lajanjem, renčanjem, kazanjem zob, obrazom, očmi, jezikom, dlako, nogami, telesom, uhlji
Česa psi ne marajo?	objemanja, božanja po glavi, vlečenja za ušesa, nenadnih glasnih zvokov, niso igrače
Katere igre se lahko igraš s psom?	metanje in prinašanje igračke, žogice, učenje raznih spretnosti – triki, skrivanje in iskanje igrače, oseb, priboljška, trening pasjih športov
Kdaj je potrebno pustiti psa na miru?	kadar je brez skrbnika, ko spi, ima mladiče, kadar je za ograjo, neznanega psa
Kaj ti sporoča pasje vedenje?	sproščen, zaskrbljen, nevaren
Kaj pomeni – bodi drevo?	Stop! Nikoli ne teči vstran, ostani miren, skleni roke pred seboj, glej v tla, počakaj da pes odide ali da pridejo odrasli
Kaj narediš, če te pes podre na tla?	Stop! Nikoli ne teči vstran, ostani miren, počasi in tiho se prevali na trebuh, stisni pesti in si pokrij glavo, skrči kolena in si predstavljaš, da si želva, ki se je skrila v svoj oklep, počakaj, da pes odide ali da pridejo odrasli
Kako pristopimo do psa?	psa nikoli ne gledamo v oči, vedno se približamo s strani, najprej vprašamo lastnika, potem tudi psa, v njegovi prisotnosti smo mirni

Ob pregledu slik sva se odločili, da zamenjava štiri slike/ilustracije, in sicer pri vprašanjih:

- Česa psi ne marajo?
- Katere igre se lahko igraš s psom?
- Kaj ti sporoča pasje vedenje?
- Kaj narediš, če te pes podre na tla?

Lea Arnejčič je tako avtorica vseh slik/ilustracij. Nastale izdelke sva fotografirali in jih s pomočjo računalniškega brezplačnega programa PhotoFiltre uredili. Urejanje sestavljanek nama ni vzelo preveč časa, saj sva imeli vse zapise datotek že pripravljene od lani.

Vsakemu vprašanju sodijo tri enake slike in sicer:

- samo slika,
- slika + vprašanje,
- slika + odgovor + mreža.

Vsem sestavljanekam sva v računalniškem programu PhotoFiltre dodali barvni rob in še eno prazno stran, ki predstavlja hrbtno stran slike in je enake barve kot rob slike. S tem dodatkom sva zmanjšali možnost mešanja sestavnih delov sestavljanek. Slike sva obojestransko barvno natisnili v formatu A4

(210 x 297 mm) in jih plastificirali. Slike z odgovorom lahko razrežemo po črtah mreže. Za enostavnejšo uporabo, lahko na njih pritrdimo magnetni selotejp. Ta rešitev omogoča tudi sestavljanje na šolski tabli ali na kateri koli magnetni površini.



Slika 1: Sestavljanke (primer)
(Vir: Arnejčič L., 2017)

4.3. Igra spomin

Za izdelavo kartic igre Spomin sva uporabili avtorske slike, ki prikazujejo določeno pasje vedenje, govornico telesa, situacijo sobivanja otroka s psom. Izbrali sva 19 slik in tako dobili za igro 19 parov. Računalniško sva jih obdelali v programu PhotoFiltre in jim dodali še barvni rob. Vsako sliko – par sva shranili dvakrat, in sicer enkrat s sivim robom, drugič z izbranim barvnim robom, odvisno od tega, kako varno situacijo predstavlja. Pri določitvi tega, sva izhajali iz ideje »semafor«:

- Rdeča – nevarno početje.
- Rumena – toleranca – ko je čas, da otrok prekine s svojim ravnanjem do psa.
- Zelena – sproščeno vzdušje, varno za sobivanje otroka in psa.

Slike sva barvno natisnili v velikosti A6 (105 × 148 mm) in jih plastificirali.



Slika 2: Kartice igre Spomin (primer)

(Vir: Arnejčič L., 2017)

4.3.1. Igra spomin – navodila za igranje

Igra spomina vsebuje 38 barvnih slik, 19 parov. Igra je primerna za 2 do 4 igralce od 3. leta naprej.

Spomin

Kartice prikazujejo določeno pasje vedenje, govorico pasjega telesa, situacijo sobivanja otroka s psom. Dve kartici z ustreznima sličicama tvorita par. V paru ima ena kartica sivi rob, druga je ustrezne barve: rdeč, rumen ali zelen.

Kartica z rdečim robom prikazuje situacijo, nevarno početje otroka do psa ali pasjo govorico, ki predstavlja grožnjo.

Kartica z rumenim robom prikazuje početje, ki ga pes še lahko prenaša, a se njegovo vedenje lahko v trenutku spremeni in je še čas, da otrok prekine s svojim ravnanjem do psa.

Kartica z zelenim robom prikazuje sproščeno vzdušje, ki je varno za sobivanje otroka in psa in ne predstavlja nevarnosti za otroka.

Vsak igralec poskuša poiskati čim več parov, ki spadajo skupaj. Zmagovalec igre je igralec, ki zbere največ parov.

Priprave na igro

Kartice razporedite po mizi z barvnimi sličicami, obrnjenimi navzdol, in jih premešajte, tako da si igralci ne zapomnijo, kje leži katera kartica.

Pravila igre

Igralci morajo poiskati ustrezne pare!

Prvi igralec si izbere dve kartici in ju obrne ter pokaže barvni sličici, da ju vidijo vsi igralci. Če najde ustrezen par, lahko kartici obdrži in nadaljuje z iskanjem.

Če ni našel ustreznega para, kartici obrne z barvno sličico navzdol in ju položi nazaj na mizo. Igralci si poskušajo zapomniti, kam je položil kartici, saj ju bodo kasneje verjetno potrebovali.

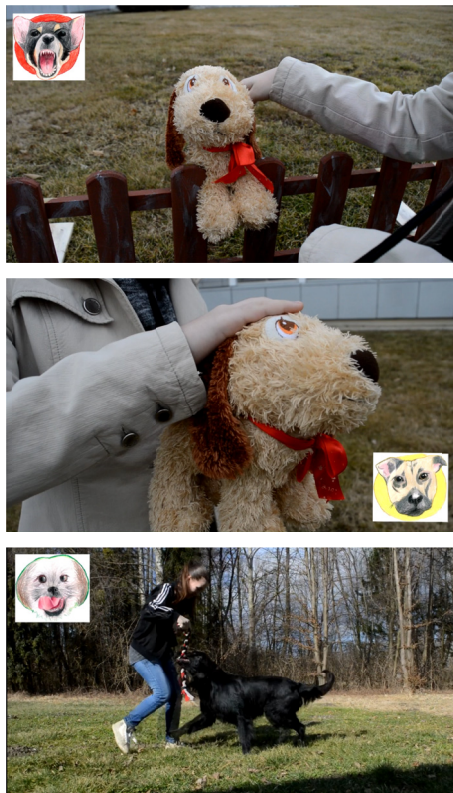
Nadaljuje naslednji igralec.

Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Zmagovalec igre je igralec, ki zbere največ parov.

4.4. FILM – IGRAJ SE Z MENOJ

Pri ustvarjanju vsebine filma sva se odločili, da izhajava iz ideje »semafor«. Posnameva kadre, ki prikazujejo določene varne in manj varne situacije, vse dopolniva s fotografijami, avtorskimi slikami – ilustracijami in opremiva z glasbo. Vsebino in zaporedje dogodkov v filmu sva postavili v tri cone: rdeča, rumena in zelena – nevarno, potrpežljivo, sproščeno.



Slika 3: Semafor

(Vir: Arnejčič L., 2017)

Slike – ilustracije, ki sva jih uporabili v filmu, sva izbrali iz nabora slik, ki sva jih uporabili v lanskem inovacijskem projektu oz. sva jih letos dodali pri izdelavi sestavljanek.

Za fotografiranje in snemanje sva uporabili fotografski aparat Nikon D3200. Snemanje je potekalo v dveh delih.

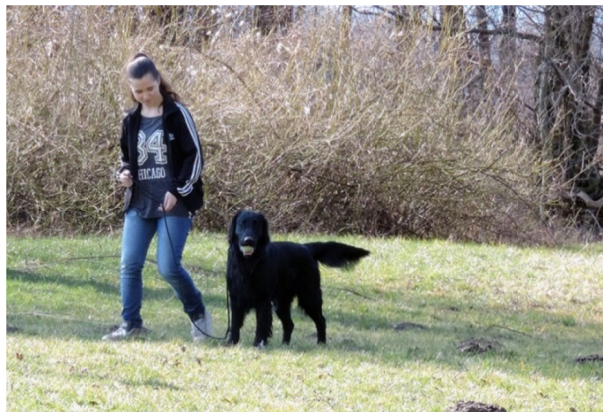
Za fotografije in snemanje kadrov, ki prikazujejo manj varno cono, sva se odločili, da je igralec plišasti kuža, kajti nesprejemljivo in neetično bi bilo postavljati še tako super dobro vzgojenega psa v situacije, ki mu predstavljajo stres in ga postavljajo v potencialno zanj in naju neprijetno situacijo. Za ta del najinega filma, sva poiskali primeren kraj kar v okolici šole. Posneli sva, česa psi ne marajo, česa in kako določenih stvari ne smemo početi in kako pravilno odreagiramo oz. se obnašamo v prisotnosti psa. Izpostavili sva: psa za ograjo pustimo na miru, pred psom ne tekamo, psi ne marajo božanja po glavi, objemanja, kaj pomeni položaj »bodi drevo«, kdaj postanemo »želva«, psu se vedno približamo v krivulji – s strani. Fotografirali in snemali sva na različnih krajih okolice šole, vsak kader in fotografijo sva posneli večkrat, da bi izbrali najboljše. Kasneje sva na računalniku pregledali, kaj sva posneli, in izločili, kar se nama je zdelo neuporabno, in ohranili tisto, kar sva ocenili, da je dobro, nazorno in najboljše prikaže najino idejo.



Slika 4: Bodi drevo

(Vir: Arnejčič L., 2017)

Drugi del filma sva posneli v naravi v okolici Ptuja. Posneti sva želeli kadre, ki prikazujejo sproščeno druženje s psom, igro in kako pravilno pozdravimo psa, ki ima ob sebi vodnika. Pri ustvarjanju tega dela sta se nama pridružila Roy – pasme gladkodlaki prinašalec – in Dream – cavalier king charles spaniel. Seveda sva se tudi sami z njima najprej pravilno spoznali, se igrali in v njuni družbi neizmerno uživali. Skrbnikoma psov sva razložili, kakšne vsebine želiva posneti, in ker sta oba psa vodljiva, vzgojena in naučena mnogih povelj, trikov, pripravljena na sodelovanje, je samo snemanje potekalo zelo dobro, hitro in tudi samih kadrov nisva ponavljali, kajti Lea, ki je snemala, je bila že v prvem poskusu zadovoljna z odličnostjo štirinožnih igralcev. Posneli sva veliko različnega materiala, tako kasneje nisva imeli težav z izborom.



Slika 5: Suzana in Roy na snemanju

(Vir: Arnejčič L., 2017)

Sledilo je delo z računalnikom in montaža v programu Sony Vegas Pro 13 v naslednjem zaporedju:

- vstavljanje in izbiranje posnetkov,
- rezanje in krajšanje posnetkov,
- izbris audio track-a,
- uporaba Sony stabilizatorja,
- vstavljanje slik in pozicioniranje ,
- vstavljanje teksta naslovnice,
- renderiranje posnetka.

Vzporedno s tem je nastajala glasbena matrica. Skladba, ki je v ozadju filma, ima naslov Kratka skladba za klavir in violino. Avtorica kompozicije in izvedbe je Lea. Končna podoba glasbene matrice je bila posneta in urejena v programu Audacity v naslednjem zaporedju:

- snemanje skladbe s klavirjem,
- snemanje skladbe z violino (za vzorec šuma),
- Noise reduction,
- odmev dodan violini,
- rezanje odvečnega zvoka,
- urejanje razmerja glasnosti violine in klavirja.

Ta del naloge je bil zelo ustvarjalen in med samim delom ni bilo težav, saj je Lea prava mojstrica na tem področju.



Slika 6: Naslovnica filma

(Vir: Arnejčič L., 2017)

Marec, 2017
Scenarij, režija: Lea Arnejčič, Suzana Cvetko
Kamera, montaža, slike: Lea Arnejčič
Igrali: Suzana Cvetko, Lea Arnejčič, Roy, Dream
Glasba: Kratka skladba za violino in klavir -
kompozicija in izvedba: Lea Arnejčič (violina,
klavir)

Slika 7: Podatki o filmu

(Vir: Arnejčič L., 2017)

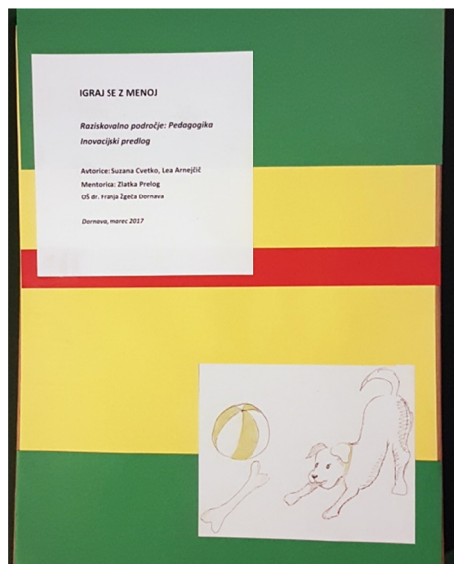
Končni izdelek tako predstavljajo:

- Sestavljanke Spoznaj pasjo govorico in sestavi odgovor.
- Igra Spomin.
- Predstavitveni film Igraj se z menoj.

Vse tri elemente končnega izdelka sva zložili v škatlo, ki sva jo sami naredili in jo ustrezno oblikovali, tako da zunanja oblika jasno predstavi njeno notranjo vsebino. Pri izdelavi sva uporabili slike, sestavljanke in karton, iz katerega sva izdelali škatlo.

Vsebina škatle:

- igra Spomin, navodila za igranje so priloga,
- sestavljanke Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor,
- film Igraj se z mano (zapis filma na DVD v formatu mp4),
- priloga zapisa na DVD: zapis v pdf. formatu na DVD mediju, igra spomin in sestavljanke (pripravljeno za tiskanje).



Slika 8: Zunanost škatle

(Vir: Cvetko S., 2017)



Slika 9: Vsebina škatle

(Vir: Cvetko S., 2017)

4.4.1. Material za izdelavo

Material, ki sva ga uporabili pri izdelovanju, je bil najina osebna last in iz arhiva najinega ustvarjanja. Materiale, papir za tiskanje in folijo za plastificiranje, sva dobili v šoli.

Tabela 2: Tehnološka dokumentacija

Zap. št.	Vir	Material
1	OŠ Dornava	fotokopirni papir A4/Office Line Super papir
2	OŠ Dornava	folija za plastificiranje
4	OŠ Dornava	barvni tisk A4
5	lastni	barvni papir A3 za oblikovanje škatle
6	lastni	DVD medij
7	lastni	karton za izdelavo škatle
8	lastni	samolepilni magnetni lepilni trak

4.4.2. Oprema za izdelavo

Fotografiranje in snemanje – fotografski aparat Nikon D3200.

Računalnik – osebna oprema.

Tiskalnik – šolska oprema.

Plastifikator – šolska oprema.

Računalniški programi za obdelavo slik, montažo filma in snemanje glasbe: PhotoFiltre, Sony Vegas Pro 13, Audacity.

4.5. Preizkus izdelka

Končan izdelek sva preverili v praksi. K sodelovanju sva povabili učence tretjega razreda, ki so v preteklem šolskem letu imeli učno uro s psom. V razredu so jih obiskali predstavniki Zavoda Pet, ki se v okviru svojih dejavnosti ukvarjajo tudi z ozaveščanjem otrok na področju pravilnega ravnanja s psom.

Učencem sva najprej predstavili svoje delo, prosili za sodelovanje in jih seznanili, da jim bova na koncu vsakega dela zastavili vprašanja.

4.5.1. Igranje igre Spomin

Učencem sva razdelili kartice igre z navodili za igranje. Pri njihovi dejavnosti sva jih opazovali. Najglasnejši v skupini se je takoj javil in vsem ostalim prebral navodila in z lahkoto organiziral priprave za igro. Najprej so karte premešali in jih razstavili po mizi tako, da je bilo sivo polje obrnjeno navzgor. Igra je stekla. V začetku je bilo nekaj zadržanosti, ki pa je po prvem krogu igranja hitro izginila. Opazili sva, da učenci opazujejo, katero karto je kdo med njimi obrnil, kam jo je položil, razmišljali, kje bi bili lahko pari, ki sodijo skupaj. Po 3. krogu igranja je prvi učenec že našel prvi par. Tudi v drugo je imel srečo, svojega uspeha je bil zelo vesel, pri ostalih pa sva opazili povečano zanimanje za to, kje je kaj in kaj sodi skupaj. Manj je bilo parov za iskanje, bolj so postajali glasni in razpravljali, koliko ima že kdo parov. Na koncu je zmagala učenka, ki je imela 6 parov, drugi učenec 5 parov, dva učenca pa vsak po 4 pare. Za eno igro so porabili dobrih 10 minut.

Zastavili sva jim vprašanja:

- Kaj prikazujejo slike, ki sestavljajo pare?

Povedali so naslednje: da kuža spi, da gre na sprehod, je prijazen, je jezen, spi, se igra, zeha, je vesel, kaže zobe, se igra z žogo.

- Zakaj imajo v parih nekatere slike zelen, rumen ali rdeč rob?

Dobili sva naslednje odgovore: zato, ker je eno »fajn«, drugo pa ne, zato ker se eno lahko počne, drugo pa ne, zato, ker nas rdeča barva opozarja, da nečesa ne smemo. Eden izmed učencev je povedal: rdeči rob je tam, kjer je nevarno, zeleni pa tam, kjer je »fajn« za nas.

Z dodatnim vprašanjem sva jih želeli spodbuditi k razmišljanju.

- Zakaj imajo nekatere slike rumen rob?

Nekaj časa so bili tiho, nato je eden izmed učencev dejal: zato, ker lahko postane nevarno, če ne bom nehal (in pokazal sliko, ki prikazuje objemanje psa), druga učenka je k temu dodala, da odprt gobec psa predstavlja nevarnost.

Ugotovitve:

- učenci so se radi igrali, pozorno opazovali, razmišljali in uspešno sklepali med povezavo slike in izbrano barvo okvirja na kartici.



Slika 10: Igranje igre Spomin

(Vir: Cvetko S., 2017)

4.5.2. Igranje s sestavljanke

- A) Štiri učence sva prosili, da si izberejo eno sliko med deli sestavljanke.

Izbrali so sliko, ki prikazuje, kdaj je potrebno pustiti psa na miru.

Zastavili sva jim vprašanje: kaj prikazuje slika?

Njihovi odgovori so bili: roko, ki pove, da tega ne smemo delati, če ima psička mladiče, jo pustimo na miru, pes ima večerjo, zato ga pustimo na miru, veseli kuža gre na sprehod, sosedov pes je na ograji, deček, ki se želi s psom igrati.

- B) Učencem sva pokazali isto sliko sestavljanke, a tokrat je bilo na njej vprašanje: kdaj moramo pustiti psa na miru?

Nekaj časa so molčali, opazovali sliko, nato pa zelo suvereno povedali: ko spi, ko je sam doma, ko mu kaj ne paše, ko ima mladičke, ne smemo siliti v psa, ne delamo stvari, ki jim ne prija in ga pustimo pri miru.

- C) Učencem sva dali tretjo sliko sestavljanke – razrezane dele, ki jih je bilo potrebno sestaviti. Povedali sva jim, naj sestavijo posamezne dele v celoto, pri čemer si pomagajo s prvo sliko sestavljanke, ki prikazuje samo sliko. Ko bodo končali s sestavljanjem, bodo lahko prebrali odgovore in preverili, ali so bili njihovi pravilni.

Skupina učencev je razstavila dele sestavljanke. Opazili sva, da so bili zelo zavzeti za delo, dele so obračali, primerjali s prvo sliko in iskali dele na sliki, kam spadajo, preverjali, kaj spada skupaj, si delali pare, ki sodijo skupaj, se med seboj pogovarjali, kateri del slike ima kdo med njimi, si dajali nasvete, kam naj kdo položi kateri del. Bolj kot je slika dobivala končno podobo, bolj so bili glasni in veseli. Ko so postavili zadnji kos sestavljanke, so prebrali odgovor in slišali sva: to smo rekli, to smo rekli, tega nismo tako rekli, drugi pa je dodal: smo, samo, da je rekla, da čuva mladičke, nismo vedeli, da pustimo psa, ki je sam tudi pri miru.

Zastavili sva jim vprašanja:

- Ali ste prej pravilno odgovorili?

Njihov odgovor je bil: ne v celoti. Pozabili smo na to, da če je pes sam brez lastnika, ga pustimo na miru. Veliko tega smo slišali že lani, je rekel eden izmed njih, druga učenka je dodala: ja takrat, ko so bile tete s psi pri nas.

Ugotovitev:

- učenci so bili med delom zelo glasni, dobre volje, med seboj so sodelovali. Opazili sva, da so se imeli dobro in so se zabavali. Odgovor, ki ga niso navedli, so spoznali s pomočjo sestavljanke.



Slika 11: Igranje sestavljanke

(Vir: Cvetko S., 2017)



Slika 12: Igranje sestavljanke

(Vir: Cvetko S., 2017)

4.5.3. Ogled filma Igraj se z menoj

Učencem sva povedali, da si bodo pogledali kratek film in da jima bova na koncu ponovno zastavili nekaj vprašanj.

Med gledanjem filma sva opazovali učence: njihovo zanimanje je bilo veliko, vsi so bili tiho, najprej sva opazile začudenje na obrazih, ki pa se je ob gledanju drugega dela, kjer psa prikažeta trike, spremenilo v prisrčen nasmeh.

Po ogledu filma sva jim postavili vprašanja:

- Kaj prikazuje film?

Dobili sva naslednje odgovore: pse, kako se povežemo s psom, kako ravnamo s psom, da se psi lahko naučijo »fint«, da igra plišasti kuža, da je glasba lepa, da je lep film, da morajo biti drevo, če jih nadleguje pes, da se pred kužkom ne sme teči, da mora na sprehod, da so lepe slike, da se kužki radi igrajo, če pes skoči na tebe, moraš biti želva.

- Zakaj v filmu nastopa tudi plišasti kuža?

Odgovori, ki sva jih dobili, so bili: ker bi težko dvignila živega psa v naročje (pri tem odgovoru so se vsi nasmejali, op. p.), ker si ga objemala in dražila, če bi bil to živ kuža, bi te lahko ugriznil, ker je pokazano, česa s kužkom ne smemo delati, ker bi ga to, kar si mu počela, bolelo.

- Zakaj se v filmu pojavljajo slike pasjih glav z rdečim, rumenim ali zelenim robom?

Odgovori, ki so jih podali, so bili: zato, ker se nekaterih stvari ne sme početi, tam, kjer je bila rdeča slika, je za nas nevarno, ena učenka je dodala, da so nas opozorili, kaj smemo in česa ne.

Ob koncu sva jih vprašali, če bi nama še kaj povedali o vsem, kar so počeli in gledali?

Namesto dogovora je sledilo je vprašanje enega učenca: se lahko še enkrat igramo igro Spomin? Drugi so rekli: bilo je super, lepo, dosti smo že vedeli od lani.

Ugotovitev:

- učenci so uspešno našli povezavo med upodobljeno situacijo in slikovnim gradivom.

5. Razprava

V inovativnem predlogu, ki sva ga ustvarili, sva želeli združiti vse svoja spoznanja in narediti izdelek, ki bo v pomoč in dopolnilo vodenim dejavnostim za otroke na področju spoznavanja varnega sobivanja otroka s psom. Hoteli sva ustvariti pripomoček, ki bo ob ustreznem strokovnem vodenju, ki ga izvaja odrasla oseba, omogočal otroku nova spoznanja, izkušnje, nova znanja in omogočal utrjevanje že pridobljenega. Za preverjanje uporabnosti svojega izdelka sva prosili učence, ki so že imeli neko predznanje. Pri vseh delih preverjanja izdelka so učenci pokazali zanimanje, naloge vzeli resno in se osredotočili na delo. Opaziti je bilo veliko medsebojne pomoči, sodelovanja in spodbujanja. V igri spomin so pravilno povezali in pojasnili povezavo med določeno barvo okvirja in sliko, iz česar se lahko sklepa, da vedo, kdaj in katera situacija je nevarna ali varna in kdaj je čas, ko morajo svoje ravnanje do psa prekiniti. Ko so učenci opisovali, kaj vidijo na sestavljanke brez teksta, so bili zelo zgovorni, tvorili so stavke, ki so jih medsebojno dopolnjevali, iskali ustrezne besede, s katerimi bi opisali sliko. Pri samem sestavljanju sestavljanke so opazovali, obračali, razmišljali in z natančnostjo postavljali dele na ustrezna mesta, drug drugega so spodbujali. Pri ogledu filma so uspešno povezovali in sklepali, kaj pomeni določena slika, kader ali ponavljajoči se del semaforja. Razmišljanja so jih vodila k praviim rešitvam in odgovorom. Predznanje na tem področju jim je bilo v pomoč. Uspešno so povezali obliko – idejo semaforja v igri spomin in v predstavljenem filmu. Sam izdelek sva izdelali na preprost način z materiali in orodji, ki so nama bili dostopni brez večjih finančnih stroškov in uporabili sva pripomočke, ki jih znava uporabljati. Izdelek sva želeli izvesti kot zaključeno celoto, zato sva se odločili za lastne avtorske slike, snemanje, montažo in glasbo za film. Slikovno gradivo omogoča tudi uporabo izdelka pri delu z otroki, ki še ne znajo brati, saj je poudarek predvsem na slikovnem gradivu. Ko so učenci sestavljali, iskali pare in gledali film, so se spomnili že pozabljenih stvari in nekateri so kakšno stvar osvojili na novo, kar sklepava iz tega, da so nekateri zelo suvereno podajali odgovore na najina vprašanja, nekateri pa kdaj ostali brez odgovora.

6. Zaključek

Ko sva brskali po literaturi in virih, sva ugotovili, da je veliko posameznikov, društev in organizacij, ki se ukvarjajo z ozaveščanjem otrok v odnosu do psa. Pogrešali pa sva nekaj, kar bi bilo kot igra, ki jo otrok ob ustreznem vodenju rešuje in se ob tem uči. Tako je najina ideja, ki je zaključek treh nalog, nastala v upanju, da bova naredili nekaj, kar otoka uči, se lahko uporabi tudi pri obisku terapevtskih parov v šolah, kar lahko uporabi učitelj, vzgojitelj v pogovoru z otroki, učenci, in kar je otroku v veselje. V predlog sva vključili že ustvarjene sestavljanke, saj sva bili prepričani, da tako vsebinsko kot oblikovno sodijo k novo posnetemu gradivu – filmu. Z ustvarjenim predlogom – izdelkom – sva predvidevali, da je:

- Igraj se z mano – izdelek, ki omogoča spoznavanje pasje govorice. To hipotezo lahko potrdiva, saj so otroci na podlagi sklepanj, razmišljanja, povezovanja ugotovili pravilno povezavo med idejo semafor in videnim v filmu, znali so povezati videno in slišano.
- Igraj se z mano – izdelek, ki je lahko dopolnilno učno-vzgojnim dejavnostim otroka. To hipotezo lahko potrdiva, kajti ob tem izdelku se ne širi samo znanje na tem področju, ampak otrok v svoje delo vključi tudi dejavnosti za razvijanje motorike, besedno izražanje, slušno zaznavanje in sprejemanje glasbe.
- Igraj se z mano – izdelek, ki se ga otrok igra z veseljem. To hipotezo lahko potrdiva, saj so učenci skozi vse delo zelo uživali, bili veseli in dobre volje in se želeli igrati več časa.

Izdelali sva prototip izdelka, ki je nastal na podlagi najinega raziskovanja in učenja zadnjih treh let. Naredili sva ga preprosto v okviru svojih materialnih in finančnih možnosti. Zagotovo bi bilo smiselno preveriti uporabnost izdelka na večjem številu otrok oz. ga uporabiti kot vodeno dejavnost in dodatno gradivo pri obisku terapevtskih parov ali drugih posameznikov, ki se ukvarjajo z ozaveščanjem otrok, ali kot dopolnilno dejavnost v šolah, in raziskati kreativno uporabo v povezavi z drugimi predmeti.

Najin cilj je bil ustvariti nekaj, kar sva pogrešali, in preveriti, ali deluje smiselno.

Prepričani sva, da je nujno potrebno ozaveščati otroke in odrasle, saj vse prevečkrat vidiva, kako otrok vlačí domačega psa za ušesa, se valja po psu, odrasli ne posežejo vmes, v prepričanju in s komentarjem - njihov pes se razume z otroci.

7. VIRI

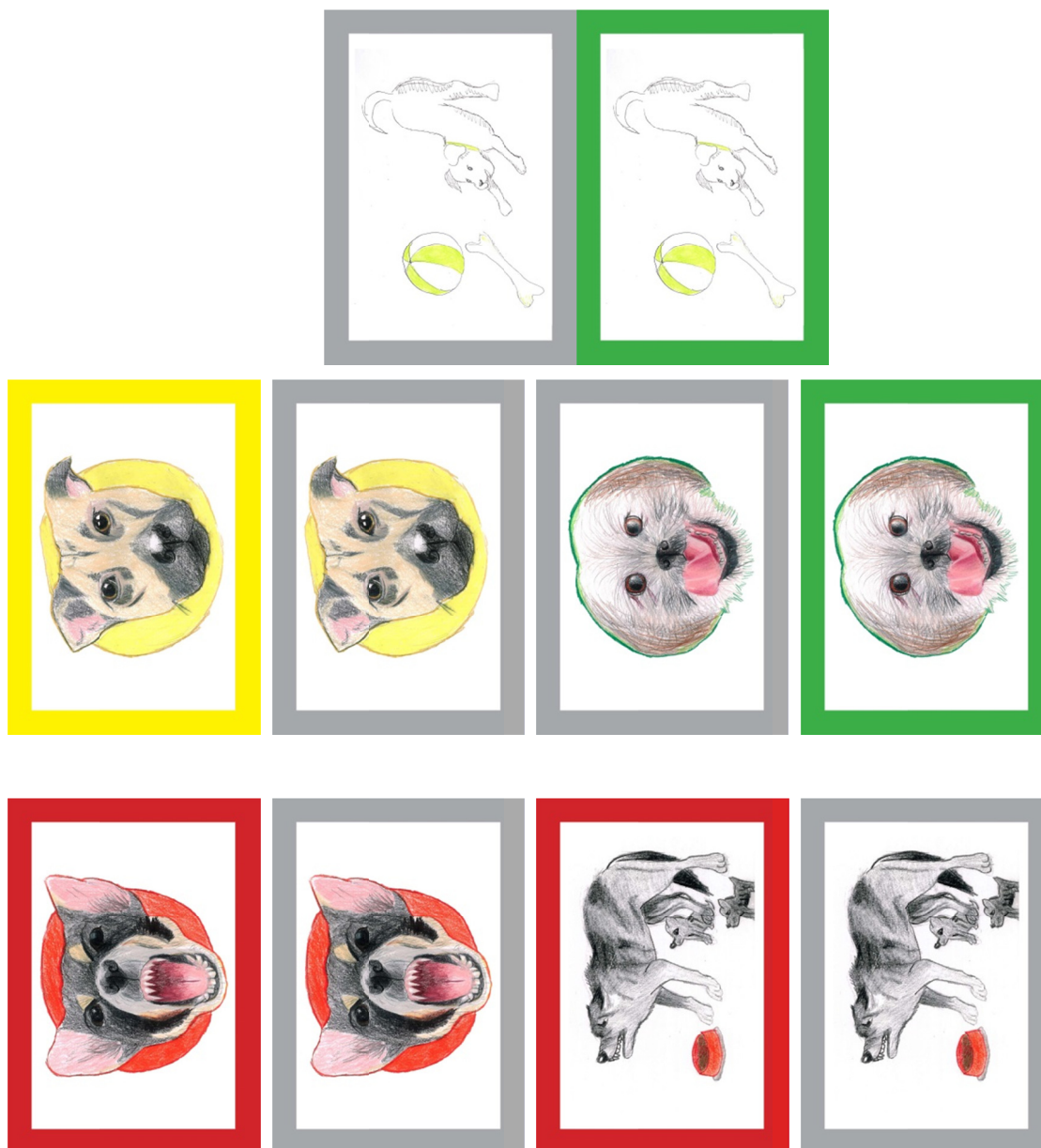
Cvetko, S. Hoja v krivulji. Raziskovalna naloga. Dornava 2015. Dostop: <http://www.os-dornava.si/index.php/sl/dejavnosti/raz-naloge> (zadnji dostop 12.2.2017)

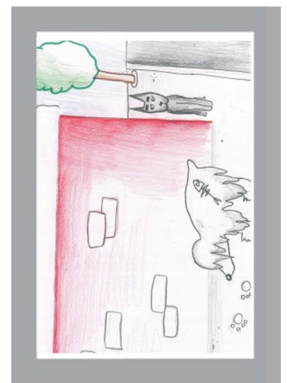
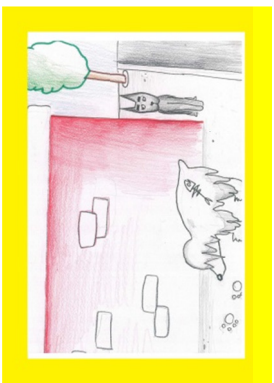
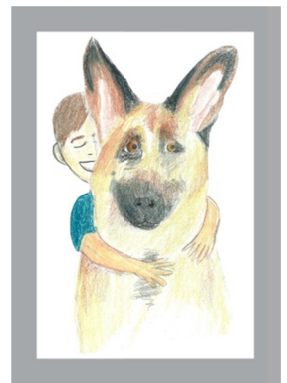
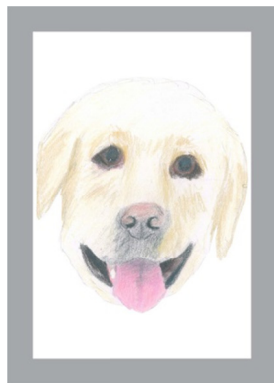
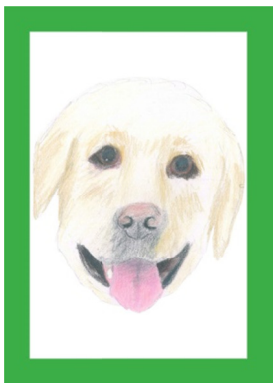
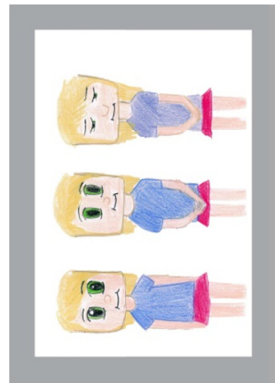
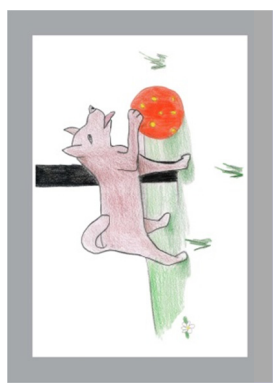
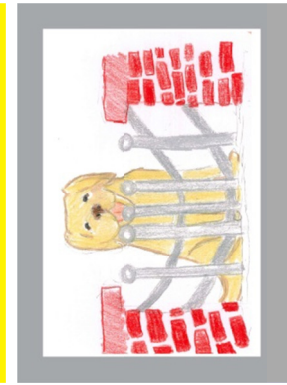
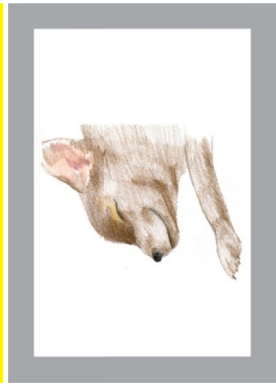
Cvetko, S., Arnejčič, L., Horvat, A. Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor. Inovacijski predlog. Dornava 2016. Dostop: http://www.os-dornava.si/images/Dokumenti/sola/sola_15_16/poznaj_govorico_pasjega_tlesa.pdf (zadnji dostop 12.2.2017)

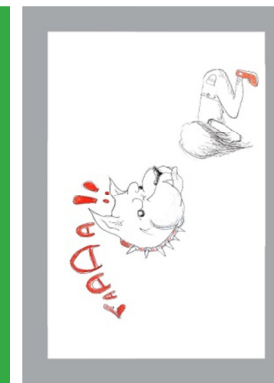
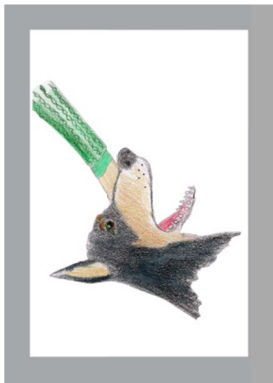
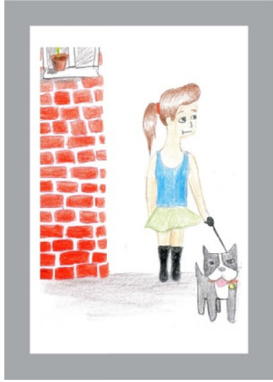
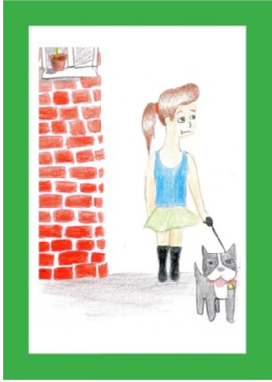
Pelar, C. Dog behavior continuum. Dostop: <http://www.livingwithkidsanddogs.com/stress.html> (zadnji dostop 9.2.2017)

8. Priloge

8.1. Kartice za igro Spomin







8.2. Sestavljanke Spoznaj govorico pasjega telesa in sestavi odgovor



**SPOZNAJ GOVORICO
PASJEGA TELESA
IN
SESTAVI ODGOVOR**

