

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra preprimární a primární pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zvířecí hrdinové – personifikace v příbězích pro děti předškolního věku
Animal heroes – personification in stories for pre-school children

Anežka Stejskalová

Vedoucí práce: Mgr. Helena Kafková, Ph.D.
Studijní program: Učitelství pro mateřské školy
Studijní obor: B MS 20 (0112RA300008)

2025

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Zvířecí hrdinové – personifikace v příbězích pro děti předškolního věku potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Prohlašuji, že jsem při její tvorbě nepoužila nástrojů umělé inteligence jiným způsobem, než je uvedeno ve vyjádření, které je součástí textu práce. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze 13. 4. 2025

Poděkování

Ráda bych tímto poděkovala moji paní učitelce a vedoucí mé práce Mgr. Heleně Kafkové, Ph.D. za její odborné vedení, cenné rady, připomínky a povzbuzování, kterými mě při psaní této práce ochotně doprovázela. Dále děkuji svým dětem, které mám na třídě a které se mnou spolupracovaly při výzkumu. V neposlední řadě děkuji svým přátelům a rodině za jejich podporu při psaní mé práce.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá lidskými vlastnostmi přisuzovanými zvířecím hrdinům v bajkách a jejich vnímáním dětmi předškolního věku. Cílem je zjistit oblíbené zvíře dětí, podle jakých charakteristik si jej vybírají a jak vnímají vlastnosti zvířat v přečtených bajkách. Dále práce sleduje, jaké morální poselství si děti z příběhů odnášejí a jak je interpretují.

Teoretická část je zaměřena na význam ilustrace v dětské literatuře, historické vnímání zvířat v umění a základní charakteristiku bajky jako literárního žánru. Popisuje základní informace o literárním žánru – bajka a charakteru osobnosti. Dále poskytuje informace o působení přítomnosti zvířat na děti už během jejich prvopočátečního vývoje.

Praktická část je zaměřena na děti předškolního věku z mé třídy v mateřské škole (3–5 let) a jejich vztahu ke zvířatům. Data byla získána prostřednictvím polostrukturovaného rozhovoru s dětmi, diskusí, pozorováním, zúčastněným pozorováním dětí a analýzy dětských výtvarných prací. Výsledky ukazují, že děti si oblíbená zvířata vybírají primárně na základě jejich vizuálních a jedinečných rysů. Výsledkem výzkumného šetření je zjištění oblíbených zvířat dětí především podle vizuální a unikátní charakteristiky daných zvířat. Dále je výsledkem určení vlastností zvířat v daných bajkách, morálního poselství a přiřazení emotikonů ke zvířatům z bajek. Jako poslední část výzkumného šetření jsou dětské práce, ve kterých vyjadřují své porozumění textu.

Práce s bajkami byla pro mě i pro děti přínosná, přes ně si děti dokázaly představit různé charakteristiky a vlastnosti lidí skrze zvířata, která mají rády.

KLÍČOVÁ SLOVA

ilustrace, charakterizace povahy, personifikace, zvířecí hrdina, předškolní věk, výtvarné činnosti

ABSTRACT

This bachelor thesis explores human characteristics attributed to animal protagonists in fables and how these are perceived by preschool-aged children. The main aim is to identify children's favorite animals, the traits influencing their choices, and how they interpret the behavior of animal characters within the context of the stories. The thesis also examines the moral messages conveyed through the fables and how children understand and express these lessons.

The theoretical part focuses on the role of illustration in children's literature, the historical perception of animals in art and culture, and the fable as a literary genre that communicates values through personified animal characters. It also addresses the influence of animals on children during early developmental stages.

The practical part is based on qualitative research conducted in a kindergarten with children aged 3 to 5. Data were collected through semi-structured interviews, discussions, observation, and analysis of children's drawings. Results show that children tend to choose their favorite animals based on visual and other animal – specific characteristics. They also assigned emoticons to animal characters and expressed their understanding of the fables through creative activities.

Working with fables proved to be beneficial, as the stories helped children imagine and understand a range of human traits through animals they are naturally drawn to.

KEYWORDS

illustration, characterization of nature, personification, animal hero, preschool age, art activities

Obsah

ÚVOD.....	1
1 TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1 ILUSTRACE.....	3
1.1.1 <i>Shrnutí historie ilustrace</i>	5
1.1.2 <i>Pohled na ilustraci v minulém století</i>	8
1.1.3 <i>Umění vs kýt v ilustraci</i>	9
1.2 HISTORICKÉ POJETÍ ZVÍŘAT V DĚJINÁCH UMĚNÍ	14
1.2.1 <i>Historie vnímání zvířat</i>	14
1.2.2 <i>Zvířata a jejich mýtické vlastnosti</i>	15
1.2.3 <i>Zvířata a jejich využití v historii</i>	16
1.2.4 <i>Zvířata a kultura</i>	17
1.2.5 <i>Zvířata a jejich mýtický kult</i>	17
1.3 DÍTĚ A ZVÍŘE	20
1.4 VÝVOJOVÁ PSYCHOLOGIE DÍTĚTE	24
1.4.1 <i>Prenatální období</i>	24
1.4.2 <i>Novorozenecké období</i>	24
1.4.3 <i>Kojenecké období</i>	25
1.4.4 <i>Batolecí období</i>	25
1.4.5 <i>Předškolní období</i>	26
1.5 BAJKA A CHARAKTER OSOBNOSTI	30
1.5.1 <i>Bajka</i>	30
1.5.2 <i>Charakter</i>	31
2 PRAKTICKÁ ČÁST.....	35
2.1 CÍL VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	35
2.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	35
2.3 METODY PŘÍPADOVÉ STUDIE.....	36
2.4 METODY SBĚRU DAT	36
2.5 CHARAKTERISTIKA SKUPINY DĚTÍ	37
2.6 CÍLE ROZHOVORU	37
2.7 CÍLE POZOROVÁNÍ	37
2.8 PRŮBĚH SBĚRU DAT.....	37
2.8.1 <i>Oblíbená zvířata dotazovaných dětí</i>	38
2.8.2 <i>Vyhodnocení první výzkumné otázky: Jaké je dětí oblíbené zvíře a proč zrovna to, které si vybraly?</i>	39
2.8.3 <i>Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku</i>	40

2.8.4	<i>Vyhodnocení druhé výzkumné otázky: Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku</i>	41
2.8.5	<i>Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli</i>	42
2.8.6	<i>Vyhodnocení třetí výzkumné otázky: Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli</i>	46
2.8.7	<i>Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazování emotikonů k jednotlivým zvířatům</i>	46
2.8.8	<i>Vyhodnocení čtvrté výzkumné otázky: Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazování emotikonů k jednotlivým zvířatům</i>	70
2.9	VÝSLEDKY VÝZKUMU	71
	DISKUSE	72
	ZÁVĚR	73
	SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ	75
	VYJÁDRĚNÍ K VYUŽITÍ NÁSTROJŮ UMĚLÉ INTELIGENCE	78
	SEZNAM PŘÍLOH	79

Úvod

Předkládaná bakalářská práce se zabývá tématem personifikace zvířecích hrdinů v bajkách a jejich vnímáním dětmi předškolního věku. Součástí práce je rovněž zaměření na ilustraci – její vývoj, roli v dětské literatuře a specifický význam, který má pro děti v tomto období. (Holešovský, 1977) Bajky, jako literární útvar, ve kterém zvířata vystupují s lidskými vlastnostmi, představují ideální prostředek pro předávání morálních hodnot a přirozené seznamování dětí s pojmem charakteru a s tím, co je v lidském chování považováno za žádoucí či nežádoucí.

Z vlastní pedagogické praxe v mateřské škole mám dlouhodobou zkušenost s tím, že děti přirozeně tíhnou ke zvířatům. Mají k nim velmi pozitivní vztah, ať už na základě osobních zkušeností se zvířaty, nebo díky příběhům, které o zvířatech slyší v pohádkách, knihách či filmech. Zvířata jsou pro děti často srozumitelnější než lidské postavy, a to zejména proto, že jejich chování je jednodušší a jednoznačnější. Podle doc. PhDr. Kateřiny Jančaříkové, Ph.D. je kontakt se zvířaty v předškolním věku nesmírně důležitý, protože pozitivně ovlivňuje nejen emocionální vývoj dítěte, ale i jeho sociální dovednosti a schopnost vcítění. (Jančaříková, 2014)

Děti se v tomto věku teprve učí rozpoznávat, co je správné a nesprávné, jaké chování je vhodné a jaké ne. Právě zvířata v bajkách, která jednají jako lidé, mohou dětem pomoci pochopit složitější morální pojmy a rozlišit, co znamená být „hodný“ nebo „zlý“. Proto jsem se v této práci rozhodla propojit dvě témata – vztah dětí ke zvířatům a rozvoj charakterových vlastností – prostřednictvím bajek, které jsou zároveň jedním z nejčastěji ilustrovaných žánrů v dětské literatuře. (Voit, 2006)

Cílem této práce je zjistit, jaké lidské vlastnosti děti přisuzují zvířecím postavám v bajkách, jak interpretují morální poselství těchto příběhů a jaký vliv mají ilustrace na jejich celkové vnímání postav i děje. Dále se výzkum zaměřuje na zjištění, která zvířata jsou pro děti nejatraktivnější, a proč si je vybírají jako své oblíbené.

Za účelem dosažení stanovených cílů byl zvolen kvalitativní výzkum, který probíhal ve skupině dětí ve věku 3–5 let v prostředí mateřské školy. Zvolila jsem čtyři výzkumné otázky, jejichž prostřednictvím jsem zkoumala jednotlivé oblasti související s vnímáním bajek. Data byla získávána pomocí polostrukturovaných rozhovorů, řízené diskuse, zúčastněného pozorování a výtvarných činností. V rozhovorech jsem se zaměřila na oblíbená zvířata dětí, na to, jak popisují charakterové vlastnosti lidí i zvířat, a jak rozumí příběhům, které jsme společně četli. Děti při výzkumu rovněž přiřazovaly emotikony ke konkrétním zvířecím postavám a výtvarně zpracovávaly děj bajky. Tyto výstupy mi pomohly lépe pochopit jejich způsob uvažování a vnímání literárních postav.

Teoretická část práce je rozdělena do pěti hlavních kapitol. První kapitola se věnuje ilustraci – jejímu historickému vývoji, významu v dětské literatuře a rozlišení mezi uměleckou ilustrací a kýčem. Druhá kapitola se zabývá postavením zvířat v dějinách umění a kultur, včetně jejich symbolického významu. Třetí kapitola rozebírá vztah dítěte ke zvířeti, přičemž je kladen důraz na terapeutický a emocionální přínos kontaktu se zvířaty. Čtvrtá kapitola popisuje vývojovou psychologii dítěte od prenatalního období až po předškolní věk, se zaměřením na vliv zvířat během jednotlivých vývojových fází. Pátá kapitola se zaměřuje na samotný literární žánr bajka a vysvětluje, co znamená charakter osobnosti.

Praktická část má kvalitativní charakter a věnuje se výzkumu vlastností zvířat na základě bajek, které byly dětem předčítány. Rozhovory s dětmi byly kombinovány s pozorováním reakcí a výtvarnou interpretací příběhů. Společně jsme analyzovali jednotlivé postavy, diskutovali o jejich chování a určovali, kdo byl „hodný“ a kdo „zlý“. Tato forma práce s bajkami se ukázala jako velmi přínosná, protože děti nejen projevovaly zájem o příběhy, ale zároveň si aktivně osvojovaly základní morální hodnoty.

1 Teoretická část

1.1 Ilustrace

V této kapitole se dozvíme, proč je ilustrace v knihách pro děti důležitá, což je důležité i k výzkumu této bakalářské práce. Kdy pomocí obrázků zvířat děti přiřazovaly emotikony k jednotlivým zvířatům. Děti pak i samy kreslily ilustrace k daným příběhům se zvířaty.

Ilustrace, latinsky „*illustrare*“, znamená vysvětlovat a tento samotný termín se začal používat až kolem poloviny 19. století. V tomto slova smyslu se již nejedná pouze o výzdobu, ozdobu, dekoraci apod. začleněnou do textu; jde zde již o přímé doplnění psaného textu výtvarnou částí, které často dokáže vysvětlit popisované více než tisíc slov.

Dle žánru, stylu provedení a orientace v textu dělíme ilustraci na dva typy:

1. Ilustrace krásné literatury – výtvarným prožitkem posiluje daný text. S dějovou linou textu je v blízkém propojení. Někdy je špatně popisována jako knižní ilustrace.
2. Ilustrace vědecká – názorně vysvětluje a popisuje reálnou věc. Nemá estetickou ani designovou roli.

Ilustrace má v knihách pro děti předškolního věku a mladšího školního věku značný význam. Dítěti napomáhá porozumět čtenému nebo slyšenému slovu. (Holešovský, 1977)

Ilustrace je nedílnou součástí obrázkového čtení a pro děti předškolního věku jde o velmi vhodnou formu edukace. Podstatou této metody je rozvoj řeči dítěte, podpora plynulosti slovního výrazu (dítě si rychle vybaví možná slova pro vyjádření daných obrázků) a vtiskuje do dětského vědomí souvislé informace o slovu a obrazu. (Holešovský, 1977)

V nejširším slova smyslu jí lze definovat jako jakoukoli výtvarnou formu doprovázející literární myšlenku, ať už vědeckou či uměleckou. Jejím základním posláním je obohatit vnímání a podnitit představivost prostřednictvím vizuálních prvků, které nelze zcela vyjádřit pouze psaným slovem. (Matějček, 1931)

V užším pojetí je ilustrace uměleckým vyjádřením inspirovaným literárním dílem, avšak zůstává svébytným a rovnocenným projevem. V rámci výtvarných prostředků můžeme ilustraci vnímat jako specifickou formu malířství, která sdílí s klasickým malířstvím základní principy zobrazování výtvarné představy prostřednictvím obrazu. Ilustrace využívá téměř všechny technické i umělecké prostředky, jež jsou vlastní malířství. Po celou dobu svého vývoje se přizpůsobovala proměnám knihy a literatury, aniž by vždy zůstávala v podřízeném postavení. Její blízký vztah k malířskému umění jí umožnil rozšířit své působení i mimo tradiční rámec knihy. (Matějček, 1931)

Polský malíř, ilustrátor a výtvarný kritik Ignacy Witz kladl vysoké nároky na ilustraci dětských knih, a to zejména s ohledem na odpovědnost ilustrátora vůči dětskému čtenáři. Zdůrazňoval, že ilustraci nelze vnímat pouze jako doprovodnou složku textu, neboť ilustrátor se podílí na celkovém vyznění knihy a stává se jejím spoluautorem. Ilustrace by měla plnit nejen edukační a zábavnou funkci, ale zároveň naplňovat estetická kritéria. Klíčovým aspektem ilustrační tvorby je také znalost cílové skupiny, zejména věkových a sociokulturních charakteristik dětí, pro které je dané dílo určeno. (Holešovský, 1977)

Podle Ireny Słońskiej, polské pedagožky a badatelky v oblasti literatury pro děti, se funkce ilustrace třídí do čtyř proudů:

- 1) *Vliv na rozvoj psychických procesů a kvalit*
- 2) *Rozvoj poznání*
- 3) *Uvedení dítěte do světa výtvarného umění*
- 4) *Obohacení prožitků, k nimž řadí i libost a citové uvolnění při vnímání ilustrace, kompenzační, či dokonce terapeutické funkce umění.* (Holešovský, 1977, str. 21)

Ilustrace plní funkce, které se vzájemně ovlivňují v závislosti na faktorech, jako je věk dítěte nebo specifika literárního žánru. Słońská ve svém díle vyzdvihuje, že klíčovým

aspektem dětské ilustrace je její schopnost stimulovat vnímání a emocionální prožívání dítěte, což je primárně zajištěno vizuální atraktivitou zpracování. Ilustrace nemůže být posuzována izolovaně od textu, neboť jejich vzájemná interakce představuje jedno z klíčových kritérií jejího hodnocení. (Holešovský, 1977)

Jako příklad jsem si vzpomněla, jak jsem si v dětství četla knížku, kde psali o klukovi, který se oblékal a popsali postup oblékání. V knize bylo napsáno, že kluk si oblékl zelenou bundu, modré kalhoty, čepici, boty apod. Na obrázku měl ale kluk bundu modrou. Dodnes si ten zmatek v mé dětské hlavě pamatuji. Nyní v dospělosti přemýšlím nad tím, jestli nebyla chyba v tisku, kde zaměnili podobné barvy, zelenou a modrou. Ale jako dítě jsem tuto záměnu barev hůře vstřebávala.

Obrazný popis tak tvoří nedílnou součást literárního díla, které vizuálně doprovází, přičemž samostatně neposkytuje dostatečný základ pro zobecnění zkušeností. Její estetická a interpretační hodnota spočívá zejména ve způsobu a míře propojení s textem. Skutečnost, že některé ilustrace dosahují takové umělecké kvality, že jsou vydávány samostatně, a přesto si uchovávají schopnost oslovit diváky po vizuální i emocionální stránce, dokládá jejich nadčasový význam. K posouzení role ilustrace v literárním kontextu je vhodné analyzovat různé výtvarné interpretace totožného díla. Příkladem může být *Babička* Boženy Němcové, kterou ilustrovali Adolf Kašpar, Václav Špála, Petr Dillinger, Karel Müller, Milada Marešová, Zdeněk Burian či Viera Krajcarová, přičemž každý z nich přinesl odlišnou vizuální koncepci reflektující různorodé estetické preference čtenářů. Podobně *Staré pověsti české* prošly rukama mnoha výtvarníků, což potvrzuje jejich nadčasovost a široké interpretační možnosti v oblasti knižní ilustrace. (Holešovský, 1977)

1.1.1 Shrnutí historie ilustrace

Jejím počátkům předcházeli piktografy Starých Sumerů na hliněných tabulkách, avšak samotné první relevantní pokusy o ní sahají do starého Egypta, kde postupně vedly k obrázkovému písmu, hieroglyfům (3000 l. př. n. l.). Egypťané použili k záznamu místo hliněných destiček papyrové svitky. Tento svitek tak byl prvním typem spojení textu s obrazem a stal se předchůdcem antické ilustrované knihy. Zvířecí bajky přinesly

do egyptských svitků novou ikonografií, kde zvířata představovala zemřelé osoby. Můžeme se též setkat i s vyobrazením egyptských bohů s různými částmi zvířecích těl propůjčujícími jim vlastnosti těchto zvířat; např. bůh Hór bývá zobrazován se sokolí hlavou apod. Bajky obsahovaly humoristické a satirické prvky (Matějček, 1931).

Jako první ilustrovanou knihu a současně i nejvíce ilustrovaný žánr knihy lze považovat bajky. (Voit, 2006)

Vlivem změn po rozpadu Západořímské říše knižní ilustrace v západní Evropě upadala a přežívala hlavně v náboženských knihách a sakrálních stavbách. V 15. století se s rozmachem realismu ilustrace přiblížila deskové a nástěnné malbě, miniatury se staly samostatnými uměleckými díly. V 16. století se mezi šlechtou rozšířila obliba obrazových knih s ilustračními cykly krajiny a měst. V 17. století knižní ilustrace stagnovala a teprve až Václav Hollar vynikl v tomto oboru svým precizním kreslířstvím (*Velký prospekt Prahy z Petřína, Dobrá kočka, která nemlsá*). Použití rytin a leptů pro tisk knih prodražovalo jejich výrobu, což vedlo k omezení ilustrací v barokních knihách ve prospěch psaného textu (Matějček, 1931).

V českém prostředí je první významnou ilustrovanou knihou *Orbis pictus* (1658) J. A. Komenského (Hábová, 2008).

Rokoko opět propojilo výtvarné umění s knihou a textem, čímž jí opět přidalo uměleckou hodnotu. Na přelomu 18. a 19. století dále akceleroval rozvoj knižní ilustrace díky renesancí dřevorytu, jakožto i objevení litografie, kteréžto obě se ukázaly jako vhodné reprodukční techniky pro masový tisk. Došlo k tomu díky Thomasi Bewickovi který zdokonalil rytí do tvrdého dřeva – což umožnilo kvalitnější a levnější tisk ilustrací; a Aloisi Senefelderovi, který v roce 1796 v Praze vynalezl zmíněnou litografii umožňující přesnější přenos kresby do samotného tisku. Její širší využití však nastalo až po roce 1820, kdy se litografové jako Paul Gavarni, Honoré Daumier a Eugène Delacroix (*Faust, Hamlet*) naučili tuto techniku plně ovládat (Matějček, 1931).

S končícím 19. stoletím se úkor dřevorytu stále více prosazuje perokresba, jejímž významným představitelem byl v této době Randolph Caldecott. S nastupující

technickou revolucí se objevila fotomechanická reprodukce nahrazující ruční grafickou práci a umožnila přesné přenesení ilustrací do tisku. Klíčovou roli zde sehrála autotypie, vyvinutá v Mnichově Jiřím Meisbachem a zdokonalená vídeňskou dílnou Angerer & Göschl. Barevná reprodukce byla umožněna objevem Jamese Clerka Maxwella, který formuloval princip rozkladu barev. Hermann Wilhelm Vogel jako první realizoval tříbarevný tisk, což vedlo k rozvoji světlotisku a technologii čtyřbarevného tisku, která umožnila kvalitní reprodukci velkoformátových ilustrací (Matějček, 1931)

Jako českého zakladatele ilustrace, a především ilustrace pro děti lze považovat Mikoláše Alše, kdy jeho kresby inspirované lidovým uměním ovlivnily i další ilustrátory. (Hábová, 2008)

V 50. letech 20. století se polygrafický průmysl zlepšoval, i tak byl považován za omezující pro knižní výrobu. Štočky se zhotovovaly z pérových kreseb pomocí fotomechaniky. I tak to bylo náročné skrze manuální operace. Ilustrace se tiskly pomocí pérovek, autokopie nebo jejich kombinací. (Ryška & Šrámek, 2016)

Hnutí za estetickou výchovu dětí sehrálo významnou roli v rozvoji dětské ilustrace. Mezi jeho klíčové osobnosti patřili Otakar Hostinský, František X. Šalda, Alois Mrštík či Zdena Braunerová. Hlavním cílem tohoto hnutí bylo pozvednout uměleckou úroveň tvorby pro děti, přičemž na rozdíl od dříve dominantního důrazu na didaktičnost upřednostňovalo estetické hodnoty. (Hábová, 2008)

Dalšími významnými českými ilustrátory dětské literatury patří například Hanuš Schwiger (*O hastrmanovi*, 1904), Josef Čapek (*Povídání o pejskovi a kočičce*, 1929), Adolf Kašpar (*Babička*, 1924), Vojtěch Preissig (*Broučci*, 1927), Josef Lada (*Moje abeceda*, 1911), Zdeněk Burian (*Babička*, 1940) nebo Ondřej Sekora (*Ferda Mravenec*, 1933). Později také Jiří Trnka, Adolf Zábranský, Antonín Strnadel a Kamil Lhoták. Tito ilustrátoři se věnovali specifickým výzvám dětské ilustrace, přičemž se stále více odkláněli od realistického a iluzivního zobrazování. Namísto toho objevovali nové možnosti výtvarné zkratky, náznaku a grafického vyjádření. (Holešovský 1977).

1.1.2 Pohled na ilustraci v minulém století

Ke konci 40. let začal stát zasahovat do všech oblastí veřejného i soukromého života. Po druhé světové válce se Československo stále více orientovalo na Sovětský svaz a tím se vzdálilo svým západním spojencům. Tento politický obrat vedl k zavedení lidové demokracie a rozsáhlému znárodnování, které se nevyhnulo ani filmové produkci a tiskovým médiím. Dohled nad obsahem publikací měl nejprve publikační odbor Ministerstva informací, který byl později nahrazen Národní ediční radou českou. Nakladatelé museli dvakrát ročně předkládat své ediční plány Státní publikační komisi, která rozhodovala, zda jsou v souladu s představami o rozvoji národní kultury. (Ryška & Šrámek, 2016)

Na konci 50. let nabízely dětské knihy poměrně pestrou škálu výrazových prostředků. Naproti tomu školní učebnice zůstávaly věrné tradičním a konzervativním ilustracím. Děti si doma mohly listovat například „Kouzelným slabikářem“ (1961) s ilustracemi Zdenka Seydla, zatímco ve škole používaly „Slabikář“ vydaný Státním pedagogickým nakladatelstvím, jehož ilustrace vytvořil Václav Junek. Vizuální podoba učebnic vycházela z dlouhodobě zavedených principů názorného vyučování, které se formovaly už v 19. století, kdy se při výuce využívaly ručně malované tabulky či litografické obrazy. Díky tomu se několik generací žáků setkávalo s ilustracemi, jako byl zajíc sedící mezi hlávkami zelí u písmene „z“ nebo žába doprovázející písmeno „ž“. Politické změny však zasáhly i školní ilustrace – například anděl, který dříve reprezentoval písmeno „a“, byl nahrazen automobilem. (Ryška & Šrámek, 2016)

V 70. letech 20. století se lidé začali obávat, že televize a film zcela upoutají dětskou pozornost, a tím by knihy mohly ztratit svůj význam. Ella Gankinová ale obhajovala názor, že ilustrace si i tak udrží klíčovou vzdělávací roli v dětské literatuře. Podle Borise Děchtěreva je výtvarná složka nepostradatelnou součástí dětské knihy a plní funkce narativní, estetické a dekorativní. Zároveň také připouštěl, že určitý typ ilustrací a jejich výrazové prostředky mohou do jisté míry ovlivnit rozvoj dětské fantazie. (Holešovský, 1977)

Při tvorbě ilustrací do dětských knih by měl ilustrátor přemýšlet nad tím, jaký dopad bude jeho práce mít na dětského čtenáře. Umělecká intuice autora by měla být doplněna o psychologické porozumění, aby ilustrace odpovídala věkovému vnímání dítěte a správně doplňovala text knihy. (Holešovský, 1977)

Ilustrace s důrazem na popisnost byla hájena jejím poznávacím přínosem. V té době vlivný spisovatel Josef Věromír Pleva zastával názor, že: „*Čím víc je ilustrace spjatá s textem, především u prózy a výtvarně dokonalejší, tím je dětskému čtenáři bližší a milejší. Proto také dítě miluje ilustrace Alšovy, Věnceslava Černého, Adolfa Kašpara, Ladovy, Zábranského, Svolinského, Radovy, Trnkovy, Boudovy, Václava Karla, Františka Doubravy, prostě všechny, které jsou dítěti srozumitelné a má k nim pro jejich suverénní dokonalost respekt a lásku.*“ (Pleva, 1960, str. 167 in Ryška & Šrámek, 2016, str. 100)

Nejdříve byla ilustrace v knize černobílá, kdy se tiskl černý otisk štočkem (druh tiskařské formy – razítková deska pozn. autora). V 15. století se barevná ilustrace malovala ručně a byla součástí zdobeného písma v knihách nebo na pergamentech. Pokrok nastal s Newtonovou teorií barev, kdy jí v roce 1710 Le Blon použil do hlubotiskové grafiky. Předloha pro ilustraci se skládala ze tří základních tónů a ta se poté množila ze tří tiskových desek. Tyto desky obsahovaly žlutou, modrou a červenou barvu a zároveň část dané kresby. Ve 30. letech 18. století Le Blon aplikoval do tisku i čtvrtou, černou barvu. Díky které získal chtěnou hloubku uměleckého díla. (Voit, 2006)

1.1.3 Umění vs kýč v ilustraci

Malíř Václav Špála vyjádřil názor, že kvalita uměleckého díla je odrazem osobnosti jeho tvůrce – jedinec s negativními morálními vlastnostmi není schopen vytvořit hodnotné umění a pokrytectví se projeví i ve výtvarném projevu. Schopnost rozlišovat mezi uměleckou hodnotou a kýčem se vyvíjí s věkem a úzce souvisí s kognitivním a estetickým dozráváním jedince. (Holešovský, 1977)

Holešovský zdůrazňuje význam systematického vedení dítěte k rozpoznání kýče a umělecké hodnoty. Tato edukace by měla zahrnovat analýzu technického provedení

díla, míru autorské práce, použitou výtvarnou techniku a jeho umístění v prostoru. Dospělý by měl v tomto procesu vystupovat jako mentor, který dítěti pomáhá formulovat vlastní estetické názory a podporuje jeho schopnost kriticky reflektovat vizuální podněty. (Holešovský, 1977)

Ilustrace bajek

1. Ezop. (2006). *Nejnámější Ezopovy bajky*. Fortuna Print.



2. Ezop, & Gaudore, P. (2003). *Bajky podle Ezopa* (Vyd. 3). Aventinum



3. Surovátka, O. (2011). *Bajky a říkanky pro nejmenší*. Fragment.

Jak lev s myší dobře pochodil



Jednou odpočíval lev po těžkém boji a unavený a vysílený usnul. Zčistajasna příběhly myši a plné odvahy se honily kolem spícího lva. Vtom se jedna z myšek dotkla spícího zvířete, lev se probudil a nešťastnou myšku chytil. Ostatní myši se rozprchly, jako když do nich střílí.

Myšce v lvových tlapách bylo úzko.

„Nezlob se, mocný lve, nerada jsem tě probudila. Pusť mě. Co máš z jedné slabé myši, když lovíš jeleny a laně a silné býky. K čemu já ti budu?“

Myška prosila, až lva uprosila.

„Máš vlastně pravdu,“ zavrčel a zamhouřil obě oči. Pustil myš a pokračoval ve spánku. Myš poděkovala a bleskurychle zmizela.

Netrvalo to dlouho a lev se jednou chytil do nastražených sítí. Bránil se, zuřivě sebou bil, ale tím víc se do sítí zapléтал. Spustil mohutný řev a zoufale nařikal.

46

Tu příběhla myška a hned poznala, co se stalo. Pozorně prohlédla síť a potom trpělivě přehlodala všechna očka. Lev byl zachráněn. Teď byla řada na něm, aby myšce, s kterou tak dobře pochodil, poděkoval.



47

4. Vít, A. (2008). *Tři tucty bajek --a jedna navrch*. Mladá fronta.

Jak ty mně, tak já tobě

V háji pod palmou podřimoval lev. Kolem rejdivly myši, hrály si na honěnou. Jedna, ta nejmenší, zavádila lvovi o koneček hřívky. Lev se probudil, hrábl packou po myšce a už ji držel v tlapě.

Myška zoufale zapíštěla a prosila krále zvířat, aby byl milosrdný a neublížoval jí, odpustil jí tu opovážlivost a nesoudil jí zle, protože to udělala nerada, chtěla si jen zkrátit cestu a přehlédla královskou hřívku, do níž se náhodou zamotala.

Byl to moudrý lev. Pochopil, že opravdu nešlo o zlý úmysl a že pomstít se na ubohé slabé myšce by mu, mocnému vladaři, nepřineslo vůbec žádnou čest ani slávu, spíš posměch a hanbu. Proto jen zabručel: „Tak si běž – a ať se to víckrát nestane!“

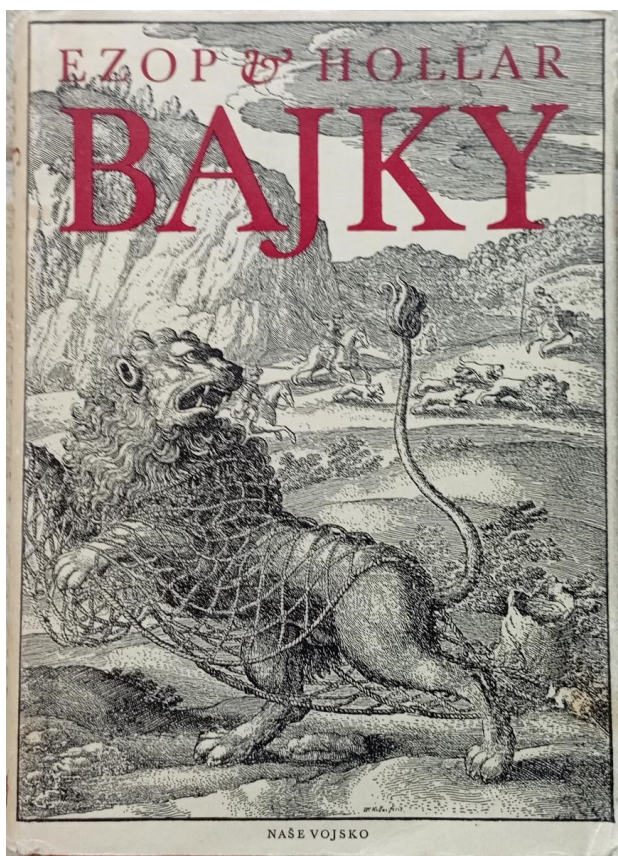
Myška radostně poděkovala a odcupitala.

Uběhlo pár dnů a lev, ač byl moudrý a mocný, se zapletl do sítí, které na něj nastražili lovci. Když pochopil, v jakém nebezpečí uvízl, začal zoufale a prosebně nařikat. Zaslechla to i malá myška. Zaběhla se podívat, co se lvovi stalo, proč tak nařikal. Když uviděla, že bezmocně leží v sítích, co nejrychleji – jak jen myši dovedou – doběhla pro své kamarádky. Všechny se pak s chutí daly do práce, překousaly provazy a přehryzaly uzly. Než bys napočítal do deseti, byl lev na svobodě a myšky zpátky ve svých děrách. Když tam dorazili lovci, našli jen rozkousanou síť.

Lev, král zvířat, poznal na vlastní kůži, že konat dobré skutky se vyplácí a že ani malé a slabé není radno podceňovat.



5. Ezop, & Hollar, V. (1957). *Bajky*. Naše vojsko.



6. Žáček, J. (2015). *Ezopovy bajky*. Slovart. (ilustrace: Adolf Born)



Shrnutí:

Ilustrace je důležitou součástí knihy, zejména v dětské literatuře. Slouží nejen jako doplněk textu, ale pomáhá dětem porozumět příběhu, podporuje jejich fantazii, rozvoj řeči i vnímání. Ilustrace může mít různé podoby – od vědecké, která věci přesně popisuje, až po uměleckou, která vyvolává emoce a pracuje s fantazií.

V historii vznikaly ilustrace už od starověku – například v Egyptě nebo antickém Řecku. Významný rozvoj nastal v 15. až 19. století díky novým tiskařským technikám, jako byl dřevoryt, litografie nebo fotomechanický tisk. V českém prostředí sehráli důležitou roli ilustrátoři jako Mikoláš Aleš, Josef Lada, Adolf Kašpar či Ondřej Sekora.

V minulém století se ilustrace přizpůsobovala vývoji společnosti i politickým změnám. Ve školních učebnicích byla často velmi tradiční, zatímco dětské knihy nabízely pestřejší a umělečtější výtvarné zpracování. Ilustrace by měla být srozumitelná, estetická a přiměřená věku dítěte.

Ilustrátor není jen výtvarník, ale spoluvůrce celého literárního díla. Ilustrace by neměla být chápána jako pouhá dekorace, ale jako samostatný prvek, který má edukační, estetickou i emocionální funkci. Je důležité, aby děti byly vedeny k vnímání kvalitního výtvarného projevu a postupně se naučily rozlišovat mezi uměním a kýčem.

1.2 Historické pojetí zvířat v dějinách umění

Některá zvířata jsme si během let „zaškatulkovaly“ do různých povah, charakterů a mýtů. Toto „škatulkování“ vidíme i v bajkách, kde je liška mazaná, lev králem zvířat a pes ochráncem svého pána. Díky pochopení historie chápeme, proč to tak je.

1.2.1 Historie vnímání zvířat

Přibližně před 32 000 až 30 000 lety př. n. l. namalovali pravěcí lidé na stěny jeskyně Chauvet ve Francii první postavy koní, bizonů a nosorožců. Tyto malby, lze brát jako jednu z prvních ilustrací z dění na našem světě. Dalšími vyobrazenými zvířaty na jeskyních malbách byly koně, lvi, mamuti, bizoni a sobi. Zvířata malovali na zeď červeným jeskyním prachem a uhlíky z ohně. Aby se prach proměnil v tekutou podobu na malování, lidé si před malováním naslinili prst nebo ho namočili do tuku z jídla. Také si vyráběli modely zvířat jako talismany nebo hračky pro děti. (Bird, 2022)

Zvířata měla veliký význam v době ledové, kdy si lidé z jejich kůží vyráběly oblečení. Sobi a liščí kůže byly používány na oblečení pro dospělé. Králíčí jemnější kůže používaly na oděvy pro děti. Z kostí zvířat si lidé vyráběli zbraně, jehly, domácí náčiní a věci denní potřeby. Z dutých kostí ptáků lidé vyráběli flétny. Zvířata sloužila jako hlavní zdroj potravy a odívání. Lovění zvěře bylo nebezpečné, lidé museli vytvořit tlupu, aby dokázali ulovit mamuta a jiná velká zvířata. (Bird, 2022)

Naši předkové během svých migrací se začali usazovat na stepích, na kterých museli pro svou obživu lovit zvířata. Během této doby je zvířata začala zajímat a lidé je chtěli více probádat. Díky tomu začalo šlechtění, vytvořili jsme nové druhy, zároveň s tím jsme ale i některé druhy vymýtily. Z jiných zvířat jsme stvořili posvátná zvířata a z jiných bezvýznamné bytosti. Podle toho, v jakém prostředí se zvíře vyvinulo a ve kterém žije vzniká jeho rys, který mu pomáhá přežít. Tento rys pak přenáší na své další potomky. (Saunders, 1996)

Mezi prvními zdomestikovanými zvířaty byli kozy a ovce pro svoje mléko, vlnu, kůži a maso. Nebezpečná a cizokrajná zvířata měla duchovní význam pro lidi. Lidé se začali sžívat se zvířaty ne jenom kvůli přeživším podmínkám, ale také pro jejich tajemnou moc. Díky včelám lidé poznali, že přichází bouře, když se včely začaly vracet do svých

úlů. Ptáci, kteří odlétali na podzim do teplých krajín určovali příchod zimy. (Saunders, 1996)

Řekové se zajímaly o moudrosti a morálním právu zvířat, jestli jsou na stejné úrovni jako lidé. V židovské a křesťanské tradici byl člověk nadřazen nad zvířaty Adam pojmenoval všechny druhy zvířat a rozdělil zvířata na divoká, užitečná, ozbrojená (rohy) a neozbrojená. Až v 18. století, kdy cestovatelé objevovali nové krajiny se ucelila klasifikace zvířat díky novým objeveným živočichům a rostlinám. Církev ve středověku vnímala zvířata skrze Bibli jako božská stvoření. Věřilo se, že zvířata mají duši, zároveň je ale považovali za méněcenné tvory. Pokud zvíře zranilo či zabilo člověka, bylo považováno za ďábelské stvoření, posedlé ďáblem. V severní Itálii v roce 1541 uvalili trest smrti hejnu kobylek, které ji devastovalo. (Saunders, 1996)

Lov zvířat byl, a ještě stále ale v menší míře než dříve, oblíben u šlechty a vladařů. Evropská šlechta ráda lovila exotická zvířata čímž představovala svou kuráž a územní moc. Dříve byl ale lov důležitý pro obživu lidí. Lidé šlechtili psy, sokoly, koně pro možnost lovu s jejich pomocí. (Saunders, 1996)

1.2.2 Zvířata a jejich mýtické vlastnosti

Smyšlená i opravdická zvířata nalezneme ve velkém počtu v různých mytologiích světa. Převážně ztělesňují vlastnosti připisující danému božstvu. Například sova pro svou moudrost je symbolem bohyně Athény. Vychytralá liška je známou postavou v bajkách a jiných příbězích. Ve středověku byly oblíbené příběhy s lišákem Ferinem. Na Aljašce zastupoval lišku se svou vypočítavostí Kojot (préríjní vlk). V tamějších příbězích je nenasytný, kdy se dokonce promění v miskú, aby dostal co nejvíce jídla. Samotný kojot v přírodě umí hrát mrtvého, aby přilákal svou kořist. V japonské mytologii je liška brána kladně a je přisuzována k bohu rýže Inari. Dogoni z Mali mají svou bajku o lišce, která ukradla jejich stvořiteli Ammovi semena, aby lidé mohli orat pole. (Saunders, 1996)

Skoro celosvětovým symbolem pro nekonečný vesmírný koloběh je „Ouroboros“ – drak/had požírající svůj ocas. (Saunders, 1996)

Mnoho zvířat byla symbolem ochrany majetku, zdraví, moci, kmenů a bohatství. V Číně byl drak chápán jako ochránce císaře a jeho království. Germáni a Keltové uctívali draka jako ochránce národa. Lev a jaguár byly považováni za ochránce králů. V Evropě a Africe to byl lev. V Severní a Střední Americe to byl jaguár. V křesťanské tradici jsou ochránci zdraví a životní cesty člověka jelen a jednorozec, kteří ochraňují strom života. Ochránce najdeme i v oblasti podsvětí a posmrtného života. Nejznámějším zástupcem v této oblasti je Kerberos, tříhlavý pes řeckého boha podsvětí Hádeše, který hlídá vstup do světa mrtvých. Evropští umělci vyobrazovali ve středověku tento vstup jako dračí tlamu, kde je tímto mýtickým stvořením hlídán jak materiální poklad boha Háda, tak i duše zemřelých. V Číně byly ochráncem duší a hrobů tygři a zloděje symbolizovala opice, která se v jednom příběhu přejedla broskvemi nesmrtelnosti, které byly určeny bohům a Buddhům. (Saunders, 1996)

Nelze opomenout strážce kmenů. Indiáni uctívali zvířata jako je sojka, havran, medvěd, norek a orel, kteří byli zakladatelé jejich kmenů a za jejich ochránce. Zvířata vyobrazovala na svých totemech a jiných kmenových symbolech. (Saunders, 1996)

1.2.3 Zvířata a jejich využití v historii

Zvířata se využívala jako dopravní prostředek, nosič věcí, strážci a pomoc při obdělávání půdy. Mezi zástupce těchto zvířat patřili volové, koně, oslové, krávy aj. Dnes se dobytek chová hlavně jako zdroj mléka a masa. (Saunders, 1996)

V pravěku byl kůň loven pro své maso. Až o několik staletí později byl ochočen a lidé ho mohli zapřáhnout za vůz. Jezdit na něm ještě nemohli, protože kůň ještě nebyl dostatečně krotký, aby byl v klidu, když na něm někdo sedí. To se událo až později a následně na to v Číně v 5. století př. n. l. vynalezli třmeny. Díky třmenům je lidé začali využívat a při bitvách a stal se z něj „válečný stroj“. Díky tomu v mnoha kulturách symbolizoval smrt, válku a rychlé plynutí. V jiných kulturách naopak symbolizuje mír, spasení, společníka a pomocníka. (Saunders, 1996)

Předkem všech zdomestikovaných psů je vlk. Pes následuje svého pána, spolupracuje s ním a pomáhá mu s lovením zvířat. Kočovní nomádi si váží velbloudů díky jejich výdrži bez vody až na vzdálenost 40 km. Aztékové uctívali papoušky pro jejich peří a imitaci lidské řeči. Číňané si vysvětlovali zvuky papoušků jako indikátor manželčiny nevěry. (Saunders, 1996)

1.2.4 Zvířata a kultura

Již v roce 2 500 př. n. l. byl na Krétě vyobrazen býk nad kterým skáčou lidé. Toto vyobrazení lze považovat za začátek cvičení a trénování zvířat. Ve středověku potulní muzikanti a šaškové s sebou vozili cvičené psy, medvědy nebo opice. Až o několik staletí později, v roce 1770 vznikl ve Velké Británii cirkus, který dominuje artistickými prvky jako je stoj na cválajícím koni, vložení hlavy do lví tlamy, slonech, kteří si stoupají na malé stoličky a jiné. Až postupem let lidé tato vystoupení odsuzovala, protože si začali uvědomovat krutosti tohoto nacvičování. Jiné to je u cvičení kosatek a delfínů, kteří jsou lépe učenlivější a mají jemnější trénink. (Saunders, 1996)

Další dříve dobrou zábavou, nyní považovanou za krutou, bylo poštvávání zvířat proti sobě. Nejznámější jsou kohoutí zápasy. Existovali i zápasy býků nebo beranů. Ve Velké Británii bylo oblíbené poštvávání psů proti spoutaným zvířatům jako byl medvěd, jezevec i býk. (Saunders, 1996)

Abychom ale nebyli jenom u toho negativního. Delfini byli oblíbenými postavami v bajkách u přímořských států pro jejich zvuky a skoky. (Šamšula & Adamec, 2009)

1.2.5 Zvířata a jejich mýtický kult

Jedno asi z nejznámějších uctívaných zvířat byla kočka. Největší uctívání koček během let bylo ve starověkém Egyptě. Kočky zde byly vnímány jako opozice vůči určitému božstvu. Kočka Sachmet se lví hlavou Egyptané uctívali jako ochranu proti zlým duchům, přírodními katastrofami a nemocemi, hlavně morem. Druhá kočka Bastet měla hlavu kočičí a někdy byla vyobrazovaná s kořaty. Tato kočka byla symbolem lásky, plodnosti a mateřství. Možným důvodem, proč byly v Egyptě kočky symbolem plodnosti je fakt, že loví hlodavce a chrání tím úrodu pro lidi. (Saunders, 1996)

V Egyptě, pokud někdo zabil kočku, usekli mu za to hlavu. I když, ironicky za to, se tato zvířata používala při zádušních rituálech a většinou se jednalo o mláďata. (Bird, 2022)

Během mumifikování nosili kněží masku boha Anúbise v podobě psa nebo šakala, který vedl duše k poslednímu soudu. (Saunders, 1996)

V Řecku bylo spousta mýtických zvířat díky Řeckým bájím a pověstem. Jedním z nejznámějších je o Minotaurovi. Lidském tvorovi s býčí hlavou. Podle legendy to byl syn Mínoi a posvátného býka, který ztělesňoval boha. Název tohoto zvířete je složen ze dvou slov Minoa – jeho matka a taurus – býk. (Šamšula & Adamec, 2009)

V Římě je známá pověst o vlčici. Vlci se stali symbolem Říma díky jejich hojnému počtu v jeho okolí. Nejznámějším vyobrazením vlka je vlčice s dvojčaty Romulem a Remem. Postavy dvojčat byly přidány později v době renesance. (Šamšula & Adamec, 2009)

Zvířeta se špatnou symbolikou byl havran a vrána. V Irsku byly přisuzovány bohyni války Badhbh. Ta jako havran či vrána poletovala nad bitevními poli a hledala mrtvé vojáky. Tyto ptáci jsou mrchožrouti a v kulturách symbolizovali smrt. U indiánů havran, představoval zloděje. Kanadští indiáni považují havrana za zloděje podle pověsti, kdy měl havran ukrást všechny bizony, antilopy, losy a králíky. Indiánům pomohl jejich bůh „Stařec“ proměněný ve psa (pes má dobrý čich) a veškerou zvěř s náčelníkovým synem našel. (Saunders, 1996)

Had v naší společnosti je symbolem zla a temných sil. Nejznámějším zástupcem hada je had z Bible, ve které Adama a Evu uvedl v hřích. Existuje ale i pozitivní pohled na hada. Aztékové hada uctívali a byl spjatý s jejich bohyní Země, Coatlicue. (Saunders, 1996)

Zvířata vidáme i na noční obloze, díky předkům, kteří na obloze a hvězdám na ní, přisuzovali význam a podle legend a pověstí najdeme na nebi draka, velkou medvědici a malého medvěda, psa, štíra, kozoroha a jiná zvířata. (Saunders, 1996)

Shrnutí:

Zvířata provázejí lidstvo od počátků dějin. První známé jeskynní malby ve Francii zobrazovaly zvířata jako koně, soby nebo mamuty a sloužily jako jeden z prvních obrazových záznamů dění světa. Pravěcí lidé si zvířat vážili, protože pro ně byla zdrojem potravy, oblečení i nástrojů. Zároveň je zobrazovali a modelovali – někdy jako talismany, jindy jako hračky.

Postupem času se vztah člověka ke zvířatům proměňoval. Některé druhy lidé domestikovali (např. ovce, kozy, psy, koně), jiné zůstaly symbolem moci, ochrany nebo spirituality. Zvířata se hrávala významnou roli i v mytologii – sova jako symbol moudrosti, liška jako vychytralá postava nebo drak jako ochránce králů a císařů. V různých kulturách byla zvířata považována za duchovní průvodce, ochránce kmenů, nebo dokonce božstva.

Zvířata se v historii využívala nejen k práci (jako tažná síla či dopravní prostředek), ale i v kultuře – například v cirkusech, bájích a pověstech. Jejich symbolika se proměňovala – zatímco v jedné kultuře byl had považován za zlo, v jiné byl posvátný. Uctívání zvířat (např. koček v Egyptě) bylo spojeno s ochranou, plodností nebo duchovní silou. Některá zvířata se stala součástí mýtů, příběhů o stvoření i hvězdné oblohy.

Tato kapitola ukazuje, jak silně byla zvířata od pradávna spojena s lidským životem – prakticky, symbolicky i duchovně. V mnoha směrech formovala nejen naši kulturu, ale i způsob, jak přemýšlíme o světě.

1.3 Dítě a zvíře

Dítě a zvíře jsou dle mého uvážení dva subjekty k sobě velmi blízké. V dětském světě najdeme spoustu motivů, námětů a hraček se zvířaty.

Vezměme v potaz oblíbenou pohádku „Tlapková patrola“ (2013 - dosud), hrdiny této pohádky najdeme skoro v každém obchodě od hrnečku na pití až po dětské boty. Hrdiny této pohádky je tým psů různých plemen s danou charakteristikou plemen. Například psí policista je zastoupen z rasy psů Německým ovčákem, psím hasičem je Dalmatin, psím průzkumníkem v divočině je Basenji (Starodávné africké psí plemeno, které v džungli pronásleduje zvěř a nahání ji do již připravených sítí svých pánů.), psím horským a sněhovým psem je Sibiřský husky a další jiná plemena jsou v této pohádce zastoupeny.

Děti se mnohem lépe umí vcítit do zvířete než do člověka. Když probíráme nějaké emoce a je tam smutný pejsek, tak ty děti to sebere mnohem víc, než když je tam smutný kamarád. Zvířata jsou podle mě pro děti bližší, protože jsou pro ně více pochopitelná a jednodušší v předvídání. A pro děti je těžší odhadnout to, jak se tváří člověk, než když vidí pejska, který se tváří smutně a více umí procítit ten smutek. (např.: psi oči, kocourek ze Shreka) (17.12. 2024 osobní komunikace s kolegyní Terezou Přikrylovou)

Stejně jako kolegyně Přikrylová i psychologka Marie-Louise Von tvrdí, že děti dávají přednost příběhům se zvířecím hrdinou než příběhům, kde se třeba vyskytují princezny a nadpřirozené bytosti. Dá se říct, že je to nejstarší a nejdůležitější způsob vyprávění vůbec. (Galajdová & Galajdová, 2011)

Vztah dětí ke zvířatům se nejčastěji projevuje skrze interakce se psy, kočkami nebo jinými drobnými domácími mazlíčky. Je to i tím, že tyto zvířata, lze chovat i v městských bytech, kde většina naší české populace žije. Pes je jedním z nejběžnějších společníků člověka, jelikož kromě bezpodmínečného přátelství podporuje také sociální interakce a fyzickou aktivitu. Společné procházky a pobyt venku prospívají jak majiteli, tak zvířeti, což pozitivně ovlivňuje duševní i fyzické zdraví člověka. (Galajdová & Galajdová, 2011)

V historii byla zvířata člověku především užitečná, sloužila jako zdroj potravy a pomáhala mu v práci. Časem ale začali lidé vnímat zvířata i jako emocionální a terapeutickou bytost. Zvířata nám poskytují pocit klidu a jistoty. Také mají úžasný dar, který je u lidí velice vzácný, dokážou nás bezpodmínečně milovat. (Bicková & Éd, 2020)

První zmínky o využití zvířat v léčení sahají až do 8. století, kdy byla zvířata začleněna do léčebných procesů. V roce 1792 vznikla v Anglii klinika York Retreat, kde byli duševně nemocní léčeni formou aktivizujících terapií. Další pokusy o využití zvířat v terapii byly zaznamenány na konci 19. století v Německu, kde byli pacienti s epilepsií zapojováni do interakcí se zvířaty. Rozmach terapeutických aktivit se zvířaty nastal během druhé světové války, kdy byla zvířata využívána k rehabilitaci vojáků. V 70. letech 20. století definoval americký psychiatr Boris Levinson zvíře jako ko-terapeuta, který významně napomáhá terapeutickému procesu. V následujících desetiletích se zooterapie dále rozvíjela a dnes je běžně využívána v mnoha oblastech (Bicková & Éd, 2020)

Současný životní styl často dětem neposkytuje dostatek příležitostí k pohybu a pobytu venku, což může mít negativní dopad na jejich vývoj. Kontakt se zvířaty může tyto negativní důsledky eliminovat. (Jančaříková, 2014)

Vlivem moderních civilizačních změn se lidé stále více vzdalují od přírody, což v nich podněcuje potřebu kontaktu s živým tvorem. Domácí mazlíčci pomáhají lidem udržovat spojení s přírodou a živými tvory (Bicková & Éd, 2020)

Zooterapie se dělí na několik typů, podle toho, s jakým zvířetem pracujeme:

Canisterapie: Název odvozen z latinského „canis“ = pes. Podle Galajdové tato terapie představuje zapojení psa jako léčebného prostředku, který působí pozitivním vlivem na zdraví člověka.

Hiporehabilitace: Tento termín v sobě zahrnuje veškeré aktivity a terapie, které ke své činnosti využívají koně.

Felinoterapie: Felinoterapie je založena na kontaktu člověka a kočky, při němž dochází ke vzájemnému pozitivnímu působení.

Ornitoterapie: léčebné využití ptactva (zejména papoušci)

Delfinoterapie: léčebné využití delfína.

Ostatní typy zooterapie: Caviaterapie (zapojení malých domácích zvířat – morče, křeček, králík, akvarijní rybičky, obojživelníci, plazi...), Farmingterapie (hospodářská zvířata – kozy, ovce, prasata aj.), terapie za pomoci exotických zvířat (zoologické zahrady a záchranné stanice). (Bicková & Éd, 2020, str. 29, 30)

Od 60. let 20. století se vědci systematicky zabývají vlivem interakcí mezi člověkem a zvířaty na lidské zdraví. Bylo prokázáno, že kontakt se zvířaty posiluje pocit vlastní hodnoty, zmírňuje úzkost a napomáhá řešení sociálních obtíží (Jančaříková, 2014).

Fyzický kontakt se zvířaty má přímý vliv na fyziologické procesy v těle člověka. Když se člověk mazlí se zvířetem zvyšuje se mu tím hladinu endorfinů a dalších hormonů přispívajících k pocitu štěstí, zatímco hladina stresového hormonu kortizolu klesá. Přítomnost zvířete podporuje komunikaci a aktivitu – například při krmení, česání nebo hraní. (Odendaal in Jančaříková, 2007).

V České republice se zooterapie nejčastěji využívá u osob se speciálními potřebami, seniorů, drogově závislých či dětí s dětskou obrnou. Během let se ukazuje, že interakce se zvířetem může pomoci i dětem s poruchami komunikace, například s mutismem (oněměním), poruchou pozornosti nebo hyperaktivitou. Zooterapie však přináší přínosy nejen specifickým skupinám, ale i zdravým dětem a dospělým. Kontakt se zvířetem podporuje rozvoj sociálních a emocionálních dovedností, zejména empatie (Jančaříková, 2014).

Předškolní děti, jež vlastní zvíře prokazují více empatie než jejich vrstevníci, kteří zvíře nevládní. (Baarda, Endenburg, 2009 in Jančaříková, 2014, str. 10)

Zvíře může pro dítě představovat důležitou sociální oporu – děti si k němu vytvářejí silné emocionální vazby a v krizových situacích jej vnímají jako zdroj bezpečí a podpory. (Galajdová & Galajdová, 2011)

Shrnutí:

Děti a zvířata mají k sobě přirozeně blízko. Zvířecí motivy se v dětském světě objevují velmi často – v pohádkách, hračkách i každodenním životě. Děti se se zvířaty snadněji ztotožňují, lépe vnímají jejich emoce a často je vnímají jako bližší než lidské postavy. Zvířata pro děti nejsou jen společníci, ale i prostředníci emocí a výchovy.

Soužití se zvířaty přináší dětem mnoho pozitiv – podporuje empatii, odpovědnost i fyzickou aktivitu. Zvíře může být pro dítě důležitou oporou a pomáhá i v obtížných situacích.

Velkou roli v této oblasti hraje zooterapie, která využívá kontakt se zvířaty pro léčebné nebo podpůrné účely. Mezi nejznámější patří canisterapie (se psy), hipoterapie (s koňmi) nebo felinoterapie (s kočkami). Zooterapie je využívána nejen u dětí se speciálními potřebami, ale i u zdravých dětí, kde přispívá k rozvoji sociálních a emočních dovedností.

Kontakt se zvířaty má také prokazatelný vliv na psychické i fyzické zdraví – zvyšuje hladinu „hormonů štěstí“, snižuje stres a podporuje komunikaci. V moderním světě, kde děti tráví méně času venku, je kontakt s živým tvorem důležitý pro udržení rovnováhy mezi technickým světem a přirozeným vývojem dítěte.

1.4 Vývojová psychologie dítěte

V této kapitole jsem uvedla i vliv zvířete na dítě během jeho vývoje. Jak vyplývá i z výzkumu, některá zvířata si děti oblíbila více než v jiných přečtených bajkách. Dále kapitola vysvětluje vývoj v kresbě a jak by učitel měl pracovat s dětmi během výtvarné výchovy, čemu by se měl vyvarovat.

Vývoj dítěte má svou danou posloupnost, ale nástup jednotlivých fází je individuální. Zrání závisí na zkušenostech, dovednostech a reakcích na podněty. Dítěti nelze klást nároky, na které ještě není připravené, zároveň je důležité nepropásnout vhodné období pro jeho rozvoj. Jednotlivé fáze postupují od jednoduchého ke složitějšímu a pomáhají dítěti zažít úspěch. (Bednářová & Šmardová, 2015)

1.4.1 Prenatální období

Prenatální období jedince trvá od početí dítěte a končí jeho narozením, toto období trvá přibližně 40. týdnů tj. 9 měsíců. Pro někoho se zdá být toto období ve vývoji nevýznamné, ale opak je pravdou. Během vývoje v děloze matky se plodu vyvíjí veškeré důležité orgány, dokáže reagovat na nepříjemné momenty a matce to umí dát najevo, respektive, matka to pozná a cítí. Ke konci tohoto období plod vnímá okolní zvuky, tlak, bolest i světlo. Vzniká komunikace mezi matkou a plodem, ale i okolím a je vhodné, aby matka s plodem komunikovala. (Langmeier & Krejčířová, 2006)

Myslím si, že pokud je v domácnosti nastávající maminky zvíře (pes, kočka aj.). Může to mít kladný vliv na průběh těhotenství. Mazlení se a obecně kontakt se zvířetem může maminku uklidňovat a tím pádem je i dítě v děloze klidné. Nebo když je maminka rozrušená, zvíře to vycítí a bude se jí snažit uklidnit svým kontaktem.

1.4.2 Novorozenecké období

Dítě na svět přichází již s řadou základních nepodmíněných reflexů (hledací, sací, polykací, vyměšovací, obranné, orientační, úchopové a polohové), které mu pomáhají adaptovat se na nové prostředí. Na rozdíl od jiných savců, ihned po porodu vidí a pozoruje okolí, i když ostrost jeho zraku je menší než u dospělého člověka. Motoriku

ale oproti jiným mláďatům má nedovyvinutou a je závislý na své matce a jiných osobách. (Langmeier & Krejčířová, 2006)

Štěňata se rodí slepá a hluchá, přičemž zrak a sluch se jim začínají vyvíjet přibližně ve dvou týdnech života. Chodit začínají kolem třetího týdne, kdy se jim zároveň postupně začínají prořezávat první zuby, což je rozdíl oproti lidským novorozencům. (Taylor, 1992)

1.4.3 Kojenecké období

Období se vyznačuje silným duševním vývojem, jehož procesem je fyzický vývoj a formování centrální nervové soustavy. Fyzický vývoj dítěte se postupně rozvíjí od pohybu hlavou, sedu s dopomocí, později samostatného sedu, lezení po kolenou až po postavení se na nohy. Zrakové vnímání okolo 9. měsíce pokročilo do stádia, kdy ho zajímají maličkosti a malé předměty (např.: kostka Lega nebo Dupla) oproti dřívějšímu vnímání, kdy ho zajímali velké a barevné předměty (např. barevná podložka na hraní). (Langmeier & Krejčířová, 2006)

Děti, které vyrůstají od raného dětství se zvířaty jsou kooperativnější, lépe se zapojují do sociálního prostředí a projevují méně agresivity. Zvířata aktivují u dětí vyšší nervovou činnost (představitivost, fantazie, paměť) a postupně se zbavuje dětského egoismu. (Jančaříková, 2014).

1.4.4 Batolecí období

V tomto období dítě již chodí samostatně a vzpřímeně. Do schodů ze začátku období chodí po čtyřech, kolem 3 roku zvládá chůzi ze schodů. Jeho jemná motorika se rozvíjí, dokáže postavit věž z kostek bez velkého problému a jeho manipulace s věcmi se stává obratnější. Ve třech letech zvládne dítě zvládá navlékat korálky, pokud jsou rozměry korálků a provázku přizpůsobeny jeho věku. V oblasti jemné motoriky se zlepšují pokusy o čmárání, v batolecím období, mává nebo bouchá o stůl předměty nebo i s tužkou, postupem času se sám od sebe pokouší o první tahy na papíře. Ze začátku je to čmárání náhodné a první tahy nezasahují pouze papír ale i místo, na kterém papír leží. Kolem 2,5 let se dítě pokouší kopírovat a kopíruje čáry nakreslené starším členem

rodiny a jiných dospělých. Na konci tohoto období dokáže napodobit kruh dle předlohy, někdy i křížek po předešlé ukázce. Celá úvodní fáze pokusů, kreslení a napodobení tvarů je však složitější a uskutečňuje se v malých vývojových fázích podle celkového vývoje dítěte. (Langmeier & Krejčířová, 2006)

V raném dětství je vztah dítěte ke zvířeti založen především na fyzickém kontaktu, například na mazlení se zvířecí srstí. Teprve později dítě začíná chápat, že zvíře má také pocity a potřeby. (Galajdová & Galajdová, 2011)

Utváření a rozvíjení vztahu ke zvířatům je součástí prevence sociálně patologických jevů. (Meckelburg, 2004 in Strejčková (Ed.), 2005 in Jančaříková, 2014, str 10).

1.4.5 Předškolní období

V tomto období nejsou nijak výrazné změny ve vývoji jako v předešlých. Důležité změny v tomto období je prostředí, ve kterém dítě žije, jeho pohybová mobilita a samostatnost. Díky samostatnosti má dítě vyšší zručnost, kterou podporujeme manipulačními schopnostmi a jemnou motorikou při hrách se sypkým, pevným, nemodifikovaným a měkkým přizpůsobivým materiálem. (Langmeier & Krejčířová, 2006)

Významným subjektem v jemné motorice je hmat a vnímání předmětu srze něj. Tento druh vnímání má nenahraditelné poslání v objevování světa a rozšiřuje schopnost emocí a komunikace. (Bednářová & Šmardová, 2015)

Motorické schopnosti a jejich stupeň ovládnutí je součástí celého vývoje dítěte. Závisí na ní fyzická radost, volba fyzických aktivit, zapojení se do skupiny dětí, pozornost, řeč, kreslení a následné psaní. Méně pohyblivé děti se některým aktivitám vyhýbají, což ovlivňuje další vývojové funkce. (Bednářová & Šmardová, 2015)

Motorické schopnosti souvisí i s kontaktem se zvířetem a má klíčovou roli pro vývoj dítěte, avšak v současné době mnoho dětí vyrůstá bez přímého kontaktu se zvířaty. Přítomnost zvířat pozitivně ovlivňuje jak psychický, tak fyzický rozvoj dítěte. (Jančaříková, 2014)

Během kreslení napomáháme se správnými návyky: a sice, aby dítě drželo správně tužku v ruce, správně sedělo u stolu, mělo uvolněnou ruku, kterou kreslí a netlačilo tužkou na papír. Volnost pohybu ruky při kreslení předurčuje schopnost kresby dítěte a jeho radosti z kreslení. (Bednářová & Šmardová, 2015)

Významnou a důležitou roli hraje pro dítě v tomto období hra. Potřeba hry souvisí se svobodou člověka, s jeho fantazií, tvořivostí a kreativitou. (Langmeier & Krejčířová, 2006)

Hra sama o sobě existovala dříve než člověk. Hru můžeme pozorovat i mezi jinými živočichy, především u mláďat savců. Švýcarský filozof Karel Groos vytvořil analýzu, ve které sledoval hru zvířecích mláďat a dětí. Na konci své analýzy došel k zjištění, že hra je pro mláďata a děti běžný podnět k vytváření si klíčových pudů pro nynější i budoucí život. Díky hře si dítě zkusí různé role a dovednosti, které v životě bude potřebovat. Teorie učení podle Hulla a Skinnera je hra vnímána jako daný projev jednání dítěte. Piaget byl toho názoru, že hra úzce souvisí s rozvojem myšlení a intelektu dítěte. Hry pak rozlišuje na: senzomotorické (6 měsíců – 2 roky), symbolické (2–7 let) a konkrétní logické operace (7–11 let). Seberealizace dítěte se utváří především při hrách. (Kořátková, 2005)

Kromě her se v mateřské škole hodně věnujeme výtvarným činnostem. Učitelka v mateřské škole plánuje výtvarnou výchovu a výtvarné činnosti podle dané vzdělávací nabídky, které na sebe navazují. Děti během výtvarné výchovy pozorují a nedostatky u jednotlivců si poznamenávají do pedagogické diagnostiky. Dítě může kreslit postavu člověka na začátku své docházky do mateřské školy velmi špatně oproti dětem, ve stejném věku. Jiné dítě může čekat, až začnou kreslit ostatní děti a poté překreslí jejich kresby. Nejisté, ale nadané dítě se může u učitelky ujišťovat, jestli kreslí správně. Podle těchto kazuistik by učitelka měla zjistit, co je příčinou tohoto chování. Učitelka by si měla být vědoma jaké má cíle pro celkový rozvoj dítěte, respektovat individualitu dítěte a mít kritický pohled na svoje rozhodování při výtvarných činnostech. Nehodnotí pouze hotový výtvar, ale i jeho proces a cesty, které k němu vedly. Výtvarná výchova zpravidla pozoruje růst výtvarných předpokladů dítěte. Děti ve svých dílech znázorňují

situace. Vazby mezi jeho blízkými lidmi a vazby člověka se zvířetem, díky zkušenostem, které má. (Hazuková, c2011)

Většinou dospělým se můžou zdát výtvarné projevy děti jiné, než si představují. Dítě nenakreslí přesně daný obrázek, jak by si to dospělý člověk představoval. Dětské zobrazení závisí na vývojové úrovni jednotlivého dítěte. (Hazuková, c2011)

Za znaky grafického pohybu dítěte považujeme obyčejnost a skromnost tahů, zaoblování ostrých rohů a linie kresby písma, které přijde později. Dále R – princip (komín svisle ke střeše), rytmus, opakování známých tahů a mechanické kreslení. (Hazuková, c2011)

Děti se snaží kreslit objekty tak, aby bylo hned poznat o co se jedná. Při kreslení míchají profily objektů i lidí. Lpí na detailech, které jsou pro ně významné. Dítě objekty na papíře nepřekrývá, rozmisťuje je po ploše tak, aby vše bylo vidět celé. Kreslí „rentgenovým viděním“, co je pro ně významné, nakreslí viditelně, třebaže je to schované (př.: veverka ve stromě). Zachycuje celý průběh děje a bez popisu od dítěte je těžké se v kresbě orientovat. Co je pro dítě důležité je velké, přestože ve skutečnosti je menší než jiný objekt na obrázku (př.: želva je větší než zajíc). Dítě jeden symbol může přenášet z jednoho prvku na druhý (př.: obličej člověka, nakreslí psovi). Co nepovažuje za důležité, nenakreslí (př.: světla na autě) naopak co považuje za důležité je větší, než ve skutečnosti (př.: ruce maminky). Kreslení prostoru může dítě rozmístit po celém papíře, na spodní kraj papíru (může jej vnímat jako zemi nebo podlahu), horizontální zobrazení (rozdělení papíru na dvě části), svislé uspořádání. (Hazuková, c2011)

Důležité jsou i barvy a jejich význam. Dítě může malovat podle reality a kdy je pro daný objekt typická barva (př.: nebe modré, slunce žluté). Někteří si volí barvu, kterou mají rádi a na svém výtvoru je na první pohled vidět. Barevnost si mohou zvolit i ledabyly třeba když pastelka s oblíbenou barvou je neořezaná nebo když kreslí v rychlosti a na barevnost nebere zřetel. Volba barev má i psychologický vliv na dítě a může a může si zvolit barvu, které ho uspokojí. (Hazuková, c2011)

V mateřské škole se můžeme setkat s dětmi, které odmítají se zapojovat do některých nebo všech výtvarných aktivit. Tyto situace ale nepojednávají o vývoji dítěte, ale o

prostředím, ve kterém dítě žije. U dítěte, který má tento blok k výtvarné výchově, by měl posilovat jeho sebedůvěru a vést ho kladným způsobem, najít u něj výtvarné odvětví, které dobře ovládá a upřednostňovat ho. Také dbáme jako pedagogové na to, aby se děti i my dotyčnému dítěti neposmívali za jeho dílo, ať už je, jakkoliv vypracované. (Hazuková, c2011)

Shrnutí:

Vývoj dítěte probíhá v určitých fázích, ale každé dítě dozrává individuálním tempem. Důležité je respektovat vývojové možnosti dítěte a zároveň využívat období, která jsou příhodná pro rozvoj schopností. Vývojová psychologie pomáhá pochopit změny v chování a prožívání člověka v průběhu života.

V prenatálním období dochází k důležitému vývoji nervové soustavy a smyslového vnímání. Již tehdy může mít kladný vliv kontakt matky se zvířetem, který přináší klid. Po narození se dítě adaptuje na nové prostředí pomocí reflexů, zatímco v dalších obdobích se rozvíjí motorika, řeč, vnímání, sociální vztahy i tvořivost.

Zvířata sehrávají v životě dítěte důležitou roli – podporují rozvoj empatie, snižují agresivitu a pomáhají dětem lépe se začlenit do kolektivu. Dítě si ke zvířeti vytváří emocionální vazbu a postupně chápe, že i zvíře má své potřeby a pocity.

Ve vývoji dítěte hraje důležitou roli hra a výtvarný projev. Prostřednictvím kresby dítě vyjadřuje své prožitky, vztahy i zkušenosti – včetně vztahu k lidem a zvířatům. V kresbě dítě kombinuje vnímání reality s fantazií, používá symboly a barvy dle své potřeby nebo momentální nálady. Dětská kresba tak vypovídá nejen o výtvarných schopnostech, ale i o citovém a psychickém stavu dítěte.

Učitel by měl výtvarné činnosti plánovat citlivě, s respektem k individualitě dětí. Důležité je hodnotit nejen výsledné dílo, ale i proces jeho tvorby a přistupovat k dětem s podporou, zejména těm, které mají k výtvarným aktivitám blok nebo nejistotu.

1.5 Bajka a charakter osobnosti

Pomocí bajek provádím výzkum ve své bakalářské práci, proto je vhodné, vysvětlit si, co to vlastně bajka je a jaký má význam.

1.5.1 Bajka

Bajka je jedním ze základních žánrů literatury. Jedná se o didaktické, krátké, veršované i neveršované symbolické vyprávění příběhu. Děj směřuje k mravnímu nebo praktickému poučení, které může být vyjádřeno kdykoliv během příběhu a může z něj vycházet. (Vlašín, 1984)

Podle Ottova naučného slovníku je slovo bajka odvozené od slovesa bajati (=mluviti). V širším významu symbolizuje krátký vymyšlený a nepravdivý příběh vkusnou obrazotvorností. Daná myšlenka, zpravidla nějaké životní moudro je vyjádřena obrazem a textem. (Otto, 1890)

Příběh je smyšlený, krátký, typický svým výchovným poučením, proto je oblíbeným prvkem dětské literatury. V letech evropského středověku zlidověly hlavně náměty o zvířatech, která zlidšťují různé typy lidského charakteru. (Voit, 2006)

Známou spisovatelkou té doby je Marie de France, která psala bajky kolem roku 1200. U nás jsou známé bajky z této doby „Nová rada zvířat“ z roku asi 1378 a „Liška a džbán“ z roku 1460. (Vlašín, 1984)

Myšlenka děje je zde znázorněna obrazem, který vychází z konkrétního příběhu, který nám ukazuje pohled na skutečnost. Hlavní myšlenka spočívá v příběhu. Pokud tento příběh ukazuje obecný vzor, stává se příkladem. Pokud jeho zobrazení záměrně nepopisuje skutečný příběh, ale pouze jeho obraz v podobě přirovnání, jedná se o alegorii. Abychom alegorii v bajce pochopili, musí mít jednoduchá a jasná. K tomu napomáhá samotný obsah bajky a také nadpis bajky nebo její pod nadpis – poučení. Bajka se vyskytuje buď samostatně, nebo jako součást souvislého textu, kde plní funkci citátu či přísloví. Samostatně se může objevit jako jeden příběh – tedy jednotlivá bajka, nebo jako součást většího celku, kde se prolíná s jinými povídkami. V tomto případě

tvoří celé pásmo příběhů, vzájemně propojených do jednoho celku – tento typ se označuje jako rámcová bajka. Styl bajky je jednoduchý, důvěrný, radostný, nenucený i prostomyslný. Obliba bajek je především u dětí, kdy poukazuje na rozum, mravnost, emoce a obrazotvornost. A dětem slouží jako mravní výchovný prvek. Názor na využívání bajek jako výchovných metodik pro děti je rozporuplná. J. J. Rousseau bajky zavrhoval, jiní je zase upřednostňují před jinými „povídkami“. Bajky mohou být pro děti špatně uchopitelné, pokud je nečteme v literárním úrovní pro ně určené. Je nutné zvážit, které bajky jsou pro děti vhodné a kterým budou rozumět. (Otto, 1890)

Údajným prvním autorem bajek na světě byl řecký otrok Ezop (Aisópa) v 6. století př. n. l. Jeho bajky v roce 50 n. l. přeložil Phaedrus do latinského jazyka. Phaedrus je napsal ve veršované formě a jeho verze se pak stala předlohou pro psaní bajek od dalších autorů do dnešních dnů. Dnes jsou bajky spíše satirické než didaktické, a také mohou být psané pro jednotlivé významné osobnosti. (Vlašín, 1984)

Ezopovými bajkami se inspirovalo spoustu lidí, z čeho vzešlo lidové čtení a školní vzdělávací potřeby. (Voit, 2006)

Dalšími nejznámějšími bajkami po Ezopovi jsou bajky od Jeana de La Fontaine, který žil v době klasicismu. Jeho bajky již schovávaly v sobě satirické podněty proti šlechtě. Jeho bajky podnítili jiné spisovatele v době osvícenství, především v Anglii, Německu a Rusku. (Vlašín, 1984)

V novějších bajkách se místo zvířecích postav můžeme setkat i s rostlinami nebo předměty. U nás jsou známe bajky od Karla Čapka – Bajky a podpovídky. (Vlašín, 1984)

1.5.2 Charakter

S bajkou souvisí charakter osobnosti a vlastnosti lidí. Zvířata v bajkách a dalších příbězích mají lidské vlastnosti, podle kterých usuzujeme, jak se zvířata chovají. Vlastnosti lidí děti lépe chápou, skrze zvířata a pohádkové bytosti.

V psychologickém slovníku od Pavla Hartla a Heleny Hartlové je charakter definován jako: *V tisknutá značka, určení věci a jejich rozlišení, rozlišitelnost živých bytostí a kostra osobnosti.* (Hartl & Hartlová, 2015, str. 207)

Charakter ovlivňuje, jak se člověk chová k sobě samému, k ostatním lidem, k sociálním skupinám, k institucím a k okolnímu prostředí. Celkové jádro člověka tvoří rozličné hodnoty (etika, morálnost, estetika aj.). Tyto hodnoty jedinec získává a formuluje je během svého vývoje skrze učení se ve společnosti. Během vývoje jedince se utváří buď špatný nebo dobrý charakter. Jaký člověk bude mít v životě charakter je předurčen jeho zážitky a zkušenostmi z dětství. Charakter tedy lze chápat jako mentální schéma jedince, který se utváří lidskými kontakty jedince a není vrozený. (Cakirpaloglu, 2012)

O charakter člověka se již kolem roku 319 př. n. l. zabýval Theofrastos, který definoval třicet negativních typů povah a je považován za zakladatele učení o charakteru. Ještě před ním se této problematice věnoval Aristoteles, jenž se zaměřil na vztahy mezi jednotlivými rysy, jejich protiklady a vzájemnou souvislost. (Hartl & Hartlová, 2015)

Theofrastos a jeho dílo *Povahopisy*, kde popisuje zmíněných třicet negativních typů přidal těmto typům jméno, které souvisí s danou vlastností: Pokrytec, Pochlebník, Tlachal, Chrapoun, Úlisník, Mravně otupělý, Mluvka, Báchorkář, Nestoudník, Lakomec, Vyzývavý, Nešika, Dotěra, Roztržitý, Hrubíán, Pověřivý, Mrzout, Nedůvěřivý, Odporný, Protiva, Ješitný, Skrblík, Chlubil, Hrdopýšek, Zbabělec, Panovačný, Pozdní učedník, Pomlouvač, Přítel ničemů a Hamižník. (Cakirpaloglu, 2012)

Dalším důležitým moralistou v před oblasti psychologie charakteru je Jean de La Bruyère, který napsal knihu *Charaktery*. V této knize píše jízlivě o francouzské předválečné šlechtě a o jejích špatných vlastnostech. Zaměřil se hlavně na její předpojatost a licoměrnost. Kniha obsahuje šestnáct příběhů, ze kterých usoudil, že charakter je utvářen člověkem a prostředím během jeho vývoje. La Bruyère považoval lidské chování jako univerzální, které se přizpůsobuje okolí, kultuře a historii. Theofrastos a La Bruyère ovlivnili vývoj dnešní psychologie charakteru. Jejich

poznatky nalezneme u dalších psychologů například u Piageta a Maslowa. (Cakirpaloglu, 2012)

Immanuel Kant rozdělil charakter na dvě kategorie:

1. Základní charakter představuje vrozenou podstatu člověka, tedy to, kým skutečně je.
2. Empirický charakter se naopak projevuje v konkrétních situacích a odráží jeho chování v daném okamžiku. (Hartl & Hartlová, 2015)

V dnešní době je charakter využívám v oblasti pozitivní psychologie, lze ho ale také najít v některých strukturálních teoriích osobnosti. C. R. Cloninger vypracoval systémový schéma osobnosti, ve kterém je temperament stanoven pro dědičnosti, vývojové stability a emocí, které vychází z rysů osobnosti. (Blatný, 2010)

Souhrn získaných osobnostních rysů, definovaných jako charakter, představuje psychologický konstrukt, který zajišťuje stálost v etickém a morálním jednání jedince. Vytváří se skrze psychologického průběhu učení. Skrze něj můžeme posuzovat chování jiných lidí a podle toho se zachovat. U podobných vzorců chování se jedinec zachová stejně nebo podobně, protože charakter je relativně konzistentní. (Cakirpaloglu, 2012)

Biologickou částí osobnosti je temperament: Teorii o temperamentu vymyslel Hippokrates a Galenos pokračoval v jeho práci a tuto teorii předvedl světu. Tato teorie vytvořila známou čtveřici pojmů: sangvinik, choleric, flegmatik a melancholik. Tyto termíny definují různé typy temperamentu, které se u jedinců vyskytují. (Blatný, 2010)

Sigmund Freud klade silný důraz na morálku. Jeho teorie o charakteru je založena na psychosexuální myšlence. Hlavními činiteli ve Freudově teorii o charakteru je morálka a svědomí jedince. Jako další psychologové i on tvrdí, že charakter je člověku předurčen zkušenostmi z raného vývoje člověka, především do pátého roku dítěte. Charakter je psychologický konstrukt, který zastupuje libido. Libido znamená pudovou sílu, která souvisí se sexualitou. Pro člověka má stejnou hodnotu jako pud hladu, který člověka psychicky nasytí. (Cakirpaloglu, 2012)

Shrnutí:

Bajka je tradiční literární žánr s krátkým příběhem, často se zvířecími hrdiny, který obsahuje morální nebo praktické ponaučení. Příběh je smyšlený a symbolický, jeho hlavním cílem je předat čtenáři životní moudrost formou alegorie. Styl bajek bývá jednoduchý a srozumitelný, což je důvodem, proč jsou oblíbené zejména u dětí. Jejich porozumění ale závisí na vhodném výběru textu a jeho přizpůsobení věku dítěte.

Za nejstaršího bajkaře je považován Ezop, jehož dílo ovlivnilo mnoho dalších autorů, například Jeana de La Fontaina. V moderních bajkách se kromě zvířat objevují i rostliny nebo předměty, které zrcadlí lidské vlastnosti.

S bajkami úzce souvisí pojem charakter, který označuje soubor morálních a etických vlastností člověka. Charakter není vrozený – formuje se během života vlivem zkušeností, výchovy a prostředí. Děti si přes personifikované zvířecí postavy v bajkách snadněji osvojují rozdíl mezi žádoucím a nežádoucím chováním.

Učenci jako Theofrastos nebo La Bruyère se věnovali studiu různých typů charakteru a jejich projevům. Významnou roli v teorii charakteru hrají také filozofové a psychologové jako Aristoteles, Kant, Freud nebo Cloninger. Charakter je dnes chápán jako relativně stálý rys osobnosti, který ovlivňuje naše chování, vztahy a morální rozhodování.

2 Praktická část

2.1 Cíl výzkumného šetření

Výzkumné šetření zkoumá vztah dětí ke zvířatům a k charakteru osobnosti skrze personifikaci v bajkách se zvířaty. Cílem je zjistit kvůli kterým vlastnostem mají rády jednotlivá zvířata. Budeme analyzovat konkrétní zvířata v bajkách a jaké zosobňují lidské vlastnosti a jak tato personifikace přispívá k pochopení morálního poselství. Po analýze budeme pracovat s kartičkami emotikonů a obrázků zvířat, kdy děti k jednotlivým zvířatům z přečtených bajek, budou přiřazovat jeden z emotikonů, který výrazem náleží k povaze zvířete v dané bajce.

2.2 Výzkumné otázky

1. Jaké je oblíbené zvíře dětí a proč zrovna to, které si vybraly.
2. Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku. Jak je možné přiblížit problematiku charakteru dětem předškolního věku.
3. Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli.
4. Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazováním emotikonů k jednotlivým zvířatům.

První otázkou chceme zjistit, jaké vlastnosti na zvířatech děti mají rády, podle čeho je vybírají. Druhou otázkou chci dětem vysvětlit pojem charakter osobnosti a vlastnosti, což jsou pojmy, kterými určujeme oblibu nebo nezájem o dané zvíře. Třetí otázkou se zaměřujeme na vlastnosti zvířat v přečtených bajkách a soudíme, jak se kdo zachoval a co bylo morálním posláním dané bajky. Čtvrtá otázka se zabývá dětským výtvarným projevem, jak si děti daná zvířata představují ve svojí ilustraci příběhu a jaký emotikon by ke zvířatům z bajek přiřadily.

2.3 Metody případové studie

Pro praktickou část své bakalářské práce jsem zvolila metodu rozhovoru (individuální, polostrukturovaný) a pozorování, jelikož si myslím, že jsou vhodné pro práci s dětmi předškolního věku. Tyto metody mi umožní přirozeně reagovat na odpovědi a otázky dětí, což přispívá k hlubšímu porozumění jejich myšlenkám a názorům.

2.4 Metody sběru dat

1. Individuální rozhovory s dětmi o jejich oblíbeném zvířeti.
2. Rozhovor a zúčastněné pozorování při čtení bajek a následná diskuse s dětmi o tom, jaké vlastnosti měla zvířata v příběhu a jaké ponaučení z příběhu plyne.
3. Zúčastněné pozorování při přiřazování obrázků zvířat a emocí k sobě do dvojic.
4. Zúčastněné pozorování během kreslení ilustrace zvířat z vybraných bajek.

	Výzkumná otázka	Metoda sběru dat	Respondenti
1.	Jaké je dětí oblíbené zvíře a proč zrovna to, které si vybraly.	Polostrukturovaný rozhovor	Děti v MŠ
2.	Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku.	Rozhovor Diskuse	
3.	Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli.	Rozhovor Zúčastněné pozorování	
4.	Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazováním emotikonů k jednotlivým zvířatům.	Zúčastněné pozorování	

2.5 Charakteristika skupiny dětí

Případovou studii jsem prováděla s dětmi v mateřské školce, ve které pracuji jako učitelka. Do této třídy chodí děti věku 3 až 5 let. Studie se zúčastnilo 23 dětí.

2.6 Cíle rozhovoru

Při rozhovoru s dětmi se budu snažit, o to, aby dítě mělo klid a čas na odpověď a jaké emoce v něm vyvolává odůvodnění, proč dané zvíře má rádo. Po rozhovoru se všemi dětmi vyvodím výsledky o tom, jaká zvířata se nejvíce opakovala a jaké vlastnosti převládaly při volbě zvířete.

Před čtením bajek dětem rozhovorem vysvětlím pojem charakteristika osobnosti a vlastnosti. Objasněním těchto dvou termínů plynuje přejdeme na čtení jednotlivých bajek.

2.7 Cíle pozorování

Během práce s kartičkami se zvířaty a emotikony se budu soustředit na to, jak děti mezi sebou komunikují. Jak diskutují nad tím, jaký emotikon by přiřadili k danému zvířeti. Dále budu sledovat jejich emoce a prožitky, při čtení bajek a následné její reflexi. Poté děti pozoruji při kreslení příběhů jednotlivých bajek, jak mezi sebou hovoří, jak hovoří se mnou, jaké jsou jejich poznatky.

2.8 Průběh sběru dat

V kapitole o vyhodnocení výzkumu zjistíme podle jakých vlastností u zvířat si dané zvíře vybrali jako své oblíbené. Jako další zde rozebereme bajky s poznatky a reflexemi dětí na ně. Při reflexi bajek se zaměříme na vlastnosti daných zvířat, podle kterých následně děti přiřadí kartičky s emotikony k obrázkům. Každá kartička s obrázkem zvířete má svůj emotikon, které jsem k danému zvířeti vytvořila pomocí ChatGPT a AI modelu DaVinci. Výzkumem zjistíme, jestli děti přiřadily stejné obrázky jako já, když jsem tyto kartičky vytvářela. Kartičky nejdříve přiřazujeme k jednotlivým obrázkům zvířat, o kterých jsme daný den četli bajku. Až poslední den výzkumu, přiřadíme všech

sedm kartiček s emotikony ke všem sedmi zvířatům. Také po každé bajce děti kreslí, daná zvířata podle charakteristiky v příběhu.

2.8.1 Oblíbená zvířata dotazovaných dětí

Respondenti	Jejich oblíbené zvíře	Proč je dané zvíře jejich oblíbené
1.	Kočka	Hezky chodí a mám ráda kočičí jazýčky. 🟢
2.	Lachtan	Jak mlátí ploutvemi do vody. 🟢
3.	Kůň	Líbí se mi černý kůň. 🟡
4.	Opice	Má ráda banány jako já.
5.	Králíček	Líbí se mi jejich šedá barva. 🟡
6.	Nosorožec	Jejich rohy, jak jsou pichlavé a jeho šedá barva. 🟡, 🟡
7.	Žirafa	Je žlutohnědá a má dlouhý krk. 🟡, 🟡
8.	Kočka	Je nejroztomilejší tím, jak je chlupatá. 🟡
9.	Lev	Je veliký a má hřívu. 🟡
10.	Liška	Byl jsem za ní na masopustu a je oranžová. 🟡
11.	Tygr	Líbí se mi jeho pruhy. 🟡
12.	Tygr	Líbí se mi jeho srst. 🟡
13.	Poník	Líbí se mi hnědý poník. 🟡
14.	Liška	Mám ji ráda v pohádce Zootropolis.
15.	Kočka	Umí se bránit drápký. 🟡
16.	Slon	Má dlouhý nos – chobot. 🟡
17.	Kočka	Neumělo odůvodnit to, proč jí má rádo.
18.	Pes	Mám rád Chase z Tlakové patroly a je modrý. 🟡
19.	Kočka	Je roztomilá.
20.	Žába	Umí skákat. 🟢
21.	Kůň	Krásně běhá. 🟢
22.	Kočka	Je heboučká a přede. 🟡
23.	Nic	Řeklo, že nemá oblíbené zvíře.

2.8.2 Vyhodnocení první výzkumné otázky: Jaké je dětí oblíbené zvíře a proč zrovna to, které si vybraly?

Nejčastěji zmiňované zvíře byla kočka, na druhém místě se umístil kůň/ poník, na třetím tygr společně s liškou. Ostatní zvířata byla zmiňována pouze jedenkrát. Děti si vybírala oblíbená zvířata podle jejich vizuální charakteristice, vztahu k jejich způsobu života, vlastností, pohybu a barvy.

○ Oblíbená zvířata dětí, podle toho, jak se hýbou byla kočka s její chůzí, která se váže k jejímu charakteru. Kočka má ladnou a tichou chůzi, což souvisí s jejím lovem, při kterém musí mít zručné pohyby. Lachtan, který mlátí ploutvemi o hladinu vody, žába, která dokáže skákat jsou též vlastnosti pohybu, pro dané zvíře. Pro koně je charakteristický jeho klus a cval. Jeho rychlost je důležitá pro jeho život jako ochrana před predátory, aby jim stihl utéct.

○ Děti si vybírala zvířata i podle jejich barvy. Což je pro děti předškolního věku typické. Mají rády barvy. Dvě zvířata se dětem líbí, protože mají šedou barvu (nosorožec, králík). Dvěma dětem se líbila liška pro svou zrzavou barvu.

○ Zvířata mají v oblibě i pro jejich charakteristické vlastnosti. Nosorožec má rohy, které jsou pichlavé a jiné zvíře takovéto rohy nemá. Žirafa má dlouhý krk, který nás, a především děti fascinuje, zvláště pokud ji vidí naživo. Kočka je oblíbená pro svůj kožich, stejně tak tygr, který je charakteristický pro svoje pruhy. Kočka se jim líbí taky pro její dráčky, kterými i člověka dokáže poškrábat a díky nim dokáže vylézt na stromy před predátorem. Nadále je oblíbená, protože umí příst, čímž projevuje své emoce, jak pozitivní, tak negativní. Lev má stejně jako kůň hřívu. U lva považujeme jeho hřívu jako korunu, a i proto je brán jako král zvířat. Slon má chobot, který je jeho specifickým rysem.

Dvě děti řekly jako své oblíbené zvíře pohádkovou postavu. Liška, respektive lišák (Nick) se vyskytuje v kreslené pohádce Zootropolis (Walt Disney Pictures, 2016). Pes (Chase) je z animovaného seriálu pro děti Tlapková patrola (Nelvana 2013 – dosud)

jako další vlastnost pro výběr psa byla modrá barva, protože Chase má v seriálu modrou policejní uniformu.

Další dvě děti si vybraly jako oblíbené zvíře podle toho, co oni mají rádi za jídlo a spojují si to se zvířaty, jako je banán – opice a kočka – kočičí jazýčky.

Jedno dítě neřeklo žádné zvíře, vyjádřilo se, že nemá rádo žádné zvíře. Z rozhovoru vyznělo, že nijak neřeší zvířata a jejich oblibu. Ne, že by je nemělo rádo, ale nemá k nim hlubší citovou vazbu. Dítě je dosti introvertní a uzavřené do sebe.

2.8.3 Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku

Diskuse nad slovem charakter – co to je. Děti tento pojem neznaly, vysvětlila jsem ho přiblížením skrze chování lidí.

Nežádoucí chování od lidí, které se nám nelíbí, co nechceme, aby nám lidé dělali – ubližuje lidem, ničí hračky, bourá stavby, mluví sprostě. S těmito lidmi se nikdo nechce kamarádit, protože ví, že jsou zlí a můžou nám ublížit.

Žádoucí chování od lidí, které se nám líbí, co nás těší, když lidé dělají – pomáhá lidem, je hodný, umí se rozdělit, umí pozdravit, poprosit a poděkovat. Lidé nás budou mít rádi a budou s námi rádi trávit společné chvíle.

Otázka na děti po vysvětlení tohoto pojmu:

„Znáte nějakého člověka, který dělá něco, co se vám nelíbí, které nám ubližuje?“

Odpovědi dětí:

Zloděj.

Zombie.

Děti ve školce občas.

Maminka, když mi dá na zadek.

Občas se ke mně nechová hezky brácha/ ségra.

„Znáte nějakého člověka, který se vám líbí, jak se k vám chová?“

Odpovědi dětí:

Maminka.

Paní doktorka. (Protože mi dala lízátko)

Jmenování kamarádů ze školky i mimo školku.

Paní učitelky. (Na toto vyjádření se dívám s odstupem a jsem přítomná při této situaci a beru to jako radost od dětí během rozhovoru ☺)

2.8.4 Vyhodnocení druhé výzkumné otázky: Co je to charakter, přiblížení slova dětem předškolního věku

Děti rychle pochopily, co je to charakter, díky mému vysvětlení a příkladům.

Děti pojem charakter neznaly, což jsem očekávala, protože není součástí jejich slovníku v předškolním věku. Tento pro ně abstrakt jsem jim přiblížila použitím konkrétních příkladů u chování lidí, které znají ze svého okolí. Charakter jsem si rozdělila na žádoucí a nežádoucí chování lidí, aby slovu lépe porozuměli. Nežádoucí chování jsem jim popsala nepříjemnými pocity nebo újmou.

Jako svůj příklad nežádoucího chování děti často uváděly chování mezi nimi a jejich sourozenci (které jsem shrnula, do jednoho příkladu). Dalším příkladem byla maminka, když se na ně zlobí a jim se to nelíbí. Tento poznatek naznačuje, že děti hodnotí chování nejen podle jeho záměru, ale také na základě vlastních emocí a prožitků.

Žádoucí chování děti popisovaly projevy laskavosti, pomoci a ohleduplnosti. děti často jmenovaly své maminky, kamarády ze školky i mimo ni, paní učitelky a paní doktorku, přičemž tato odpověď byla motivována konkrétní situací (obdržením lízátko). Odpovědi ukazují, že děti si žádoucí chování spojují především s projevy laskavosti, péče a pozitivní interakce s druhými.

2.8.5 Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli.

1. Bajka: Zloděj a pes (Ezop & Gaudore, 2003, nečíslované)

Jaké vlastnosti děti přisuzovaly postavám v bajce:	
Zloděj	Pes
zlý	hodný – poslušný
ošklivý	nelíbil se mu zloděj – nedůvěřivý
	nechtěl zklamat svého pána – věrný
Otázky na děti:	Odpovědi dětí:
Zachoval se pes správně?	Ano, chránil svého pána a hlídal.
Co byste udělali vy na místě psa, vzali byste si chleba nebo třeba bonbón, kdyby vám ho někdo nabízel?	Ne, protože ho neznáme. Ne, protože to jsou jeho bonbóny.
Myslíte, že tam zloděj půjde ještě někdy krást?	Ne, kvůli pejskovi a ten by ho mohl kousnout.

2. **Bajka: Zajíc a želva (Ezop, 2006, str. 38, 39)**

Jaké vlastnosti děti přisuzovaly postavám v bajce:	
Zajíc	Želva
Pomalý (protože usnul)	Hodná
Rychlý	Klidná
Velký	Pohodářka
Zlý (protože se želvě posmíval)	

Otázky na děti:	Odpovědi dětí:
Kdo vyhrál závod pomalá želva nebo rychlý zajíc?	Pomalá želva
Proč rychlejší zajíc nevyhrál?	Protože usnul, když čekal na želvu. Ležel pod stromem.
Proč je želva pomalejší než zajíc?	Má krátké nohy. Má těžký krunýř. Je malinká.
Co byste řekli zajícovi, kdybyste byli želva.	Nelíbí se mi, jak se mnou mluvíš. Nesměj se mi.
Jak byste se zachovali vy, kdybyste prohráli závod?	Byl/a bych smutná. Mrzelo by mě to.

3. Liška a čáp (Ezop, 2006, str.64, 65)

Jaké vlastnosti děti přisuzovaly postavám v bajce:	
Liška	Čáp
Vtipná	Hodný
Mazaná	Klidný
Trochu zlá.	Chytrý

Otázky na děti:	Odpovědi dětí:
Proč liška dala čápovi jídlo do mělkého talíře?	Protože si z něj vystřelila.
Jak se liška cítila, když jí čáp vrátil žertík?	Naštvaně.
Byla liška dobrá kamarádka?	Ne, protože by nás mohla taky napálit.
Jak se cítil čáp, když se nemohl najíst z talíře?	Byl smutný, odešel.
Co chtěl udělat čáp, když se vrátil domů?	Oplatí to lišce.
Jak se choval, když lišce nešlo jíst ze džbánu?	Byl v klidu.
Udělal čáp dobře, když lišce vrátil žertík?	Ano, protože aspoň věděla, jaký to je.

4. Lev a myš (Ezop, 2006, str. 70,71)

Jaké vlastnosti děti přisuzovaly postavám v bajce:	
Lev	Myš
Pyšný	Hodná
Posměvačný	Malinká.
Veliký.	Roztomilá.

Otázky na děti:	Odpovědi dětí:
Jak se choval lev na začátku příběhu?	Byl zlý na myšku.
Proč se lev smál myšce, když mu řekla, že mu jednou odvděčí?	Protože je malá.
Jak mu pak myška pomohla?	Rozkousala síť. Umí rozkousat i kabely a krabice.
Jak se cítil lev, když byl chycen do sítě?	Byl smutný.
Jak se cítila myš, když ji lev chytil?	Strašně. Bála se.
Taky jste někdy do někoho omylem strčili? Jak jste se pak zachovali.	Omluvili jsme se. Pohládíme ho.

2.8.6 Vyhodnocení třetí výzkumné otázky: Jaké vlastnosti mají zvířata v bajkách, které jsme s dětmi četli.

Děti se nejdříve zaobíraly vizuální stránkou zvířete až později šli do hloubky a zkoumaly, jak se zvířata chovají.

Jako první popsaly danou vlastnost a pak až se dostali k tomu, jak ji pojmenovat. S tím jsem jim pomáhala, některé byly na jejich věk těžké (např. nedůvěřivý, posměvačný)

Skrze popis celé bajky se děti dostaly k personifikaci jednotlivých zvířat. Děti si postupně začaly uvědomovat, jak jednotlivé vlastnosti zvířat mají důsledky na jejich chování. Po těchto uvědoměních se více vcíťovali do jednotlivých zvířat a bajku začali více prožívat po přečtení.

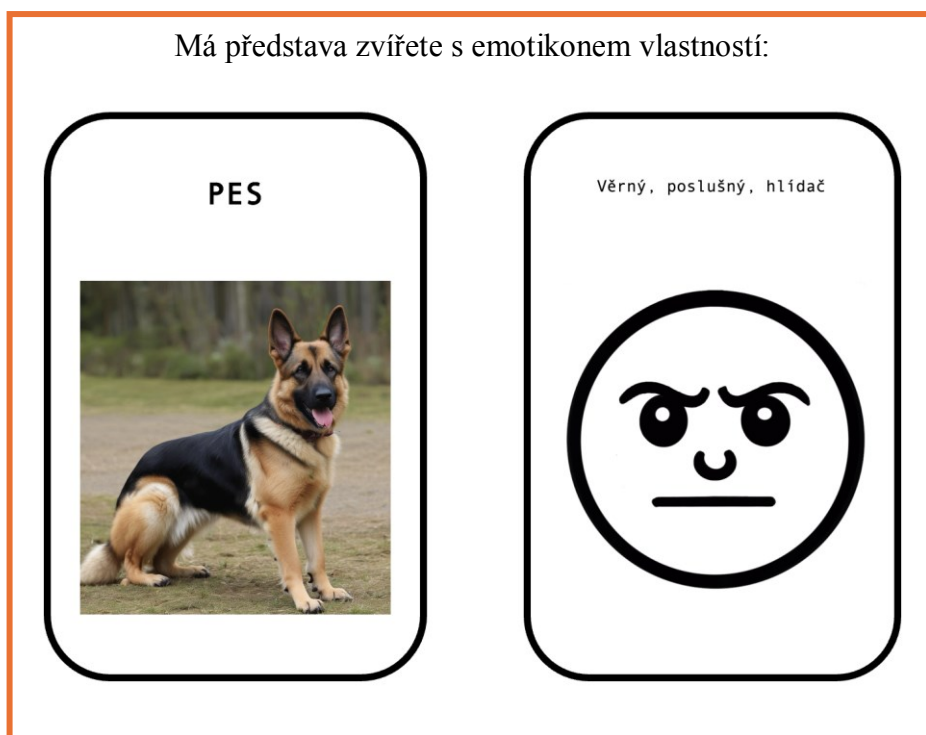
Postupným čtením všech čtyř bajek už lépe uměli popsat jednotlivé postav a jejich charaktery. Dokázali lépe odpovídat na dané otázky a věděli na co během poslechu zaměřit.

Nejtěžší bajkou pro jejich chápání byla první bajka o zlodějovi a psovi. Nejtěžší pro ně byla z důvodu, že se jednalo o první bajku a neznali tento druh příběhu. Dalším aspektem byla psaná forma bajky, text byl oproti dalším bajkám těžší pro jejich chápání. Já jsem tuto bajku zvolila na začátek, protože tam bylo pouze jedno zvíře a zároveň tím zvířetem byl pes, kterého všichni dobře znají.

2.8.7 Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazováním emotikonů k jednotlivým zvířatům.

Pro přiřazování emotikonů ke zvířatům z přečtených bajek jsem pomocí Chatu GPT a AI mode DaVinci vytvořila kartičky, které děti přiřazovaly po dočtení jednotlivých bajek. Dohromady jsem zhotovila 7 kartiček se zvířaty a 7 kartiček emotikonů. Po dočtení každé bajky děti měly možnost k obrázku zvířat přiřadit jakoukoliv kartičku s emotikonem.

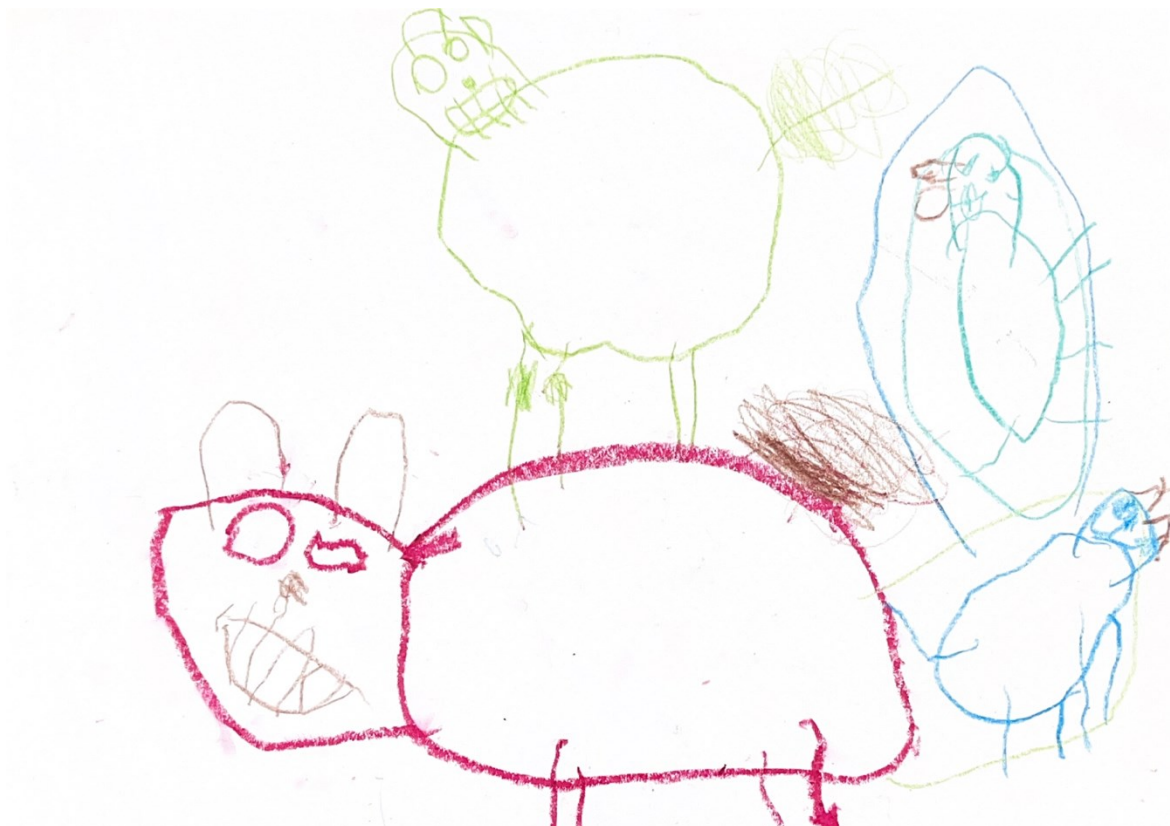
1. **Bajka: Zloděj a pes**



Děti k psovi přiřadily smajlík, který měl patřit ke lvovi. Jeden z hlavních důvodů jejich výběru bylo, že je zaujala koruna na daném emotikonu. Výběr odůvodnili tím, že je pes hodný a je pánem toho stavení, ve kterém žije jeho člověk.

Výběr dětských ilustrací k bajce:

Respondent 8 (4,5 roku)



Holčička, která je autorkou této práce se především snažila zachytit psa, který vypadá děsivě a má zahnat zloděje svým ceněním zubů. Pokoušela se o čtyři různá zachycení psa, který tak působí. Kombinovala také barvy, což dělá často, protože má ráda barevné obrázky.

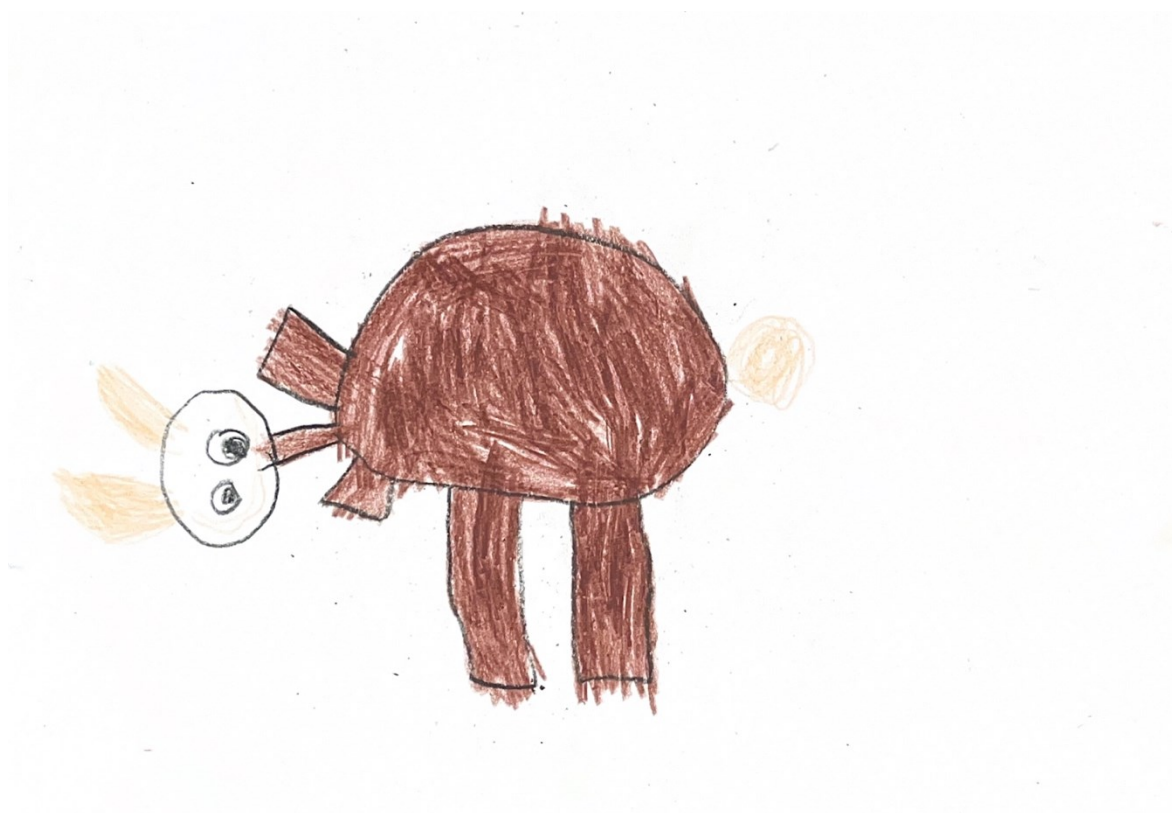
Dále tato holčička je velice citlivá a empatická, umí se vžít do lidí, a i dané povahy předvést. Spíše, než kreslení má ráda námětové hry. Podobu hlídacího psa hezky předvedla dramatičtí, kdy cenila zuby a vrčela jako pes. Myslím si, že dramatičtí transformovala i do obrázku.

Respondent 6 (4,5 roku)



Chlapec, který kreslil tento obrázek nejdříve namaloval psa uprostřed. Poté si uvědomil, že pes v bajce hlídal stavení a nenechal se zlodějem obelstít. Po tomto uvědomění nakreslil psa na pravé straně papíru, který hlídá svého pána a mračí se na zloděje. Poté ještě dokreslil malého pejska v levém dolním rohu, protože řekl, že má rád psy, kteří se rádi mazlí. Chlapec je velmi citlivý, dá se o něm říct, že by ani mouše neublížil. Cokoliv zlého – drsného ho rozesmutní až rozbrečí. Proto ho asi nejspíše napadlo jako první nakreslit hodného psa a až po poznámce jednoho kamaráda nakreslil přísného psa.

Respondent 5 (4,5 roku)



Holčička, která kreslila tohoto pejska mi dříve při rozhovoru řekla, že její oblíbené zvíře je králíček. Jak si můžeme všimnout, dala i prvky králíka do postavy pejska. Především to můžeme vidět u uších a u ocasu psa. Když jsem jí o tom informovala, že mi připomíná i králíčka, kterého má ráda. Bylo poznat, že o tom ví, že její pejsek se podobá králíčkoví. Holčička především kreslí králíčky a skoro všem zvířatům přikresluje králíčí podobu.

Respondent 3 (4,5 roku)



Kresba této holčičky mě velice překvapila, až doma jsem si všimla, že nakreslila ve zlodějově ruce kus chleba, který nabízel psovi. Asi ze všech dětských prací je tato nejvíce podobná ději z bajky. Můžeme si také všimnout, že nakreslila i měsíc a hvězdy což také odpovídá bajce, kdy zloděj šel loupit v noci. Z obličeje zloděje můžeme vyčíst jeho zlomyslnost obalamutit psa kusem chleba a psa, který se tváří, že mu nedůvěřuje a chleba si nevezme. Holčička realizuje své představy skrze své výtvarné práce, její další výtvarné práce vypadají podobně jako tato a dokáže zachytit detail daného příběhu.

2. Bajka: Zajíc a želva

Má představa zvířete s emotikonem vlastností:



Představa dětí zvířete s emotikonem vlastností:



U této bajky děti z poloviny správně přiřadily kartičky emotikonů ke zvířatům. U želvy přiřadili emotikon určený k myši, protože si pamatovali, že želva je malá a pomalá. Také jim přišel roztomilý stejně jako želva. U zajíce jim pomohla ruka u emotikonu. Připomínalo jim to, jak zajíc ležel pod stromem a spal, dalším symbolem v emotikonu určený pro zajíce byly přizavřené oči, jako když usíná.

Výběr dětských ilustrací k bajce:

Respondent 5 (4,5 roku)



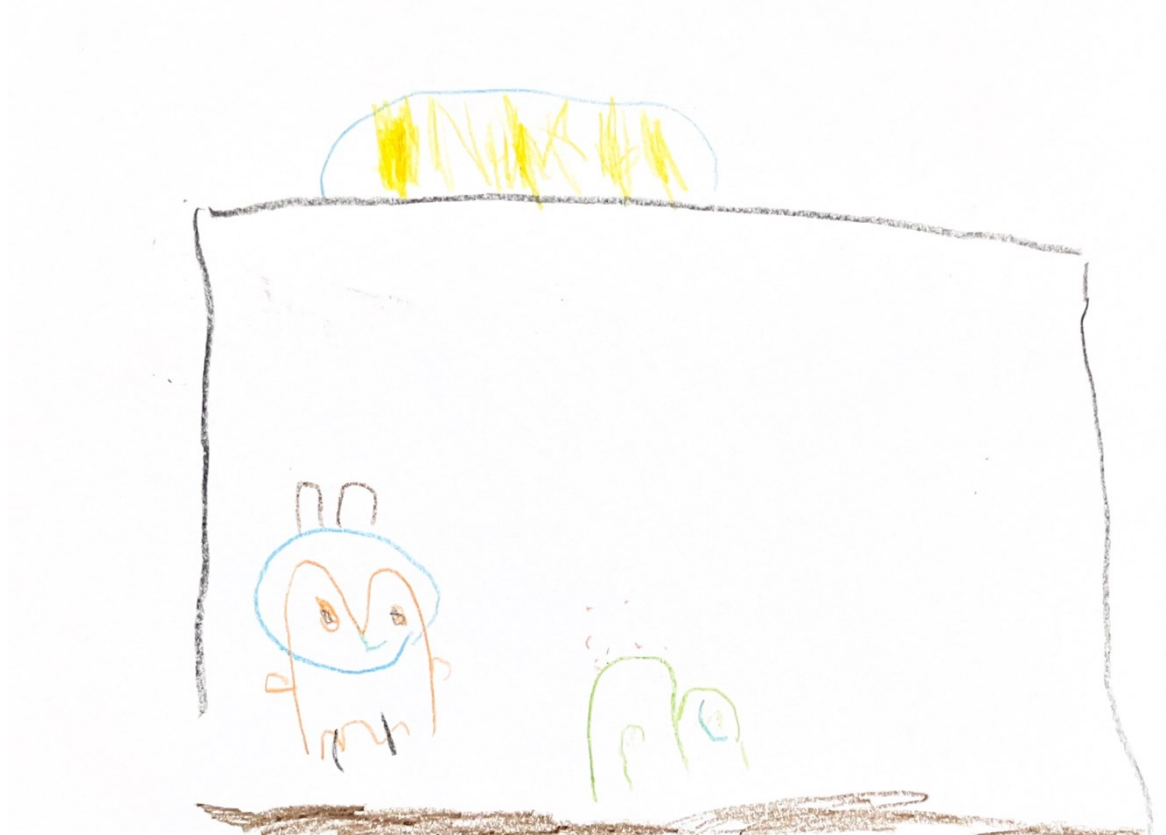
Holčička nakreslila zajíce, který leží pod stromem a želvu, která je již v cíli závodu. Nejdříve jsem nechápala, proč zajíce takto nakreslila, že visí skoro ze stromu. Když jsem se jí zeptala, proč zajíce namalovala takto vzhůru nohama, řekla, že leží pod stromem. Zajíce nakreslila velice věrohodně, je to ta samá holčička, která nakreslila psa, který vypadá jako králík v bajce *Zloděj a pes*. Zde mohla vypoodobnit zvíře, které má ze všech nejradši. Bohužel ale není tak výrazný jako želva, ale i tak si myslím, že se jí povedl.

Respondent 7 (5 let)



Chlapec nakreslil želvu a zajíce v realistických barvách. Když se zadíváme na zajíce, můžeme vidět v obličejí v úrovni úst vodorovné čáry. Chlapec řekl, že čáry vyjadřují pusu zajíce, a že se tváří smutně, protože želva je už v cíli, daleko od něj a on závod prohrál. Chlapec kreslí především auta a klučičí motivy, i tak si myslím, že se mu ilustrace zvířat z bajek podařila, především pak zajíc, které nakreslil jako prvního.

Respondent 17 (4 roky)



Holčička nakreslila zajíce i želvu a společně s nimi i závod, což značí neúplný černý čtverec. Zvířata na obrázku si spolu povídají ještě před samotným závodem, než společně vystartují k cíli. Holčička si ráda kreslí, ale přijde mi, že tato její ilustrace je trochu odbytá. Myslím si, že je to tím, že ráda kreslí to, co chce a co jí napadne než to, co dostane „za úkol“.

Respondent 11 (5 let)



Tato holčička velice věrohodně a detailně nakreslila želvu i zajíce. U zajíce si můžeme všimnout ocásku, tlamy s čumákem a vousků. U želvy vidíme především detaily na krunýři a obličej se všemi znaky. Zapomněla ale dokreslit čtvrtou nohu u želvy a u zajíce jenom čárami dokreslila přední packy. Holčička je velice empatická a dá se říct, že je „nezkažená“ vše co má na jazyku vysloví a svoje pocity vždy dokáže vyjádřit.

3. Liška a čáp

Má představa zvířete s emotikonem vlastností:



Představa dětí zvířete s emotikonem vlastností:



U této bajky děti zvolily stejné emotikony jako já se stejným popisem. Čáp působil klidně a vyrovnaně a liška byla mazaná a chtěla čápa napálit. Navíc se mu posmívala. U emotikonu čápa děti diskutovaly nad dvěma kartičkami. Nad zvoleným emotikonem ještě uvažovali nad emotikonem, který jsem zvolila k želvě. Nakonec zvolili „správný“ emotikon podle bližší podoby s čápem (krk a špičatý nos).

Výběr dětských ilustrací k bajce:

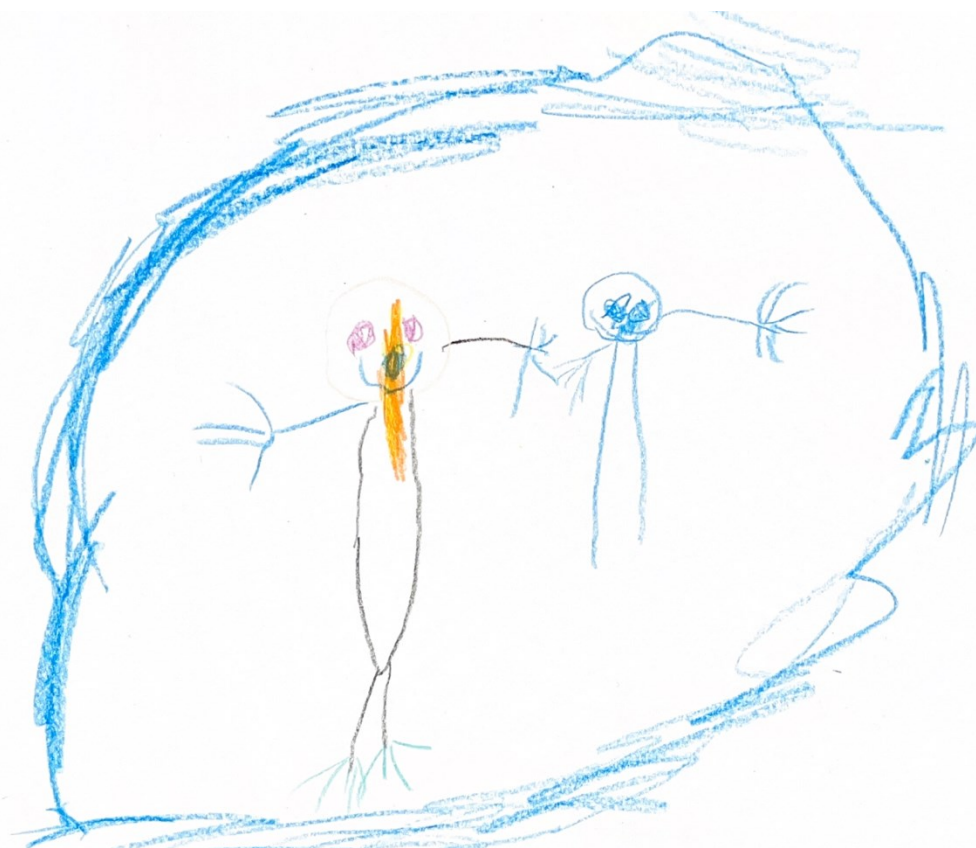
(Ilustraci k bajce *Liška a čáp* a *Lev a myš* děti malovaly ve stejný den, protože v den, kdy jsme četli bajku o Lišce a čápmi bylo také divadlo, tudíž jsme kreslení nechali na další den. Další den měli děti na výběr, že mohou nakreslit lišku s čápmi nebo lva s myší. Respondent 6 nakreslil obojí (proto v jedné dětské práci uvidíte zvířata z obou bajek).

Respondent 6 (4,5 roku)



Jak jsem již zmínila, chlapec nakreslil oba příběhy na jeden papír. Nemohl si vybrat, kterou z bajek nakreslí, tak nakreslil obě. Největší problém mu dělal čáp, kterého dohromady nakreslil 4x na danou práci. Z obličejů nejde úplně zřetelně vyčíst, jak se daná zvířata tváří. Jediný čitelný mi přijde čáp vlevo, působí klidně jako čáp v bajce.

Respondent 9 (4,5 roku)



U této dětské práce je nejvíce rozpoznatelný čáp s dlouhým oranžovým zobákem. Holčička je cizinka a teprve letos nastoupila do mateřské školy. Nevěděla, jak má lišku nakreslit, ale myslím si, že čápa, kromě křídel, docela vystihla. Holčička jen výjimečně kreslí ve volné chvíli, radši si hraje s konstruktivními hračkami.

Respondent 7 (5 let)



Chlapec výstižně nakreslil čápa a lišku ve stylu „hlavonožce“. Na obrázku jsou vidět charakteristiky jednotlivých zvířat. U lišky nakreslil její huňatý ocas, u čápa jeho zobák. Čápa nakreslil béžovou barvou, protože bílou by to nebylo vidět a černý obrys ho nenapadl. Chlapec má své ilustrace k bajkám barevně syté, je to i tím, že tlačí na pastelku. Zároveň je to kluk, kterého baví zbraně, auta a další klučičí hry. Je to velice rázný kluk, ale v dobrém slova smyslu. Dalo by se říct, že je to chlap s dětskou duší.

Respondent 17 (4 roky)



Holčička nakreslila čápa s liškou před tím, než ho napálí. Obrázek popsala jako procházku obou hrdinů z bajky ještě před tím, než byla liška mazaná. Holčička vystihla velikosti obou zvířat a nakreslila jim charakteristické rysy jako je zobák čápa a zrzavý kožíšek lišky

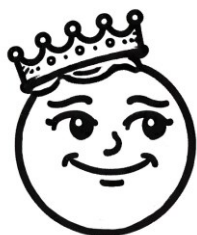
4. Lev a myš

Má představa zvířete s emotikonem vlastností:

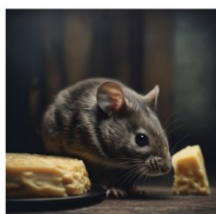
LEV



Moudrý, král zvířat



MYŠ



Malá, hodná



Představa dětí psa s emotikonem vlastností:

LEV



Rozvážná, vytrvalá



MYŠ



Malá, hodná



Výběr emotikonu pro lva byl zvolen podle toho, že jim přišel ospalý, jako lev, který spal a myš ho probudila. Zároveň na ně působil pyšně a nadřazeně. Emotikon myši zvolili stejně jako já z důvodu, že je maličká a roztomilá.

Výběr dětských ilustrací k bajce:

Respondent 18 (5 let)



Chlapec, který nakreslil tuto práci velice rád a výstižně maluje. Rád kombinuje různé barvy i když neodpovídají daným věcem nebo zvířatům. Obrázek mi nijak nepopsal, špatně mluví a vyjadřuje se hlavně skrze obrázky. Můžeme si všimnout, že ho zaujal především lev, na kterém si dal spoustu práce a myš je v práci trochu odbytá. Většina jeho výtvarných prací je v tomto stylu – pestrosti. I když chlapec při kreslení má špatný úchop tužky, dokáže nakreslit na svůj věk krásné výtvarné práce.

Respondent 8 (4,5 roků)



Oproti předešlému obrázky respondenta 8 u bajky *Zloděj a pes* vidíme vývoj v ilustraci. Holčička nakreslila lva ve chvíli, kdy ho myš vysvobodila ze sítě a oba mají radost, že si navzájem dokázali pomoci. Holčička tento příběh velice prožívala a zachytila chvíli, kdy myš pomohla lvovi, i když je malinká.

Respondent 19 (4,5 roků)



U této dětské práce vidíme ilustraci bajky, kterou bych si dokázala představit u bajky v knížce. Holčička velmi výstižně maluje své obrázky a na svůj věk jí řadím s její prací nadprůměr dětské kresby v jejím věku. I zde vidíme lva s myší potom, co ho myš zachránila ze sítě. Holčička na svůj věk maluje velice dobře a propracovaně. Všechny bajky prožívala a nakreslila ve stejném stylu. Dokonce jsem zjistila, že v pátek místo do školky chodí na výtvarný kroužek.

Respondent 14 (5 let)



Oproti předchozím dětským pracím je tato barevně nevýrazná, i tak je jedinečná. Jako jediná představuje lva chyceného v síti. Holčička popsala že lev v síti je smutný, ale myš už je nablízku a jde mu pomoci ho dostat ven. Holčička málo kreslí ve školce, skoro vůbec. Její kresby vypadají podobně – málo barevné. Holčička i nosí oblečení s nevýraznými barvami – zemité. Evidentně se to promítá i do jejího výtvarného projevu.

Spontánní navázání na bajky skrze dětskou iniciativu

Během týdne, kdy probíhal výzkum, děti samy aktivně navrhovaly činnosti související se zvířaty. Při ranním cvičení například přišly s nápadem napodobovat chůzi různých zvířat – psa, želvy, čápa nebo zajíce. Postupně se přidávala i další zvířata, která se sice v bajkách nevyskytovala, ale děti je znají a mají k nim vztah – například kočka, had nebo žába.

Po přečtení poslední bajky *Lev a myš* si děti začaly tuto scénu samy dramatizovat. Hrály si na chyceného lva, kterého vnímaly jako smutného a bezmocného, protože byl uvězněn, a na hodnou myšku, která mu chtěla pomoci. Nabídla jsem dětem rekvizity – síť a kostým myšky – a ti, kteří chtěli, si mohli zahrát tento příběh formou krátkého dramatického ztvárnění.



Přiřazení všech kartiček zvířat a emotikonů:



Při závěrečném přiřazování zvířat a emotikonů děti některé emotikony přiřadily jako při čtení samotných bajek, některé jinak. Ukázalo se, že pro přiřazení sedmi emotikonů k sedmi zvířatům děti byly přehlcneny emotikony. Ke konkrétnímu zvířeti by nakombinovali i více emotikonů, které dle nich symbolizují jejich vlastnosti – charaktery (viz níže v této kapitole)

U lva si nejvíce všimli jeho pýchy a posměškům vůči myšce, že je malá a jak by tak velkému zvířeti mohla pomoci. Zcela vytěsnili, že je to král zvířat. Proto emotikon s korunou vždy přiřadili k psovi, jakožto pánu domu, který ho hlídá a nenechá se uplatit zlodějem. Také si myslím, že je pro ně pes jeden z hlavních zvířat, které mohou znát ze svého bezprostředního okolí, a proto k němu mají silnější vazbu než ke lvovi. Je to pro ně takový král zvířat úměrný k jejich věku. U zajíce stejně jako při čtení samotné bajky přiřadili stejného a „správného“ smajlíka. I když myši přiřadili emotikon, který vidíme na obrázku u želvy, emotikon vystihující maličkost na závěr přiřadili želvě. Myši přiřadili emotikon pro čápa, jelikož jim zbyl. Lišce přiřadili emotikon určený psovi, protože ho považovali za zlý jako byla samotná liška. K čápovi přiřadili emotikon daný želvě, protože na ně působil klidně, jako samotný čáp.



Následující den jsem dětem nakopírovala všechny emotikony 4x, aby si mohli vybrat, co by ke zvířatům za emotikon přidali. Když měli možnost tohoto výběru, dokázali přiřadit i emotikony, které jsem pro daná zvířata vytvořila. Zároveň přidali i nějaké další, které jim ke zvířatům pasovali. Jediné želvě přiřadili čtyři emotikony a až ten čtvrtý byl ten, co k želvě původně patří.

Ke psovi kromě emotikonu s korunou a správného emotikonu přiřadili emotikon pro želvu, protože na ně u psa působil jako vyrovnaný a důvěryhodný jako pes ke svému pánu.

K zajíci přidali 2x stejný emotikon, a navíc emotikon k lišce, který u zajíce na ně působil jako zlý a posměvačný.

K želvě, kromě správného emotikonu, který vybrali podle podoby s ní (oči, nos) a původního emotikonu přiřadili emotikon s hlavou opřenou o ruku což má znamenat, že je želva v klidu a nic si ze závodu nedělá. Emotikon s korunou přiřadili, jakožto výherkyni závodu.

Lišce přiřadili jako druhý emotikon pro psa. Jakožto našťvaný, protože liška byla našťvaná, že jí čáp také napálil. Emotikon určený pro želvu u lišky chápali jako vysmívavý.

U čápa, kromě správného emotikonu a dříve vybraného emotikonu přidali emotikon patřící myši, protože řekli, že čáp nosí děti.

Lvovi pouze původně vybraného emotikonu, přidali i správný emotikon, protože si vzpomněli, že je král zvířat.

U myši, když měli na výběr z více emotikonů, přidali i ten správný, že je malá.

2.8.8 Vyhodnocení čtvrté výzkumné otázky: Jak si děti představují zvířata, o kterých jsme si četli, pomocí jejich ilustrací a přiřazováním emotikonů k jednotlivým zvířatům.

Dětské ilustrace odpovídali čteným bajkám. Každé dítě je nakreslilo podle svých možností. Každá práce je jedinečná a je na nich vidět, co bylo pro ně v jednotlivých bajkách důležité.

Některé děti se zaobíraly detaily na svých pracích, některé nakreslilo jen jedno zvíře z bajky a zbytek papíru zůstal prázdný. Velikosti zvířat nakreslili podle reality (lev – velký, myš – malá). Myslela jsem si, že oblíbenější zvíře nakreslí větší, ale nestalo se tak, kreslili je v reálných velikostech. Asi to bylo způsobeno i tím, že v bajce jsou popisovány realisticky a podle velikosti děti určovaly jejich charakteristiku.

Přiřazování kartiček zvířat a emotikonů bylo těžší. Ze začátku neuměli prodiskutovat a domluvit se na dané kartičce emotikonu ke zvířeti. Často dávali jiné emotikony ke zvířatům, než jsem si představovala, ale dokázali to popsat, proč tak činí. Jejich myšlenky volby byly zajímavé. Oproti mně nebo jiným dospělým na ně koukali svým dětským pohledem.

Emotikony děti nejdříve přidávaly k jednotlivým bajkám, při kterém měli možnost si vybrat ze sedmi kartiček. Při přiřazování všech kartiček ke všem zvířatům, bylo to pro ně těžké.

Po možnosti přidání více emotikonů k jednotlivým zvířatům přidali i určené emotikony ke zvířatům. Tato volba pro ně byla nakonec jednodušší, protože nemuseli přemýšlet nad tím, kde emotikon chybí a měli větší možnost volby. Také díky tomu určili všechny emotikony ke správným zvířatům.

2.9 Výsledky výzkumu

Výzkum ukázal, že děti mají ráda zvířata a podle rozhovoru jim připisují charakteristické vlastnosti daných zvířat nebo jiné charakteristiky. Také ukázal, že některá zvířata mají rádi, ale nemají pro to důvod nebo ho možná neumějí vyjádřit. Bylo i dítě, které nemá rádo žádné zvíře. 1/3 dotazovaných dětí má rádo zvířata exotického původu. Z toho vyplývá, že děti často navštěvují ZOO a ZOO parky, což i samy řekly během rozhovoru.

Charakter osobnosti pochopili skrze příklady a ukázal nám, že děti vnímají chování druhých lidí díky konkrétním zkušenostem a situacím. Je patrné, že jejich úsudky jsou ovlivněny jejich prožitky a emocemi. Zároveň dokázali rozlišit správné a nesprávné chování mezi lidmi a posuzovat chování druhých vůči sobě.

Práce s příběhy zvířátek z bajek zaujala. Ze začátku děti charakterizovaly zvířata podle jejich vizuální stránce a až později při hlubším popisu zvířat dokázaly popsat jejich vlastnosti. Některé děti silně prožívaly příběhy. Nejvíce je zaujala malá zvířata jako myš a želva. Přišla jim roztomilá svojí velikostí a oběma se velicí zvířata posmívala. Lze to brát jako pohled na dospělé – dítě. Myslím si, že každý známe z dětství ten pocit, kdy jsme jako malé děti byli někdy dospělými zavržováni pro svou výšku nebo věk.

Práce dětí při ilustraci příběhů z bajek byla velmi obohacující. Některé děti byly do této práce více ponořeny a kreslily i detaily jako je obloha, tráva a okolí. Některé děti se upnuly pouze na zvíře a nakreslily pouze to. Jiné děti kreslily obě zvířata nebo i člověka bez pozadí. Většina prací odpovídala barevné realitě.

Diskuse

V rámci diskuse jsem se rozhodla porovnat některé poznatky ze své bakalářské práce s diplomovou prací Kristiny Hábové „*Ilustrace pro děti – nová vlna šedesátých let – inspirace pro současnost?*“, kterou také cituji v kapitole o ilustraci. Její zpracování mě zaujalo a vedlo mě k zamyšlení nad tím, v čem se naše pohledy shodují a v čem se liší.

Obě se ztotožňujeme s názorem, že ilustrátor má v knize podobně důležitou roli jako autor textu. Ilustrace je rovnocenným spoluautorem knihy, obdobně jako spisovatel. Není jen doplněk, ale aktivně se podílí na sdělení příběhu, ovlivňuje čtenářovo vnímání a může pomoci dětem porozumět i náročnějším tématům.

Hábová se detailně věnuje období 60. let 20. století, které označuje za „zlatý věk“ ilustrace. Uvádí, že ilustrace v té době podléhala menší kontrole než jiné umělecké obory, jako byla malba nebo sochařství. Ve své práci zmiňuje, že i ilustrace byla pod kontrolou, nicméně se zpětně ukazuje, že tento dohled skutečně nebyl tak restriktivní jako v jiných oblastech umění. Tuto historickou etapu jsem však ve své práci nezpracovávala podrobněji – zaměřila jsem se spíše na období, která byla pro ilustraci náročná, a také na kulturní varování, například obavy ze ztráty dětské pozornosti kvůli rozmachu televize.

Rozdíl lze nalézt také v přístupu k jednotlivým autorům. Hábová jmenuje významné ilustrátory 60. let, jako jsou Daisy Mrázková, Eva Bednářová či Adolf Born, a věnuje se i lyrickému proudu ilustrace, který je charakteristický jemností, metaforou a představivostí. Ve své práci jsem konkrétní jména autorů neuváděla a místo toho jsem se věnovala vývoji ilustrace z historického hlediska.

Tato komparace ukazuje, že i přestože jsme obě zpracovaly téma dětské ilustrace, každá jsme k němu přistoupila jinak. Zatímco Hábová se soustředila více na výtvarné směry a představitele konkrétního období, já jsem se věnovala širšímu kulturně-historickému vývoji a vztahu ilustrace k vnímání dětí. Obě práce se tak vzájemně doplňují a potvrzují, že ilustrace v dětské literatuře je mimořádně bohaté a inspirativní téma, které nabízí různé možnosti zpracování.

Závěr

Předkládaná bakalářská práce představila personifikaci zvířecích hrdinů v bajkách a jejich vnímání dětmi předškolního věku.

Na základě teoretických poznatků i praktického výzkumu bylo možné si ověřit, že příběhy se zvířaty skutečně představují vhodný a efektivní nástroj, jak dětem přiblížit pojem charakteru a jednotlivé charakterové vlastnosti lidí. Bajky, v nichž zvířata jednají jako lidé, umožňují dětem snáze porozumět morálnímu poselství příběhu a pochopit, co je žádoucí a nežádoucí chování.

Aby bylo možné výsledky správně interpretovat, bylo nejprve nutné porozumět širšímu kontextu – jaký význam mají zvířata pro děti v předškolním věku, jaké místo mají bajky v dětské literatuře, jak byly zvířata zobrazována napříč dějinami a proč je právě personifikace pro děti tak přitažlivá a srozumitelná.

Z hlediska výzkumné části hodnotím získané výsledky velmi pozitivně. Přestože některé situace během práce s dětmi přinesly překvapení, ukázalo se, že dětské uvažování má svou vlastní logiku, která je často jiná než očekávání dospělého člověka. Například při přiřazování emotikonů k jednotlivým zvířatům děti zvolily výrazy, které se na první pohled lišily od mé představy. Po jejich odůvodnění však jejich volba dávala smysl a odpovídala tomu, jak vnímaly konkrétní zvíře.

Zajímavým poznatkem byla také skutečnost, že děti nevnímaly postavu jednostranně, ale vnímaly více jejích charakterových vlastností najednou. To se ukázalo ve chvíli, kdy jsem rozšířila nabídku emotikonů – v původní verzi jich bylo pouze sedm a některým dětem chyběla možnost jemnější volby. Při větším množství symbolů dokázaly děti lépe vystihnout nuance postav a výstižněji vyjádřit své pocity. Emotikony k bajkám jsem vytvářela pomocí umělé inteligence (ChatGPT), protože jsem chtěla zachovat jednotný styl výrazu a vyhnout se barevnému zpracování, které by mohlo ovlivnit dětské vnímání. Vizualní neutralita byla záměrná, aby se děti soustředily pouze na výraz obličeje, nikoli na barvy či další detaily. Vytvoření těchto emotikonů však nebylo bez komplikací – i přes zadání požadavků, aby emotikony byly co nejjednodušší a černobílé, AI generátor opakovaně vkládal stínování nebo různé doplňky. Po dosažení -

vypršení mé trpělivosti jsem si emotikony, které odpovídaly mým představám z Chatu GPT stáhla a upravila na tabletu, aby byly jenom černobílé bez stínování a okolních detailů.

Stejně jako obrázky emotikonů i obrázky zvířat jsem chtěla jednotné. AI nástroj (DaVinci) v některých případech vygeneroval ideální výstupy, ale v jiných situacích se objevily chyby – například pes, který měl pět nohou. Tato zkušenost ukazuje, že technologie umělé inteligence má potenciál i v oblasti vzdělávání a přípravy výukových materiálů, ale stále vyžaduje lidskou kontrolu a zásah.

Celkově lze říct, že práce s bajkami se ukázala jako velmi přínosná. Děti měly možnost nejen aktivně zapojit svou fantazii a emoční vnímání, ale také si přirozenou formou osvojovaly základní hodnoty, jako je přátelství, laskavost, spravedlnost nebo nezištná pomoc. Výsledky potvrzují, že bajky jsou nejen literárním žánrem s bohatou tradicí, ale také účinným pedagogickým nástrojem, který může dětem pomoci pochopit svět kolem sebe.

Jak již bylo uvedeno v úvodu této práce, děti v předškolním věku přirozeně tíhnou ke zvířatům. Zvířata pro ně často představují prostředek pro zprostředkování různých situací, porozumění emocím. (Jančaříková, 2014) i osvojování si charakterových vlastností. Výsledky výzkumu potvrdily, že právě skrze zvířecí postavy děti snáze chápou morální ponaučení a dokážou je vztáhnout na běžný život. (Vlašín, 1984)

Na základě těchto zjištění zvažuji v budoucnu využití zvířete i v pedagogické praxi. V mateřské škole, kde působím, bych ráda chtěla dětem zprostředkovat tuto zkušenost formou canisterapie. Především dětem, které nemají možnost být v kontaktu se zvířaty v domácím prostředí. Plánuji do budoucna využít pro tento účel vlastní fenku, která je aktuálně ještě štěnětem. Věřím, že tento typ kontaktu se zvířetem může mít pro děti nejen terapeutický, ale i výchovný přínos, a že vhodně doplní dosavadní přístupy k rozvoji sociálně-emočních dovedností u dětí předškolního věku. (Galajdová & Galajdová, 2011)

Seznam použitých informačních zdrojů

Tištěné zdroje:

Bednářová, J., & Šmardová, V. (2015). *Diagnostika dítěte předškolního věku: co by mělo umět ve věku od 3 do 6 let* (2. vydání). Edika.

Bicková, J., & Éd. (2020). *Zooterapie v kostce: minimum pro terapeutické a edukativní aktivity za pomoci zvířete*. Portál.

Bird, M. (2022). *Van Goghova hvězdná noc: dějiny umění v příbězích pro děti* (2. vydání). CPress.

Ezop. (2006). *Nejznámější Ezopovy bajky*. Fortuna Print.

Ezop, & Gaudore, P. (2003). *Bajky podle Ezopa* (Vyd. 3). Aventinum

Galajdová, L., & Galajdová, Z. (2011). *Canisterapie: pes lékařem lidské duše*. Portál.

Hartl, P., & Hartlová, H. (2015). *Psychologický slovník* (Třetí, aktualizované vydání). Portál.

Hazuková, H. (c2011). *Výtvarné činnosti v předškolním vzdělávání*. Josef Raabe.

Holešovský, F. (1977). *Ilustrace pro děti: tradice, vztahy, objevy*. Albatros.

Jančaříková, K., & Havlová, J. (c2014). *Činnosti se zvířaty v předškolním vzdělávání*. Raabe.

Koťátková, S. (2005). *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Grada.

Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2. aktualizované vydání). Grada Publishing.

Matějček, A. (1931). *Ilustrace*. Jan Štenc.

- Meckelburg, E. (2004). *Tajemný život zvířat*. Dialog
- Otto, J. (1890). *Ottův slovník naučný: Ilustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí* (Vol. 3). Ottovo nakladatelství.
- Ryška, P., & Šrámek, J. (2016). *Pionýři a roboti: československá ilustrace a vizuální kultura 1950-1970*. Paseka.
- Saunders, N. J. (1996). *Mytická síla zvířat*. Knižní klub.
- Šamšula, P., & Adamec, J. (2009). *Průvodce výtvarným uměním I* (3. vyd). Albra.
- Strejčková, E. (Ed.). (2005). *Děti, aby byly a žily: příspěvky jsou doplňkem výzkumného úkolu "Odcizování člověka přírodě"*. Ministerstvo životního prostředí.
- Taylor, D. (1992). *Velká kniha o psech* (V češtině 2. vyd). Gemini.
- Voit, P. (2006). *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově.
- Vlašín, Š. (Ed.). (1984). *Slovník literární teorie* (Vyd. 2., rozšířené). Československý spisovatel. VLAŠÍN, Štěpán (ed.). *Slovník literární teorie*. Vyd. 2., rozšířené. V Praze: Československý spisovatel, 1984.

Elektronické zdroje:

- Baarda, B., & Endenburg, N. (1995). *The Role of Pets in Enhancing Human Well-being: Effects on Child Development*. Retrieved February 18, 2025, from <http://www.deltasociety.org/>.
- Blatný, M. (2010). *Psychologie osobnosti: Hlavní témata, současné přístupy*. Grada. <https://www.bookport.cz/kniha/psychologie-osobnosti-530/>
- Cakirpaloglu, P. (2012). *Úvod do psychologie osobnosti*. Grada. <https://www.bookport.cz/kniha/uvod-do-psychologie-osobnosti-788/>

HÁBOVÁ, Kristina. *Ilustrace pro děti – nová vlna šedesátých let-inspirace pro současnost?* Diplomová práce, vedoucí Špirk, Ivan. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2009.
<https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/19113>

Obrázky bajek v teoretické části

Ezop, & Hollar, V. (2025, January 10). *Bajky*. Aukro. Retrieved April 6, 2025, from <https://aukro.cz/bajky-ezop-hollar-7079154243>

Žáček, J., & Hollar, V. (Antikvariát Bohumín). *Bajky*. Retrieved April 6, 2025, from <https://www.antikvariat-bohumin.cz/cz/knihy/pohadky-detske/24850-ezopovy-bajky-ilustr-a-born.html>

Syrovátka, O. (2011). *Bajky a říkanky pro nejmenší*. Fragment

Vít, A. (2008). *Tři tucty bajek --a jedna navrch*. Mladá fronta.

Ezop. (2006). *Neznámější Ezopovy bajky*. Fortuna Print.

Ezop, & Gaudore, P. (2003). *Bajky podle Ezopa* (Vyd. 3). Aventinum

Vyjádření k využití nástrojů umělé inteligence

Prohlašuji, že při psaní této bakalářské práce na téma: Zvířecí hrdinové – personifikace v příbězích pro děti předškolního věku, byly využity nástroje umělé inteligence (AI), v souladu s obecně závaznými právními předpisy, vnitřními předpisy univerzity a fakulty, včetně Etického kodexu Univerzity Karlovy.

Chat GPT AI nástroj byl použit pro vygenerování emotikonů k výzkumné části bakalářské práce a pro úpravu stylistiky textu.

DaVinci AI byl použit pro vygenerování obrázků zvířat k výzkumné části bakalářské práce.

Seznam příloh

1. Bajky

Zloděj a pes

Zloděj vešel v noci do jednoho domu, kde chtěl krást, a natrefil na psa. Ulekl se a strkal mu kus chleba, aby na něj neštěkal, ale aby si lehl a byl zticha. Na to ten pes povídá zlodějovi: „Dáváš mi chléb, protože mě chceš podvést, abys mohl krást. Budeš mi ho i potom dávat, když tě nechám ukrást, co chceš? Já nechci, abys mi svým chlebem zacpal chřtán, abych byl zticha a zradil svého pána. Naopak, budu na tebe štěkat a všechny probudím, abych jim prozradil, že je v domě zloděj. Nemohu se spokojit s tím, co mi dáváš teď, ale musím myslet na budoucnost, a proto raději uteč.“ A tak se tenhle ostražitý pes nedal chlebem oklamat a svého pána nezradil.

(Ezop & Gaudore, 2003, nečíslované)

Zajíc a želva

Zajíc byl jako všichni z jeho rodu rychlý běžec a najednou si kvůli tomu domíral starou želvu. „Jak jsi pomalá.“ Vzdychal pokaždé, když se želva kolem něj vlekla. „Nedivil bych se, kdybys byla nejpomalejší zvíře na světě. Ty asi ani nevíš, co je to pospíchat.“ „Myslím, že kdybys musela, dovedla bych se pohybovat docela rychle.“ Říkala želva šťastně a posouvala se po centimetrech vpřed. Zajíc se rozesmál. „To je dobré!“ vysmíval se. „Ty si snad dokonce myslíš, že bys mě porazila v závodě?“ Želva se zastavila a zamyslela se. „Ano, porazila.“ Řekla nakonec. „Výborně.: vykřikl zajíc. „Chceš-li se zasměšnit, budeme závodit.“ Závod vyvolal mezi ostatními zvířaty velký zájem. V den, kdy se měl konat, se všichni sešli, aby se podívali, jak liška odstartuje závod na trati, kterou sama vybrala. Zajíc nasadil od začátku takové tempo, že za chvíli ztratil želvu z dohledu. Záhy sepřed ním objevil cíl. Najednou ho cosi napadlo a prudce zastavil. „Teď tě želvě ukážu!“ řekl sám sobě. „Počkám, dokud se chuděra nedoplazí až sem, a pak před jejíma očima proběhnu cílem.“ Zajíc si sedl pod strom a čekal, až se želva ukáže. Byl však parný den a zajíc brzy usnul. Stará želva se zatím pomalu ale houževnatě drala vpřed. Prošla vedle stromu se spícím zajícem a konečně dorazila do

cíle. Zajíce vzbudili až ovace, jimiž ostatní zvířata želvu vítaly. Zajíc ke svému velkému úžasu závod prohrál.

(Ezop, 2006, str. 38, 39)

Liška a čáp

Lišku jednou napadlo, že si s čápem zažertuje. Pozvala ho tedy do své nory na oběd. Když čáp přišel, nabídla mu na mělkém talíři skvělou polévku.

„Mmmm, ta je dobrá.“ Chválila ji liška a hltavě chlemtala z talíře. „Chutná ti příteli?“ „Co já vím?“ odsekl čáp, marně d'obající zobákem do mělkého talíře. „Talíř je moc mělký. Nemohu si z něho nabrat do zobáku ani trochu polévky.“

A právě toho chtěla stará mazaná liška docilit. Čápa nahněvala a udělala z něho hlupáka. Pořádně se přitom pobavila a s potměšilým úsměvem snědla všechnu polévku. Čáp se ještě dvakrát pokusil něco nabrat zobákem, ale pak to vzdal a odešel domů. Umínil si však, že to lišce oplatí.

Za několik dní ji pozval na oběd do svého domu u vody zase on. Připravil také polévku, Přinesl ji ve džbánu s úzkým hrdlem.

„Dobrou chuť.“ Popřál lišce, strčil hlavu do džbánu a pořádně si nabral do zobáku.

„Mmmm, ta je dobrá! Chutná ti, přítelkyně moje?“

„Co já vím?“ odsekla liška, která marně pokoušela prostrčit hlavu hrdlem džbánu.

“Nemohu se k polévce vůbec dostat.“

„Škoda.“ Řekl čáp klidně.

Bez zbytečných řečí dojedl polévku, zatímco liška zlostně přihlížela. Nakonec odešla rozmrzelá liška domů. Tentokrát se karty obrátily, ale lišce to nepřipadalo vůbec zábavné.

(Ezop, 2006, str.64, 65)

Lev a myš

Lev je pyšné a silné zvíře – král zvířat. Jednou, když spal, přeběhla mu po tváři drobná myš. Obrovský lev se probudil a zařval. Chytil myšku do své velké tlapy a druhou se zahnal, aby rozdrtil stvoření, které probudilo.

„Ó, mocný lve,“ zapištěla myš, „prosím tě, nezabíjej mě. Pěkně tě prosím, nechej mě žít. Když mě pustíš, možná se ti budu moci jednou odvděčit.“

Myší slova lva rozesmála. Představa, že by takové malé a ustrašené stvoření mohlo někdy pomoci jemu, králi zvířat, byla tak směšná, že se nad myškou slitoval.

„Utíkej,“ zavrčel, „nebo si to ještě rozmyslím.“

Za pár dní přišla do divočiny skupina lovců. Chtěli chytit živého lva. Vyškrábali se na stromy a nastražili síť.

Pak tudy běžel lev. Lovci na něj shodili síť. Lev řval a bránil se, ale nemohl se ze sítě vymotat.

Lovci se odešli najíst a lva, který se nemohl ani pohnout, nechali tak. Lev řval o pomoc, ale jediné stvoření, které se odvážilo přiblížit blíž, byla malá myš.

„Ach to jsi ty,“ zasténal lev. „Jak mi můžeš pomoci? Jsi tak malá.“

„Snad jsem malá,“ odpověděla myška, „ale mám ostré zuby a chci se ti odvděčit.“

Pak začala myška hryzat síť. Za chvíli vyhryzala takovou díru, že se lec skrz ní protáhl ven a utekl na svobodu.

(Ezop, 2006, str. 70,71)

2. Souhlasy se zpracováním informací

Souhlas participanta (děti)

Název bakalářské práce: Zvířecí hrdinové – personifikace v příbězích pro děti předškolního věku

Stručný popis výzkumného projektu:

Výzkum se zabývá zvířecími postavami v příbězích pro děti. Jde o to zjistit, jaké lidské vlastnosti se připisují zvířatům a jsou s nimi už neodmyslitelně spjaté (např. liška – mazaná, pes – věrný).

Během výzkumu, budu spolupracovat s vašimi dětmi, kdy s nimi povedu rozhovor o jejich oblíbeném zvířeti a proč je dané zvíře jejich oblíbené. Dále budou součástí mapování zvířat skrze bajky a jakou charakteristiku lidského chování mají zvířata v přečtených bajkách.

Cokoliv vaše děti řeknou nebo nakreslí bude anonymizováno, jména ve výzkumu plně anonymizují respondenta (respondent 1), 2), 3),...)

Účast v projektu je dobrovolná, pokud se nechcete účastnit, nebo pokud se rozhodnete, že nechcete, aby byly použity výtvarné práce a texty vašich dětí, na požádání tyto práce odstraníme z databáze shromážděných prací.

Pokud souhlasíte s účastí svého dítěte v tomto projektu a s případnou publikací svých prací, prosíme, uveďte níže svoje jméno a podepište tento formulář.

Prohlášení (prosíme, zakroužkujte “ano” nebo “ne”)

Jméno

Datum a podpis

Souhlasím s účastí mého dítěte na výše jmenovaném výzkumu, a byl/a jsem informován/a o tom, že svůj souhlas mohu v kterémkoli okamžiku stáhnout.

Ano/Ne

Souhlasím, že práce mého dítěte, tedy texty a výtvarné práce, mohou být použity pro publikační účely jak na internetu, tak v tištěné podobě.

Ano/Ne

Rozumím, že jakékoli informace, které moje dítě poskytne, bude udržována v utajení, a že identita mého dítěte nebude uvedena v žádných publikacích výzkumných nálezů.

Ano/Ne

Souhlas participanta (kolegyně)

Já, T.P.,

Souhlasím s uveřejněním mého rozhovoru, který proběhl během konzultace při bakalářské práci. Jsem si vědoma, že moje výroky budou napsány do Bakalářské práce Anežky Stejskalové na téma:

Zvířecí hrdinové – personifikace v příbězích pro děti předškolního věku.

.....

Datum

.....

Podpis

