

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra pedagogiky a psychologie

Bakalářská práce

ANIMOVANÁ POHÁDKA V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ
ANIMATED FAIRY TALE IN THE PRE-SCHOOL EDUCATION

Vedoucí práce: Prof. PaedDr. Gabriel Švejda, CSc.

Autor práce: Eliška Kašparová

Studijní obor: Učitelství pro mateřskou školu

Ročník: III.

2007/2008

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Animovaná pohádka v předškolním vzdělávání vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury, uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské – diplomové práce, a to v nezkrácené podobě */v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou/* elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

Datum:

.....
Eliška Kašparová

Ráda bych poděkovala panu prof. PaedDr. Gabrielu Švejdovi, CSc. za odborné metodické vedení práce a také za cenné rady. Dále děkuji FAMO a Vyšší odborné škole filmové v Písku, 5.MŠ v Písku a MŠ U pramene v Českých Budějovicích, kde jsem čerpala podklady k mé práci. Další poděkování míří Mgr. Marii Stiborové za pomoc při úpravě textu a v neposlední řadě i rodině a osobám blízkým, kteří mi byli velkou oporou.

ANOTACE

Bakalářská práce se zabývá významem a působením animované pohádky v předškolním vzdělávání. Prostřednictvím zařazení animované pohádky se snaží docílit pozitivního vlivu na předškolní věkovou skupinu. Práce poukazuje i na vhodnost výběru animované pohádky vzhledem k věku, náročnosti a schopnostem dětí v předškolním vzdělávání.

Tato práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Teoretická část obsahuje několik závažných kapitol. Vymezuje pohádku jako takovou. Dále přibližuje animovanou pohádku z hlediska výkladu různých autorů a historie. Poukazuje na různorodost vztahující se k autorům animovaných pohádek a klasifikaci. Snaží se přiblížit složitost tvorby animované pohádky v dnešní době a poukazuje na řadu profesí, které se k ní vztahují. Velkou váhu přikládá kapitolám Význam pohádek a Večerníček.

Praktická část se zabývá výzkumným šetřením provedeným ve dvou předškolních zařízeních v Písku a v Českých Budějovicích, formou kresby a řízeného rozhovoru. Důležité bylo výzkumné šetření u tvůrců animovaných pohádek na FAMO Písek, kde proběhly diskuse s autory i samotnými studenty, kteří se podílejí na tvorbě animovaných pohádek.

Cílem bylo zjistit představu o působení animované pohádky na děti v předškolním zařízení a také zjištění jejího významu pro tyto děti. Také zda se dá zjištěný vliv animovaných pohádek pozitivně usměrňovat. Výzkumné šetření bylo zpracováno na základě audionahrávek z diktafonu, videonahrávek, kresby a poté následně vyhodnoceno.

ABSTRACT

This bachelor's thesis deals with the significance and the impact of the animated fairy tale in the preschool education. The goal of the integration of the animated fairy tale is to have a positive influence on the preschool age group. The work also points out significance of the choice of the animated fairy tale in view of the age, the level of difficulty and ability of children in the preschool education.

The work is divided into a theoretical and a practical part. The theoretical part contains several significant chapters. It specifies the very essence of the fairy tale. Then it illustrates the animated fairy tale through the eyes of various authors and from the historical view. It shows the diversity related to the authors of animated fairy tales and its classification. It also aims to reveal the complexity of the production of the animated fairy tales at the present time and presents a range of relating vocations. It emphasizes especially the chapters titled "The significance of the fairy tales" and "Bedtime story".

The practical part engages in the research project that was carried out in two different preschools, in Písek and in České Budějovice. It was accomplished in the way of the drawing and a moderated dialogue. The research at FAMO (The Film Academy of Miroslav Ondříček) in Písek was very important. Many discussions took place with the authors and current students.

The purpose of the thesis was to determine the influence that an animated fairy tale has upon children in a preschool establishment and to find out the importance it has for them. Besides that it aimed to detect whether it would be possible to regulate the discovered influence. The research results have been processed and evaluated on the basis of the audio and video recordings and drawings.

OBSAH

Úvod	8
1. Teorie aneb uvedení do animované pohádky.....	9
1.1 Pohádka	9
1.2 Animovaná pohádka a blízka slova	9
1.3 Něco málo z historie	11
1.4 Někteří známí animátoři a výtvarníci animované pohádky	12
1.5 Klasifikace animované pohádky	16
1.6 Animační technologie	17
1.7 Potřebné profese k vytvoření animovaného filmu	18
1.8 Význam pohádek	19
1.9 Večerníček, český fenomén	22
1.10 Pohádka O statečné Magdaleně	26
2. Praktická část – výzkumné šetření	27
2.1 Cíl výzkumného šetření	27
2.2 Vymezení a popis zkoumaných objektů	27
2.2.1 Mateřská škola v Písku	27
2.2.2 Mateřská škola v Českých Budějovicích U Pramene	28
2.2.3 FAMO a Soukromá vyšší odborná filmová škola v Písku	29
2.3 Použité metody při výzkumném šetření a jejich realizace	29
2.3.1 Pozorování pohádky O statečné Magdaleně	29
2.3.2 Diskuse, rozhovory a dotazníky na FAMO a Vyšší odborné filmové škole v Písku	30
2.3.3 Kresba	30
2.3.3.1 MŠ Písek	30
2.3.3.2 MŠ České Budějovice	31
2.3.4 Řízený rozhovor	31
2.3.4.1 MŠ Písek	32
2.3.4.2 MŠ České Budějovice	43
2.4 Shrnutí výzkumných šetření	55

Závěr	57
Seznam citované a použité literatury	58
Seznam příloh	60
Přílohy	

ÚVOD

V dnešním moderním světě, plném nových technologií, jsou stále větší nároky pro volný čas dětí. Pro mnoho rodičů je pohodlné posadit své ratolesti k televizi, aby „neotravovaly“. Právě animovaná pohádka je pro kvalitní zábavu dětí jako stvořená, ale zajímá někoho, na jaký druh pohádky se dítě dívá? Jsme zaplavováni vlnou násilných komiksů, které ať chceme nebo ne, ovlivňují děti od té doby, kdy je rodiče před televizi posadí. Výběr tématu této bakalářské práce byl podněten mým dlouhodobým zájmem o animovanou pohádku, a zda se dá touto formou působit na děti pozitivně. Byla bych ráda kdyby animovaná pohádka byla více zařazována do programů mateřských škol, ale s citlivým a promyšleným výběrem. V bakalářské práci se chci soustředit na českou animovanou tvorbu jejíž historie, vývoj i faktické národní prostředí by mělo být dětem mnohem bližší než importované zahraniční komiksy. Domnívám se, že animované pohádky ke všem svým pozitivním vlivům mohou také vést k prvnímu uvědomění si určitého „vlastenectví“ – sounáležitosti s daným prostředím a v neposlední řadě při dalším smysluplném využití (následné rozhovory a diskuze) i ke správnému návyku chápání mediálních sdělení – tedy k počátkům mediální výchovy. Smyslem této práce by měl být také zájem o vytvoření projektů plných prožitků, pozitivních vlivů a silných emocí s akcentem na věkové zvláštnosti dětí. V teoretické části bych ráda ukázala složitost a dlouholetou tradici české animované tvorby pro děti. Chtěla bych rozkrýt význam pohádky i českých večerníčků a rešerší odborné literatury poslední doby. Seznámit čtenáře s touto zajímavou a trochu opomíjenou tematikou v předškolním vzdělávání, a připravit je pro praktickou část, kde se chci zabývat výzkumnými šetřeními mezi dětmi předškolního věku a také mezi mladými tvůrci. Pro hlavní výzkumné šetření v mateřských školách si volím řízený rozhovor a kresbu. U mladých tvůrců animovaných pohádek použiji dotazník s následnou analýzou a diskuzí. Celou bakalářskou práci doplním dalšími rozhovory, videonahrávkami a dramaturgií pohádky tak, aby čtenáři poskytla ucelenou představu nejen problematice animované pohádky v předškolním vzdělávání, ale i o praktikum jejího efektivního používání i využívání, dle kterého by animovanou pohádku lépe zařadili do své pedagogické činnosti.

1. Teorie aneb uvedení do animované pohádky

1.1 Pohádka

Pohádka původně představovala jeden ze základních prozaických útvarů ústní lidové slovesnosti, obracejících se zpravidla k dospělým, ale v průběhu svého žánrového vývoje přešla do tvorby pro děti.

Jádrem původní lidové pohádky je vymyšlený příběh s nereálným dějem, postavami a prostředím. Lidový tvůrce v ní vyjadřuje své názory, zkušenosti, sny, tužby, myšlení a cítění, svůj niterní vztah k přírodě, k práci, k lidem, ke společnosti, k životu a světu.

V pohádce mají nejvýznamnější roli postavy. Jejich vlastnosti jsou jasně vymezeny a v průběhu děje se nemění. Postavy jsou založeny na principu protikladnosti – kladný a záporný hrdina. Téměř vždy vítězí hrdina spravedlivý, poctivý, čestný a statečný nad záporným hrdinou, který má vlastnosti opačné. Kladný hrdina je odměněn a záporný potrestán.

Důležitým charakterizačním prvkem je přímá řeč postav, která se vyznačuje bohatou obrazností. Do pohádky často vstupují personifikované předměty, antropomorfizovaná zvířata a kouzelné bytosti.

Rysem pohádky je také časová a místní neurčitost. Děj pohádky se zakládá na vyprávění a postupně graduje s obtížností překážek. Většinou směřuje ke šťastnému konci.

Klasifikace pohádky: lidová a umělá (autorská), dále kouzelná, zvířecí, novelistická.

1.2 Animovaná pohádka a blízká slova

Takto se staví k animovanému filmu autor knihy Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan:

„Animovaný film nelze definovat jednou větou. Jediným společným jmenovatelem desítek jeho forem a žánrů je z hlediska technologického umělý, stylizovaný pohyb, vytvářený pookénkovým snímáním jednotlivých fází. Výrazové

prostředky animovaného filmu jsou především výtvarné, ať už jsou jejich nositeli loutka klasická, reliéfní nebo plošková, kresba, koláž či malba, hmota nebo předmět, Jeho podstatou je myšlenka, tvůrčí fantazie, výtvarná stylizace a dramatická zkratka.“ (POŠ, J. Výtvarníci animovaného filmu, Praha: Odeon, 1990.)

Slovník cizích slov:

„animovaný : 1. film = vznikající snímáním jednotlivých pohybových fází, loutek a jiných předmětů a tím jakoby oživený 2. rozjařený, živý“

„animovat: 1. získávat, získat zájem někoho o něco 2. bavit, pobavit, rozjařovat, rozjařit 3. film. Nastavovat nebo kreslit jednotlivé pohybové fáze loutek a jiných předmětů a promítat je rychlostí 24 obrázků za sekundu“

(KLIMEŠ L. Slovník cizích slov, Praha: SPN, 2005.)

Z hlediska filozofie:

„ANIMA: Latinské slovo anima znamená oživující princip. Předpokládá se, že zdroj života je přítomen v každém živém organismu, ať už jde o zvířata nebo o lidi. V Řecku se toto pojetí upevnilo v mystériích, v nichž DUŠE byla chápána jako nesmrtelná veličina, odlišná od těla, které je zdrojem života, citů a myšlení. Pojem duše byl ve všech kulturách vždy vyjadřován symboly, které se nějak vztahují ke VZDUCHU (motýli, holubice, vítr, závan, dech).“ (UBALDO N.: Obrazové dějiny filozofie, Praha: UNIVERSUM, 2006.)

Animovaný film z internetové encyklopedie Wikipedia je definovaný takto:

„Animovaný film je druh filmu, který je snímán po jednotlivých fázích (neboli snímcích filmového pásu) tak, aby se jeho přehráním plnou rychlostí vytvořil dojem plynulého pohybu. Tomuto způsobu rozpohybování se říká animace.

Animované filmy vznikly původně jako kreslené, loutkové a další technologie, od konce minulého století se uplatňuje počítačová animace.“

*„**Animace** je způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí. Slovo pochází z cizího slova znamenajícího oživení. Princip animace je zaznamenání sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický, ale liší se od sebe jen drobně. Po rychlém zobrazení těchto snímků vzniká dojem pohybu. Snímky se však musí přehrávat takovou rychlostí, kterou už oko nepostřehne.“ (www.wikipedia.cz)*

1.3 Něco málo z historie

Český animovaný film má velice spletitou historii a i když se jeho trvání zhruba pěti desetiletí vejde do jednoho lidského života, stačil dát národu i nám všem několik významných jmen.

Rok 1909 bychom mohli pokládat za datum zrození animovaného filmu, kdy neznámý technik naučil kameru pookénkovému snímání a její majitel James Star Blackton natočil svůj Hounted house, v němž použil „americký pohyb“ neboli animaci. Začátky české animované tvorby byly značně opožděné. O dvacet let později začíná český grafik Karel Dodal se svou společnicí Hermínou Týrlovou své experimenty s animovaným filmem. Jejich první kreslený film je Zamilovaný vodník a vznikl roku 1926 v době, kdy Walt Disney slavil své největší úspěchy.

Roku 1939 Dodal odjel do ciziny a Hermína Týrlová pokračovala ve své práci ve zlínských Baťových ateliérech, kde natočila první český loutkový film Ferda Mravenec (1944).

Následně přicházejí čeští animátoři a výtvarníci s bajkou Svatba v Korálovém moři, která byla dokončena před koncem války. Na této bajce pracovalo několik později významných animátorů a výtvarníků, jako Eduard Hofman, Jiří Brdečka, Jaroslav Kándl, Břetislav Pojar.

Menší skupina výtvarníků zkoušela své štěstí i ve Zlíně, kde také začínal Karel Zeman, který s Hermínou Týrlovou natočil film Vánoční sen. Byla to kombinovaná hra reálného herce s animací loutky.

Počátky animované tvorby v Čechách byly chaotické, ale dokázaly, že jsou pro tuto filmovou oblast reálné předpoklady.

V roce 1945 založili mladí výtvarníci a animátoři první studio kreslených filmů, které bylo později připojené ke Krátkému filmu Praha. Pojmenovali je Bratři v triku. Jelikož jim chyběla výrazná umělecká osobnost, požádali mladého Jiřího Trnku, který byl úspěšný malíř, grafik, ilustrátor, loutkař. A tak byl položen základ úspěšného startu dalšího vývoje animované tvorby.

Rok 1945 můžeme pokládat za zrod českého animovaného filmu. Na počátku stojí tři osobnosti: Hermína Týrlová, Karel Zeman a Jiří Trnka.

Českou školu animovaného filmu charakterizuje kvalita výtvarného projevu, myšlenková a mravní hodnota. Podmínky, ve kterých se animovaná tvorba vyvíjela, byly složité. Stát sice poskytoval prostředky na její rozvoj, ale později do ní začal zasahovat a usměrňovat ji.

Z počátku animovaná tvorba byla rozdělena do malých studií. Výhodou bylo utváření malých sebraných týmů. Po vybudování velkých ateliérů na Barrandově byla týmová tvorba narušena.

Nyní je zde příliv animovaných filmů od mladých tvůrců a neustálé obnovování zarytých klasik. V moderních pohádkách se objevuje více násilí a akčnosti, snad aby bylo upoutáno nejširší publikum a vysoká míra sledovanosti.

1.4 Někteří známí animátoři a výtvarníci animované pohádky

Hermína Týrlová (narozena 11.12.1900)

Výtvarnice, režisérka desítek loutkových filmů, scenáristka animovaných filmů. Spolupracovala s Karlem Dodalem a poté ve zlínských ateliérech. Filmové postavičky vyráběla ze dřeva, textilu, vlny atd.

Ve zlínských ateliérech natočila první český loutkový film Ferda Mravenec, dále Vánoční sen, Vzpouza hraček, Zlatovláska.

Karel Zeman (narozen 3.11.1910)

Scénárista, režisér a výtvarník. Ve Francii se naučil základům výtvarného řemesla a začal se zajímat o animovaný film. V sedmnácti letech vystavoval v Praze své vlastní loutky. V kudlovském ateliéru si vyzkoušel své experimenty s animací v profesionálních podmínkách s trikovou kamerou. Jiří Trnka se nezalekl složité technologie animovaného filmu. Začal spolupracovat s Hermínou Týrlovou. Následně začal pracovat i na ploškovém filmu.

Některé filmy z jeho tvorby: Vánoční sen, Pohádka tisíce a jedné noci, Čarodějův učeň, Pohádka o Honzíkovi a Mařence.

Jiří Trnka (narozen 24.2.1912)

Ilustrátor, výtvarník, scénograf, loutkař a režisér animovaných filmů. Po studiích na uměleckoprůmyslové škole se ujal vedení studia Bratři v triku. Nezalekl se složité technologie animovaného filmu, byl to podnět pro uplatnění jeho výtvarných záměrů. Po čtyřech kreslených filmech odchází ze studia Bratři v triku, aby se mohl věnovat svým loutkám.

Natočil např.: Zasadil dědek řepu, Zvířátka a Petrovští, Císařův slavík, Bajaja, Špalíček.

Jiří Brdečka (narozen 24.12.1917)

Filmový kritik, kreslíř, novinář, spisovatel, scénárista a režisér animovaných i hraných filmů. Jeho kreslířské nadání se rozvíjelo v Hranicích, kde se narodil. Patřil k prvním pracovníkům studia Bratři v triku. Jako scénárista se podílel na Trnkových filmech Císařův slavík, Sen noci svatojánské, Staré pověsti české.

Je tvůrcem animovaných filmů Vzducholod' a láska, Pozor!, Špatně namalovaná. Podílel se na scénáři pohádky Byl jednou jeden král s Bořivojem Zemanem a Janem Werichem. Dále napsal scénář pro pohádku Obušku z pytle ven!.

Josef Pinkava (narozen 25.11.1919)

Scénárista a režisér. Spolupracoval na několika hraných a loutkových filmech s Hermínou Týrlovou jako režisér hraných částí.

Filmy: Uzel na kapesníku, Ztracená panenka, Zvědavé psaníčko.

Zdeněk Miler (narozen 21.2.1921)

Malíř, grafik, scénárista. Od roku 1942 začal pracovat jako animátor ve zlínských filmových ateliérech. V roce 1945 přešel do studia Bratři v triku, které vedl Jiří Trnka. Milerovi se nelíbily předlohy filmu, který měl zpracovat a tak si řekl, že bude pracovat na vlastním scénáři. Cílem mělo být roztomilé zvířátko, které bude děti filmem provázet. Dlouho však nemohl najít to pravé, až jednou na procházce zakopl o krtinu a bylo vše vyřešeno. Hlavní postavou byl Krteček. Tak se rozjela éra příběhů o krtkovi. Krtek se proslavil nejen u nás, ale i v Německu, v Japonsku, Číně, Maďarsku, Polsku, ve Francii, Skandinávii a v dalších zemích.

Pohádky: Jak Krtek ke kalhotkám přišel, Krtek a autíčko, Krtek a zahrada, Pohádka o kohoutkovi a slepičce, Zvědavé štěňátko atd.

Břetislav Pojar (narozen 7.10.1923)

Animátor a režisér. Začátky prožil po boku Jiřího Trnky. Mezníkem v jeho tvorbě bylo setkání s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem, zrodily se slavné série o nejhravějších medvídcích na světě - Pojd'te, pane, budeme si hrát. Založil katedru animované tvorby na FAMU. Jedním z jeho posledních projektů je Paleček - příspěvek do čtveřice pohádek ve Fimfáru 2, jehož námětem je Werichova kniha.

Filmy: Jabloňová panna, Dášenska, čili život štěněte, aj..

Miloš Macourek (narozen 2.12.1926)

Spisovatel, scénárista a dramatik. Od roku 1960 byl dramaturgem a scénáristou Filmového studia Barrandov, kde skončil až v roce 1980. Spolupracoval s Břetislavem Pojarem, Stanislavem Látalem, Jiřím Brdečkou.

Spolu s kreslířem Adolfem Bornem a Jaroslavem Doubravou vytvořil stálý autorský kolektiv. Jejich společný seriál o dětech a pro děti se jmenuje Mach a Šebestová.

Zdeněk Smetana (narozen 26.7.1925)

Scénárista, animátor a výtvarník animovaných filmů dal výtvarnou podobu večerníčkům: Křemílek a Vochomůrka, Rákosníček, Malá čarodějnice, Štaflík a špagetka.

Radek Pilar (narozen 23.4.1931)

Malíř, televizní grafik, režisér animovaných filmů a tvůrce ilustračních doprovodů a animovaných filmů pro děti. Do povědomí široké veřejnosti se zapsal jako autor znělky televizního Večerníčku, který už po více než 40 let uvádí denně pohádky pro děti. Je zakladatelem tzv. českého videoartu.

Natočil: O loupežníku Rumcajsovi, Maková panenka, atd.

Adolf Born (narozen 12.6.1930)

Malíř, grafik, kreslíř, ilustrátor, karikaturista, výtvarník, humorista a v neposlední řadě přítel dětí a zvířat. Jeho kresby provázely děti v časopisech Ohníček, Sluníčko, Mateřídouška. Svými ilustracemi dotvořil přes 230 knih. Podílel se na tvorbě asi 70 animovaných filmů. K jeho nejznámějším postavám patří Mach a Šebestová. Spolupracoval na loutkovém filmu Až já budu velký s Václavem Bedřichem. Navrhoval postavy loutkové i kreslené, které na plátně ožívaly.

Z jeho tvorby: Až já budu velký, Rohatá princezna, O třech písmenkách, Mach a Šebestová, Žofka a spol.

Ondřej Sekora (narozen 25.9.1899)

Kreslíř, novinář, karikaturista. Lákala ho okolní příroda, zvláště brouci a motýli. Různí živočichové ho provázeli celým životem. Své nadání začal uplatňovat v Lidových novinách jako karikaturista. Hlavním podnětem pro tvorbu

pro děti bylo narození syna, následně byla odstartována etapa seriálů o Ferdovi Mravencovi.

Animovaná díla: Ferda Mravenec, Ferda Mravenec v cizích službách, Ferda v mraveništi, Trampoty brouka Pytlíka, Kuře Napipi

1.5 Klasifikace animované pohádky

KRESLENÝ FILM

Jednotlivé pohybové fáze jsou kresleny na průhledné folie, které jsou pomocí speciálních animačních jehel připevněné na podsvíceném animačním stole. Poté jsou přiloženy na animační pozadí. V dnešní době se nakreslené fáze s pozadím naskenují do počítače a upraví se do potřebné podoby. Poté se jednotlivé fáze spojí v plynulý pohyb s pomocí stříhového programu. Tento způsob je rychlejší pohodlnější a levnější.

Kreslený film je nejnáročnější technikou.

Kreslené pohádky: Bob a Bobek, králíci z klobouku; Mach a Šebestová, Maxipes Fík, Kosí bratři, Káťa a Škubánek, Štaflík a Špagetka, Rákosníček, Pohádky z mechu a kapradí, Maková panenka, ..

PLOŠKOVÝ FILM

Je také nazýván jako papírkový díky způsobu, kterým vzniká. Animátor si nakreslí postavičky, které si vybarví a vystříhne z papíru. Jsou skládané z různých částí. S tímto materiálem se pohybuje pod kamerou a vše se snímá podobně jako u kresleného filmu.

Ploškové pohádky: O skřítku Racochejlovi, Bubáci a Hastrmani, Kubula a Kuba Kubikula, Pohádky o mašinkách, ..

HRANÝ LOUTKOVÝ FILM

Je to film hraný loutkoherci před klasickou kamerou a natáčí se jako hraný film. Dnes už se tato technika používá spíše v divadelních představeních.

Hrané loutkové pohádky: Broučci (první díly), Na návštěvě u Spejbla

a Hurvínka, Příběhy včelích medvídků

ANIMOVANÝ LOUTKOVÝ FILM

Animátor vyrobí loutky a dále si vytvoří prostředí, do kterého se loutka zasadí. Každý pohyb obnáší navrtání dírky do scény a následné připevnění nožičky, pomocí speciálního šroubku. Poté se dírka musí opět zamaskovat a vše se opakuje. Každý pohyb je snímán trikovou kamerou. Dnes se více používá fotoaparát a nasnímané fáze se převedou do počítače.

Animované loutkové pohádky: Jája a Pája, Pat a Mat, Broučci

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Rozvoj počítačové techniky byl pro animaci doslova revolucí. Animátoři dnes mohou pomocí počítače nakreslit prostorovou síť figury a počítač s ní sám různě pracuje.

1.6 Animační technologie

Dvourozměrná animace

- Kreslený film na ultrafány
- Kresba nebo malba na papír a jiné materiály
- Ploškový film a koláž
- Bezkamerový film
- Animace sypkých materiálů
- Vrstevnatá animace
- Špendlíkové plátno

Třírozměrná animace

- Loutkový film
- Poloplastický film
- Animace plastelíny
- Animace objektů

- Pixilace

Kombinace reálného a animovaného filmu

Počítačová animace

1.7 Potřebné profese k vytvoření animovaného filmu

Režisér

Podílí se na výrobě technického scénáře s velmi přesným rozvržením scén. Rozepisuje do každé scény vlastní dialog a hudbu. Přípravuje s výtvarníkem, kameramanem a hlavním animátorem každý záběr. Kontroluje snímání, provádí korekce, které písemně zaznamenává vedoucí ateliéru a předá animátorům. Provádí dokončení práce.

Výtvarník

Připraví výtvarné návrhy figurek a pozadí pro film. Figurky rozkreslí v různých akcích a situacích s různými výrazy. Určí ladění barevného pozadí k barvě vlastních figurek. Dále určí velikosti a množství pozadí pro celý film. Vše provádí po dohodě s režisérem, hl. kameramanem, hl. animátorem, modelářem kresby a malířem pozadí.

Modelář kresby

Určí techniku provedení figurek po dohodě s ostatními. Hlídá podání barev. Spolupracuje s míchačem barev a dohaduje množství jednotlivé šarže barvy pro celý film.

Hlavní kameraman

Spolupracuje s režisérem, výtvarníkem, hl. animátorem při kompletní přípravě technického scénáře a animační přípravě. Dohlíží při snímání tužkokresby a konečném natáčení, kde spolupracuje při různých efektech

a složitým natáčením. Kontroluje výsledky tužkového snímání. Kontroluje výsledný obraz dokončovacích prací ve filmové laboratoři, ručí za technickou kvalitu obrazu.

Hlavní animátor

Provede kompletní animační přípravu pro všechny animátory, kteří na filmu spolupracují. Určí velikosti záběrů, figur a jejich umístění. Na jeden záběr je až 8 kreseb. Kresby vyjadřují charakter záběru dle technického a situačního scénáře. Tuto animační přípravu konzultuje s režisérem, hl. kameramanem.

Animátor

Připravuje celý záběr v základních fázích. Časově rozdělí scénu a v situačních fázích rozkreslí záběr. Připraví pro fázáře časový rozvrh záběru. Animátor je autorem hereckého výkonu kresby nebo loutky. Ožívování (animace) kresby a loutky se liší. Animátor spolupracuje s režisérem a výtvarníkem.

Fázář

Profázuje navrhované akce, provede čistokresbu a očíslovuje scénu, rozděljuje záběr maximálně do čtyř vrstev. Záběr předá ke kontrole animátorovi.

Dále jsou zde významné role z hlediska organizace tvorby a dokončení: **střihač, zvukař a producent.**

1.8 Význam pohádky

Pohádky otevírají dětem jiný svět, plný kouzel a fantazie, mohou v nich uniknout z reality všedního dne, dávají dětem naději. Pohádkový svět je plný dobra a zla, ty jsou však jednoznačné a dobro většinou zvítězí a zlo je po zásluze potrestáno. Pro děti je v pohádkách velice důležitá jasná polarizace postav

a dalším důležitým bodem je potrestání zla. Přestože pohádky děti vedou do kouzelného světa, učí je také pravidlům a ukazují jim modely chování. Mohou zde také neustále prožívat nové zážitky a emoce.

Pohádky jsou obrazem ideálů, snů, představ o spravedlivém světě s jasnými zákonitostmi. Pohádky vyprávějí různé příběhy, ze kterých se můžeme něco dozvědět. Tyto příběhy mají velkou moc a mohou nás mnohému naučit. Jsou v nich uloženy zkušenosti a moudrosti. Pohádky rozvíjí fantazii, kreativní myšlení a také pomáhají rozluštit zakódované tajemství našich vnitřních světů.

Pohádky jsou nejen pro děti, ale i pro dospělé. Baví nás, vychovávají a jejich ponaučení mnohdy na děti působí lépe, než rodičovská napomenutí a příkazy. Prostřednictvím pohádek se děti mohou vcítit do jiných rolí, hrdinů, zvířat, rostlin, věcí. Popisujeme-li potřebu seberealizace, mluvíme o příběhu většiny pohádkových hrdinů, kteří se vydali do dobrodružství, kterým vždy úspěšně prošli. Stali se hrdiny. Přestože měli výjimečnou výbavu – většinou nadpřirozené schopnosti nebo dobré pomocníky, museli sami udělat něco, bez čeho by jejich příběh nemohl pokračovat. Museli riskovat, najít v sobě odvalu vkročit do nejistoty. A právě to neviditelné tajemství děti nesmírně láká. Každá situace, která od nás očekává hrdinství, nám umožní překonat sami sebe, posunout své hranice dál. Jsme schopni nechat se hrdiny fascinovat v jakémkoliv věku.

Pohádky mají svůj smysl - některé jsou výchovné, jiné mytologické - léčivé. Pak jsou také pohádky, sloužící především pro pobavení posluchače bez hlubšího významu a ty modernější - odrážejí hlavně ducha doby a vnitřní svět autora.

Pohádky řeší svým příběhem nějaký problém, důležitý pro člověka v určitém vývojovém stádiu. S vývojovými stádii přišla psychologie. U každého z nás probíhá duševní vývoj v několika etapách. V každé z nich se učíme zvládnout nějaký problém, získat určité dovednosti a zkušenosti, což je velmi důležité pro náš další život. Etapy na sebe navazují, úspěšné zvládnutí jedné etapy je podmínkou pro překonání problémů v etapě další.

Co dětem dávají pohádky? Jaký význam pro děti mají pohádky? Je to především postupný rozvoj poznávacích dovedností, osvojení matematických

a logických operací, hromadění teoretických a praktických dovedností, osvojení rodné řeči, rozvoj fantazie. Dále vnáší do dětského světa řád a smysl, rozvíjí paměť. Také dodávají morální podnět pro tvrdé životní zkušenosti.

Pohádky nám ukazují základní etické problémy a pomáhají nám získat odpověď na důležité otázky pro další vývoj. Samozřejmě důležitá je i funkce zábavná, relaxační a emociální.

Problémy a jejich řešení v předškolním věku se promítají do celoživotního postoje k řešení problémů. Částečným řešením a pomocnou rukou jsou právě pohádky. Sice nepřipravují děti na řešení určitých konfliktů, ale ukazují jim, jak přistupovat k řešení problémů. Pokud dítě bude přistupovat k problému pasivně, stane se bázlivým, ustrašeným dítětem. Oproti tomu, aktivní přístup pomáhá dítěti k vytvoření dobrého postoje k řešení konfliktních nebo problémových situací.

Pohádka má hluboký význam nejen pro děti. Pomáhá pochopit lidskou podstatu a vychovávat děti naprosto nenásilnou formou. Jsou doplňkem pro mnoho profesí, jako je pedagog, vychovatel či psycholog. Jsou mostem mezi dětmi a dospělými.

Naše společnost se vyvíjí a proměňuje, tím se také proměňuje forma a podstata pohádky. V současné době dětský svět a dětský hrdina z českých filmů takřka vymizel. Tvůrci často zapomínají na vlastní smysl pohádky a snaží se divákovi podbízet. Především v moderních kreslených pohádkách se setkáváme s drsnými souboji, v nichž ke štěstí nevede jen poslušnost, chytrost a dobrota, nýbrž přijmout a dát ránu. Dítě pak může násilí praktikovat na vrstevnících. Je ale pravda, že v klasických pohádkách se setkáváme s motivy nebezpečí a úzkosti jako je dítě v hlubokém lese, vodní hlubina, propast, ale i vražda, popřípadě useknutí údů. Ale od toho jsou tu dospělí, aby dětem vysvětlili, proč se tak stalo.

Pohádka probouzí naši obrazotvornost, zve nás, abychom vstoupili do jejího světa fantazie a prožívali příběh jako hrdinové. Oslovuje všechny naše psychické funkce, hovoří k našim hodnotám, potřebám a pudům. V pohádkách ožívají naše vnitřní představy, vžíváme se do jednání postav a srovnáváme jejich postup se sebou.

Při pohledu na modernější pohádky zjistíme, že vedou děti k tradičním mužským a ženským rolím. Muži zde zauímají místo vyšší než ženy, jsou aktivnější, svobodnější, rozhodují o svém osudu. Zamyslíme-li se nad oblíbenými pohádkovými příběhy v Česku, zjistíme, že se poměrně často objevují dvojice hrdinů mužského genderu (Křemílek a Vochomůrka, Jája a Pája, Bob a Bobek, Bolek a Lolek, Pat a Mat atd.), časté jsou i generově smíšené dvojice (Káťa a Škubánek, Ája a Fík, Malá čarodějnice a Havran atd.). Velice obtížně se hledají dvojice s ženským genderem. Důležité je si uvědomovat tento aspekt pohádkových příběhů a využít ho při práci s texty a filmy určenými pro děti. Rodiče i vyučující mají možnost s dětmi diskutovat, promýšlet, co se v nich ukrývá, mohou měnit příběhy tak, aby se v nich našli chlapci i dívky.

Civilizace, která jde rychle dopředu, změnila svět pohádek. Klasická pohádka je dnes pro děti těžko srozumitelná. Děti již nevědí, co je to kolovrátek, vřeten, neznají mnohdy pořádně řadu zvířat, rostlin a lidských činností. Dětem se mnohdy míchají skutečnosti před dávnými lety, kterým moc nerozumí a skutečnosti nového moderního světa s novými zvířaty, novými věcmi. Pohádky by nás měly vybavit znalostí, jak je poznat, pochopit, přijmout a jak se bez nebezpečí pohybovat v životní realitě dobra a zla.

Pohádky jsou pro děti i pro dospělé. Provází nás životem, můžeme se k nim vracet a znovu v nich objevovat něco nového. Na pohádky, se kterými jsme se setkali v dětství, nikdy nezapomeneme, tak jako na hračky, se kterými jsme si hráli. Pohádky, na kterých jsme vyrůstali, v nás zůstanou, je důležité předávat je mladším generacím.

1.9 Večerníček, český fenomén

Večerníček. Znáte někoho, kdo by ho neznal? Večerníček je nejstarší a nejpopulárnější pořad pro děti, který vysílá Česká televize. Na obrazovce se poprvé objevil v polovině 60. let. Otcem projektu byl Milan Nápravník. Znájí ho všechny generace a nesledují ho jen děti. Je to taková televizní pohádka na dobrou noc, ale dětské knihy v žádném případě nenahrazuje, naopak z nich většinou

čerpá. Večerníček je ojedinělý svou charakteristikou a stylem, který vychází z námětů českých tvůrců animovaného filmu. Vyniká vynalézavostí, vynikající animací a kvalitou zpracované látky.

Na přání diváků v roce 1963 začala televize vysílat poprvé večerní pohádku pro děti, vždy v neděli v podvečer. Brzy získala velkou oblibu a večerníčkem se stala roku 1965. Nejprve tvůrci dali přednost jednotlivým příběhům a později seriálů přibývalo. Nejprve se vysílal několikrát týdně, avšak každý den něco jiného. Následně tvůrci zjistili, že hrané seriály se do večerníčku moc nehodí a tak dali přednost spíše krátkým animovaným filmům. Od roku 1973 dodnes můžeme sledovat večerníček denně. Barevnou podobu dostal v roce 1967.

U jeho začátku stál spisovatel Václav Čtvrtek, od kterého pochází spousta literárních předloh. Václav Čtvrtek také ovlivnil pozdější výběr témat. Základními rysy jsou poetika, malebná čeština, smysl pro fantazii, originalita a humor. Upřednostňují se nové originální postavy a hrdinové, kteří jsou bližší dětem a rozvíjí jejich fantazii.

Výběr večerníčků je specifický hlavně svou délkou, která vychází právě ze čtené pohádky. Časový rozsah je kolem deseti minut. Je to doba, kdy pohádka nezačne děti nudit a měla by před spaním děti zklidnit.

Autoři používají dvě formy vyprávění děje. Jednou je forma, kde postava prožívá v každém dílu nová dobrodružství. Druhou formou je vyprávět jednu dějovou linii – seriál na pokračování. Druhá forma je však pro menší děti náročná a mnohdy se v seriálu ztrácejí. Preferovanější je forma první.

Ve večerníčku se vystřídalo mnoho animačních postupů. V poslední době se velice rozšířila počítačová animace, která šetří čas i náklady. Čistě počítačovým seriálem je Pučálkovic Amina (2004). Počítačová technologie však usnadňuje práci i v případě klasické animace. Například nejstarší díly Rumcajse z roku 1967, které byly černobílé, byly nasnímány, digitálně dobarveny, retušovány a byl i vyčištěn zvukový záznam.

Mezi tvůrci dodnes převládá kreslený film, který je pro děti ideální technologií. Plynulá animace na děti působí přirozeným dojmem. Některé seriály:

Maková panenka, Maxipes Fík, Káťa a Škubánek, Rákosníček. Jsou zde jasně vyznačené kontury postav a plošné vybarvení. Působí to na děti přehledně a srozumitelně.

Dále příklady ploškového filmu: Mikeš, O zvířátkách pana Krbce. Loutkový film, při kterém se používají animační loutky, je např. Broučci, Pat a Mat. Příkladem loutkového filmu za použití divadelních loutek je Hurvínek Josefa Skupy, Příběhy včelích medvídků. Novinkou dnešní doby jsou seriály Václava Chaloupka – hrané. (Medvědi, Vydrýsek) Tyto moderní seriály na dobrou noc lámou rekordy a jsou velice oblíbené, jelikož v nich vystupují živá zvířata a je zde zasazen jednoduchý děj.

Večerníček je zábavný a výchovný pořad. Příběhy by neměly děti strašit, nýbrž je zklidnit a pobavit. Důležitá je jednoduchost a srozumitelnost, aby pohádku pochopili i nejmenší diváci. Většinou v těchto pohádkách vystupuje hrdina, který je u dětí oblíbený, sympatický a má dobré vlastnosti. Oblíbenými hrdiny jsou zejména zvířata, strašidýlka, skřítky, pohádkové bytosti. Lidští hrdinové jsou zde také, ale do jejich života většinou vstupují kouzla, tajemno nebo je provází mluvící zvíře. Cílem je především probudit v dětech fantazii a nenásilně je směřovat k ochraně přírody, ochraně zvířat, pomáhání starým lidem.

Autoři večerníčků si vybírají náměty podle knižních předloh nebo si vymýšlí své vlastní. Avšak seriály podle předlohy převládají a my známe spoustu autorských děl.

Večerníček, jako umělecký celek, by měl mít svou charakteristickou výtvarnou stylizaci, která vychází přímo z příběhu. Dílo by mělo hezky vypadat na první pohled, a proto se zde používají jasné čisté a výrazné barvy, přesná a jednoduchá stylizace postav. Hlavní zásadou je přesné rozlišení, kdo je hodný a kdo je zlý.

Tvůrci večerníčků to nemají jednoduché. Jelikož je večerníček televizní pořad, musí se počítat s různými problémy. Televize obraz zkruskuje a tvůrci se tomu snaží předejít používáním výrazných a čistých barevných ploch. Postavy jsou ohraničeny výraznou černou konturou. Autoři museli myslet i na to, aby

barevný seriál působil dobře i na černobílé televizi. Používaly se proto kontrastní barevné plochy, které působily jako odstupňované plochy šedi. Tím byla také dána nutnost výrazné černé kontury.

Ale barva, hrdinové a námět není to jediné, na čem se musí řádně pracovat. Slovní doprovod v seriálech je dalším prvkem, kterým bychom se měli zabývat. Je jen velmi málo večerníčků, kde není slovní doprovod, mezi nimiž je například Krtek. V Krtkovi je mluvené slovo nahrazeno zvuky, hudbou a citoslovci. Výběr hlasového typu, který bude film doprovázet, ovlivní celý nádech filmu a záleží na jeho charakteru. Například Jiřina Bohdalová doprovázela svým hlasem Křemílka a Vochomůrku, Rákosníčka. Karel Hoger (O loupežníku Rumcajsovi). Josef Dvořák (Bob a Bobek, Maxipes Fík), Petr Nárožný (Mach a Šebestová, Žofka), Jan Hartl (Broučci), Jitka Molavcová (Káťa a Škubánek). Každý hlas má svůj osobitý charakter a tvůrci si vybírají velice pečlivě ze spousty uchazečů.

Tvůrcem postavy Večerníčka je výtvarník Radek Pilař, který se narodil v Písku. Režisérem byl Ladislav Bedřich, animoval Antonín Bureš a hudbu složil Ladislav Simon. Samotná postava Večerníčka se nikdy nezměnila a dodnes patří k nejpoblárnějším televizním postavám.

Novodobá generace tvůrců hledá nová moderní témata a experimentuje s náměty, hledá nové literární předlohy. V kresleném filmu se více používá kombinace s počítačem, ale vrací se i ploškový a loutkový film. Technologickou novinou jsou seriály Václava Chaloupka. Obsazením živých zvířat do seriálu se Chaloupek nechal inspirovat Dášenkou Břetislava Pojara.

Večerníček díky svému kouzlu získal nesmrtelnost. Největší úspěchy slaví postava Zdeňka Milera – Krtek, ale i ostatní klasické postavičky, jako je Maxipes Fík, Rákosníček, Křemílek a Vochomůrka, Broučci, víla Amálka atd..

V průběhu let, kdy se vystřídalo u večerníčku několik generací, si diváci nejvíce oblíbili tyto seriály: Maxipes Fík, O loupežníku Rumcajsovi, Krkonošské pohádky, Pohádky z mechu a kapradí, O Krtkovi, Příběhy včelích medvídků, Broučci, Jája a Pája, A je to!, Mach a Šebestová, ...

Od počátku večerníčku se natočilo kolem tří set seriálů. Je krásné že v dnešní době se najdou takoví lidé, kteří stojí o to se věnovat dětem právě formou animovaného filmu.

1.10 Pohádka O statečné Magdaleně

Pohádka O statečné Magdaleně je absolventský film druhého ročníku Soukromé vyšší odborné filmové školy v Písku. Jedním z konzultantů byl dramaturg České televize v oblasti tvorby pro děti a pedagog školy Mga. Jiří Bednář.

NÁMĚT A SCÉNÁŘ: Barbora Maňhalová

ZVUK: David Titěra

HUDBA: Jakub Jurásek

STŘIH: Viktor Schwarz

KAMERA: Ondřej Belica

ASISTENTKA KAMERY: Eliška Svobodová

PRODUKCE: Kateřina Singlová

VÝTVARNÁ SPOLUPRÁCE: Vítězslav Špírek, Jitka Poláková

KOSTÝMY: Petra Hejdová

VÝTVARNÍK A ANIMACE: Rudolf Queisner

REŽIE: Rudolf Queisner, Barbora Maňhalová

PEDAGOGICKÉ VEDENÍ: Pavel Kubant, Jiří Bednář, Luboš Čížek, Jan Kacián, Jan Osten

PRODUCENT: Miloň Terč

2. Praktická část Výzkumné šetření

2.1 Cíl výzkumného šetření

Cílem výzkumného šetření je zjištění významu a působení animované pohádky na děti v předškolním vzdělávání. Jak je pohádka ovlivňuje, co je zajímavá nejvíce. Má animovaná pohádka velký význam v institucionálním předškolním vzdělávání? Tato práce se snaží podchytit starší kulturní tradice místo moderních zahraničních komiksů, které jsou v mnoha případech velice nevhodné pro děti předškolního věku. Práce poukazuje na klasiku české filmové tvorby z hlediska loutky a snaží se podpořit nové mladé talenty ve větší produkci a zájmu, kterých ubývá. Cílem bylo zjistit i postavení mladých tvůrců animovaných pohádek ve vztahu k předškolním dětem.

2.2 Vymezení a popis zkoumaných objektů

2.2.1 Mateřská škola v Písku

První výzkumné šetření bylo provedeno v 5. mateřské škole v Písku, která leží blízko středu města v klidnějším prostředí u městského parku. Škola má dlouholetou tradici, byla zřízena již v roce 1948. V roce 1983 byl její provoz přerušen z důvodu provedení rozsáhlých rekonstrukcí. Původní budova byla zmodernizována a doplněna přístavbou další budovy v zahradě školy. K opětovnému otevření a uvedení do provozu došlo v roce 1987.

Ve dvou propojených budovách jsou čtyři třídy s celodenním provozem, kam jsou přijímány děti od tří let a rozdělené do tříd podle věku. K mateřské škole patří zahrada s nerovným terénem, vybavená pískovišti, houpačkami, skluzavkami, zahradním domečkem, šplhadly, velkou tabulí, prolézačkami a různými doplňky ke hrám dětí. V letních měsících děti využívají nafukovací bazénky na osvěžení, v zimním období pak nerovnost terénu k bobování, klouzání a různým zimním hrám.

Děti mají v průběhu dne dostatek spontánního pohybu i odpočinku. Veškeré činnosti v mateřské škole vycházejí z přirozené dětské zvědavosti a jsou prováděny formou her a různých činností. Celým dnem prolínají volné hry, vyprávění příběhů a pohádek, kreslení, malování, modelování, zpívání, hry na dětské hudební nástroje a cvičení.

Byla jsem ve třídě předškolních dětí, které jsou takřka samostatné v mnoha činnostech. Moje výzkumné šetření se prolínalo s praxí, kterou jsem celý týden vedla. Rozložila jsem činnosti a aktivity do projektu, který byl celý týden naplňován a pozorován. Na výzkumném šetření se zde podílelo 14 předškolních dětí ve věku 5,6 – 6,6, z toho 6 dívek a 8 chlapců.

2.2.2 Mateřská škola v Českých Budějovicích U Pramene



Druhé výzkumné šetření bylo provedeno v Mateřské škole U Pramene v Českých Budějovicích. Škola leží na okraji města ve čtvrti zvané Pohůrka a funguje již 26 let. Od roku 1997 je zařazena do sítě projektu zdravých mateřských škol. Budova má velice rozsáhlé prostory a nachází se v ní 3 věkově smíšená oddělení. Zahrada je obehnána okolo školy a umožňuje dětem spoustu volného pohybu na trávě, kamínkách i průlezkách.

Program školy je založen na osobnostním rozvoji každého dítěte. MŠ používá metodu učení, která je založená na spontánní hře. Cílem filozofie

podpory zdraví je, aby se děti již od mateřské školy naučily postojům, které spočívají v úctě ke zdraví a praktickým dovednostem chránícím zdraví.

Byla jsem ve věkově smíšené třídě Žabek. Děti tady mají opravdu hodně volnosti, a tak jsem se svým projektem přizpůsobila. Vedla jsem celý týden praxe a prolínala jsem ji s výzkumným šetřením, které zde bylo složitější, jelikož jsou zde smíšená oddělení. Na výzkumném šetření se podílelo 17 dětí ve věku 3,4 – 7, z toho 8 dívek a 9 chlapců.

2.2.3 Filmová akademie Miroslava Ondříčka (FAMO) a Vyšší odborná filmová škola v Písku

Poslední výzkumné šetření bylo provedeno ve Filmové akademii Miroslava Ondříčka a v Soukromé vyšší odborné filmové škole. FAMO je soukromou výběrovou vysokou uměleckou školou. Nachází se v klidné části uměleckého města Písku, kde se mladí tvůrci mají možnost obohatit o znalosti v oborech: Audiovizuální tvorba, Obraz, střih a zvuk v audiovizuální tvorbě, Organizace a řízení výroby audiovizuálního díla a v neposlední řadě Animovaná tvorba, ke které lze studovat různé specializace.

Obě školy se zapojují do řady projektů, které jsou známy nejen v České republice, ale i v zahraničí. Především pokračují v tradici pořádání Mezinárodního festivalu studentských filmů v Písku.

2.3 Použité metody při výzkumném šetření a jejich realizace

2.3.1 Pozorování pohádky O statečné Magdaleně

Vybrala jsem loutkovou animovanou pohádku se starším tématem, blížící se k našim kulturním tradicím. Tuto pohádku vytvořili studenti Filmové akademie Miroslava Ondříčka (dále jen FAMO). Jelikož se mezi mladými tvůrci animovaná pohádka nestává moc oblíbenou, měla jsem jen několik vhodných vzorků

pohádek. Vybrala jsem pohádku O statečné Magdaleně. Tato pohádka je loutková s malebným prostředím. Má nádech starší doby a je zde jasné rozdělení dobra a zla. Je v ní akce, strašidelnost a dobrý konec. Doba trvání je 7 minut. Myslím, že pro děti předškolního věku je nejvhodnější pěti až desetiminutová pohádka. Předškolní děti nedokážou udržet dlouhodobou pozornost a je třeba ji motivovat.

2.3.2 Diskuse, rozhovory a dotazníky na FAMO v Písku

Tato výzkumná šetření probíhala v prostorách FAMO a Soukromé vyšší odborné filmové školy se studenty i pedagogickými pracovníky.

2.3.3 Kresba

Kresba byla provedena po prvním zhlédnutí vybrané pohádky mladých tvůrců „O statečné Magdaleně“. Bylo to nezávislé a spontánní. Záleželo na podnětu, který se vryl dětem do paměti jako nejzajímavější, bez bližšího specifikování postav a děje.

Po pohádce šly děti ke stolečkům, kde měly připravené papíry (A4) a pastelky. Instrukce byla jednoduchá: *„Teď nakreslete to, co vás v pohádce nejvíce zaujalo, co se vám nejvíce líbilo.“* Při kresbě hrála relaxační klidná hudba a nechala jsem dětem dostatek prostoru pro vyjádření.

2.3.3.1 MŠ Písek

V Písku byly děti klidnější, lépe se soustředily na pohádku, postavy a celkový děj. Při kresbě si téměř nepovídaly a při vlídné melodii relaxační hudby vzpomínaly na důležité akty z pohádky.

Po dokončení jsme obrázky vystavily na nástěnku, aby byly všem na očích při dalším rozvíjení projektu. Kresba byla natolik různorodá, že jsme s dětmi dokázaly sestavit obrázkovou knihu.

Děti hodně dbaly na detaily a kvalitu obrazu. Nejčastěji se vyskytoval boj čaroděje s princem a Magdalena s princem v závěrečném aktu záchrany. (kresba viz příloha)

2.3.3.2 MŠ České Budějovice

V Českých Budějovicích byly děti spontánní, plné volnosti. Avšak (dáno smíšenou třídou) přistupovaly k činnostem, hrám a aktivitám odlišněji, než děti v Písku. Při kresbě si hodně povídaly a přebíraly náměty od svých kamarádů. Málo spoléhaly na své vzpomínky.

Obrázky jsou navzájem podobné, některé výjimky tvoří například „dítě“ a „jak se měli rádi“. Převážně se objevuje postava čaroděje, hlavně mezi malými dětmi. Myslím si, že je to dáno jejich představivostí, ale zároveň něčím tak masivně poutavým.

Dětská kresba v ČB je méně detailní a u mladších dětí spíše abstraktní. U některých obrázků bylo potřeba ústního rozboru s dětmi, pro větší porozumění. (kresba viz příloha)

2.3.4 Řízený rozhovor

Pro řízený rozhovor jsem zvolila několik jednoduchých otázek, na které děti odpovídaly. Byl vytvořen hlasový záznam na diktafon a následně převeden do textové podoby. Řízenému rozhovoru předcházelo seznámení s diktafonem, jako technickým přístrojem, který dokáže zaznamenávat hlasy, zvuky, hudbu. Byla zapotřebí i ukázka, aby se děti neobávaly něčeho neznámého. Již po čtvrtém zhlédnutí pohádky O statečné Magdaleně jsem pokládala dětem otázky. Toto výzkumné šetření bylo provedeno individuálně, s každým dítětem zvlášť. Byla důležitá uvolněná atmosféra. Před otázkami jsem dětem sdělila, jak vše bude probíhat. Po zodpovězení otázek děti mohly odcházet opět k volným hrám. Všechny děti jsem pochválila, jelikož se této metody trochu obávaly. Dovoluji si podotknout, že zde byla zařazena fiktivní jména.

2.3.4.1

MŠ Písek

1. Veronika (věk 6 let,3 měsíce)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
 - *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
 - *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
 - *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
 - *Šla k čarodějovi, pro to srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
 - *Neodpověděla.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
 - *To, že šla do toho lesa a pak, že šla k tomu čarodějovi a upustila tu korunu a vzala to srdce. A pak ho dala tomu princovi a ten bojoval s tím čarodějem a pak ho propíchl a ten čaroděj zmizel.*

2. Johanka (věk 5,9)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
 - *Ta Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
 - *Zlý čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
 - *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
 - *Tak šla pro to srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
 - *Neodpověděla.*

- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak šla pro tu vodu a jak plakala. Šla i pro to srdce.*

3. Nela V. (věk 5,11)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Statečná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Došla pro srdce do hradu.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Protože byl zlý.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak tam šla utrhnout tu kopretinu.*

4. Adéla (věk 5,9)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Já ještě přemýšlím, já myslím, že ta babička.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Ten čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Ta s tím copanem, hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala to srdce a pak ho tím zachránila.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Tak to nevím.*

- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Já myslím, že asi jak šla tím lesem do hradu.*

5. Lucie (věk 6,3)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Nevím.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Šla na hrad a vzala srdíčko.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Protože byl zlý.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Mě se líbil ten čaroděj.*

6. Dominik (věk 5,6)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Šla na čarodějův hrad.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Aby zachránil vesnici.*

- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak ta Magdalena šla pro vodu.*

7. Michal (věk 5,11)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Nevím.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala si srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Čaroděje, toho prince a už nic.*

8. Lukáš (věk 6,6)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Ted' si nemůžu vzpomenout na jméno. Lenička se jmenovala?*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Protože do bodl.*

★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?

- *Všechno.*

9. **Kevin (věk 6,3)**

★ Kdo byl v pohádce dobrý?

- *Princ.*

★ Kdo byl v pohádce zlý?

- *Čaroděj.*

★ Jaká byla Magdalena?

- *Hodná.*

★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?

- *Sebrala čarodějovi to srdíčko.*

★ Víš proč princ zabil čaroděje?

- *Protože byl ten čaroděj zlý.*

★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?

- *Že Magdalena šla tím strašidelným lesem a vyšla na skálu a ještě šla s kyblíčkem do studny pro vodu. A uviděla sochu a utrhla kytičku a dala jí k té soše.*

10. **Tomáš K. (věk 5,10)**

★ Kdo byl v pohádce dobrý?

- *Princ.*

★ Kdo byl v pohádce zlý?

- *Čaroděj.*

★ Jaká byla Magdalena?

- *Statečná.*

★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?

- *Došla na hrad pro srdce.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Čaroděje.*

11. Tom (věk 6,0)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala tomu čarodějovi srdíčko, místo koruny.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak bojovali.*

12. Pavel (věk 5,10)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Neodpověděl.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Neodpověděl.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Neodpověděl.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Neodpověděl.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Neodpověděl.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Neodpověděl.*

13. Šimon (věk 5,9)

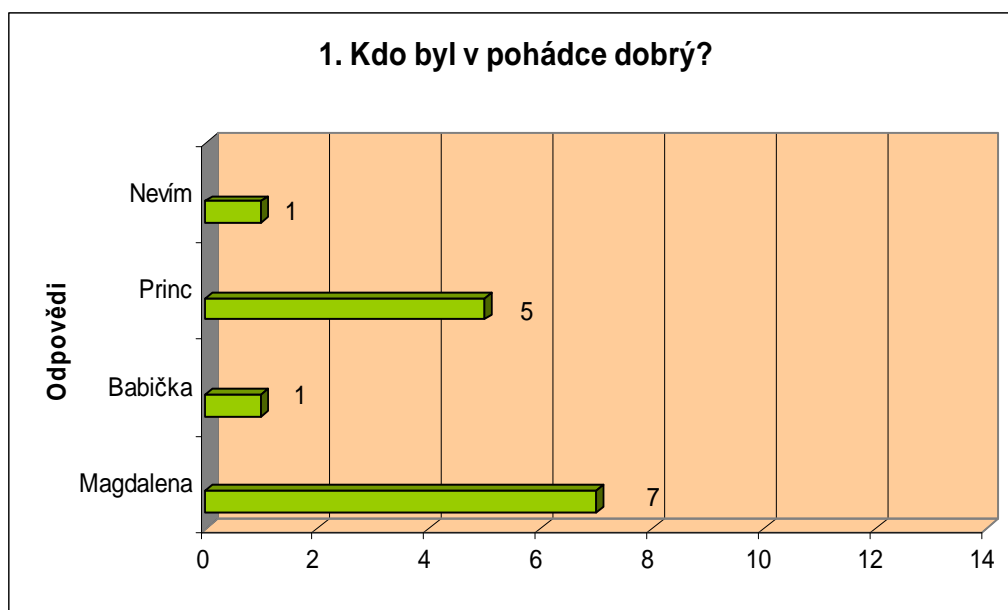
- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Ten pán, ten princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala tomu čarodějovi srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Toho čaroděje.*

14. Klárka (věk 6,2)

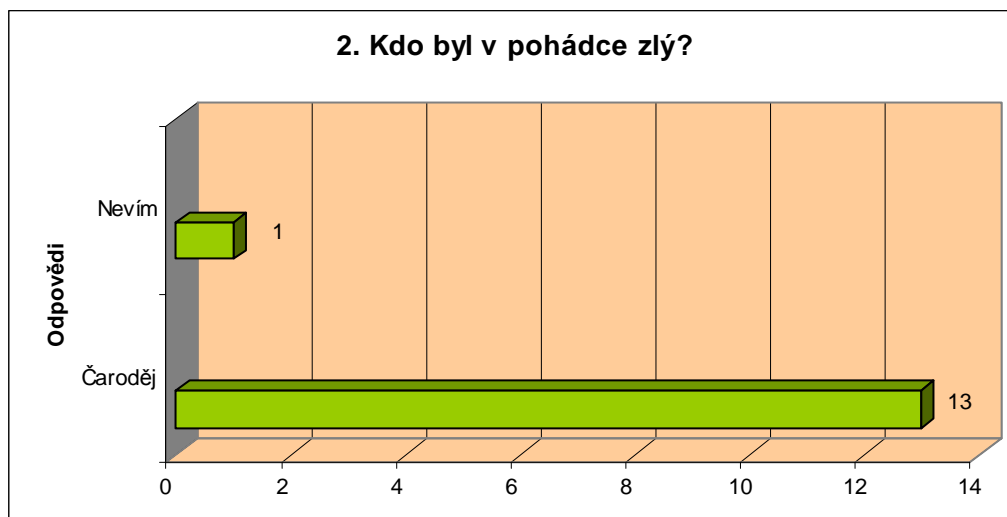
- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Dala mu srdíčko.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?

- *Protože, nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Že zachránili celou vesnici.*

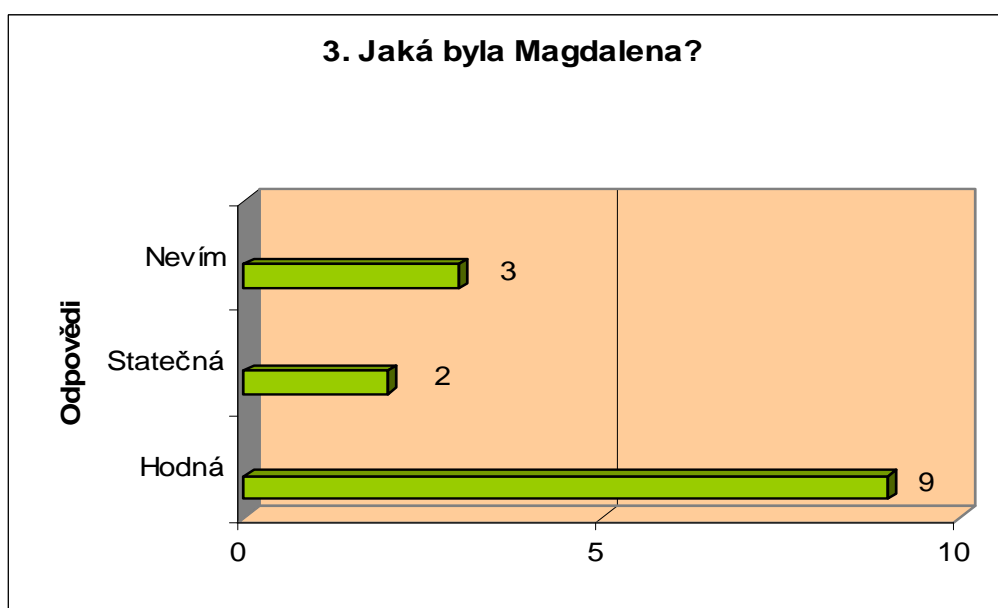
**Grafická podoba zpracování řízeného rozhovoru (celkem 14
odpovědí na každou otázku)**



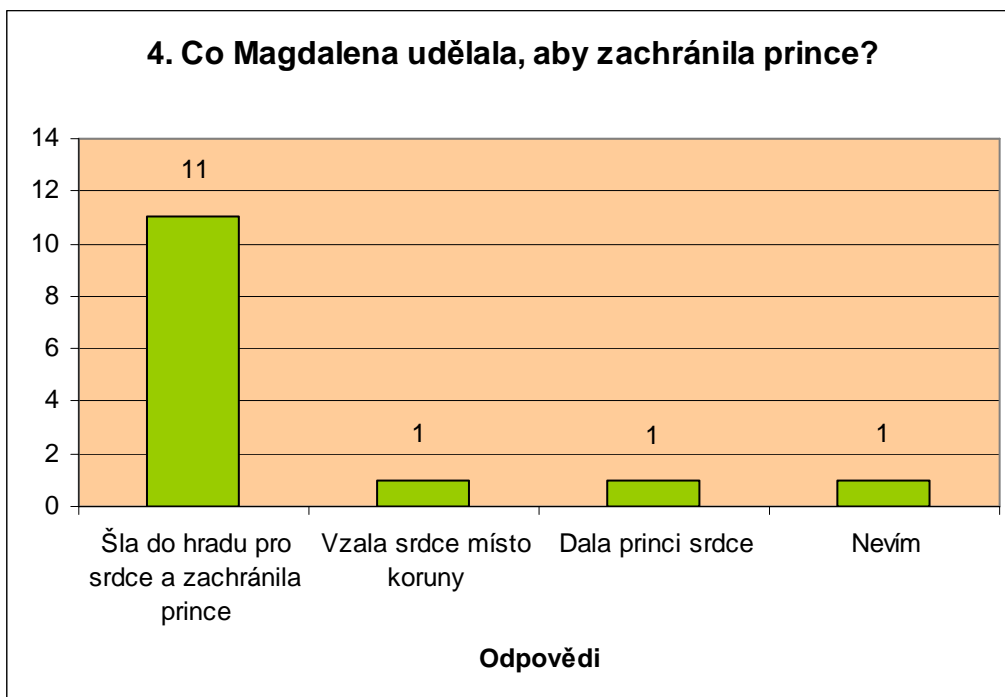
Na tomto grafu vidíme výčet jednoznačně dobrých postav. Celkem 13 dětí našlo svou dobrou postavu a jedno dítě nevědělo. Nejvíce se však situovaly na Magdalenu.



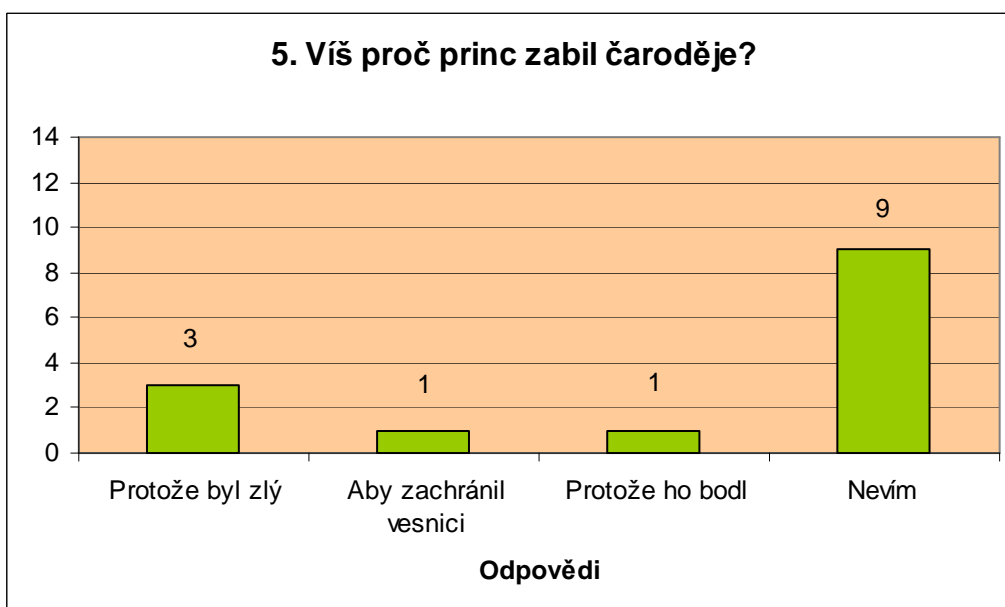
Zde je vidět jednoznačně záporná postava čaroděje, který byl v pohádce poražen. Opět se tu nachází odpověď neví, ale bylo to spíše dáno malou komunikativností jednoho dítěte.



Tato otázka byla pro děti složitější, jelikož musely hledat příznačná slova pro charakteristiku kladné postavy. Ale více než polovina vystihla Magdalenu jako hodnou. Málokdo si spojil název pohádky (O statečné Magdaleně) s její charakteristikou, takto odpověděly dvě děti.



Na tuto otázku vznikalo hodně podobných odpovědí. Vidíme zde hlavní převahu prvního sloupce, který celkově vystihuje ve zkratce to, co Magdalena udělala. Ostatní odpovědi byly jen po jedné, ale také zajímavé. Za velký postřeh bych pokládala odpověď „Vzala srdce místo koruny“, zasahují zde morální hodnoty.



Tento graf je zajímavý tím, že přes polovinu tázaných odpovědělo „nevím“. Myslím, že to bylo dáno poutavostí boje čaroděje s princem, ale hlavní postřeh dětem unikl. Nicméně se zde objevily i pěkné a zvláštní odpovědi. Celkově na problém nahlíželo dítě s odpovědí „Aby zachránil vesnici“, jelikož nemyslelo jen na jednu, nebo dvě postavy, ale uvědomilo si ohrožení i ostatních lidí.

Otázka 6. Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?

Odpovědi:

- *To že šla do toho lesa a pak že šla k tomu čarodějovi a upustila tu korunu a vzala to srdce. A pak ho dala tomu princovi a ten bojoval s tím čarodějem a pak ho propíchl a ten čaroděj zmizel.*
- *Jak šla pro tu vodu a jak plakala. Šla i pro to srdce.*
- *Jak tam šla utrhnout tu kopretinu.*
- *Já myslím, že asi jak šla tím lesem do hradu.*
- *Mne se líbil ten čaroděj.*
- *Jak ta Magdalena šla pro vodu.*
- *Čaroděje, toho prince a už nic.*
- *Všechno.*
- *Že Magdalena šla tím strašidelným lesem a vyšla na skálu a ještě šla s kyblíčkem do studny pro vodu. A uviděla sochu a utrhla kytičku a dala jí k té soše.*
- *Čaroděje.*
- *Jak bojovali.*
- *Neodpověděl.*
- *Toho čaroděje.*
- *Že zachránili celou vesnici.*

Poslední otázku jsem graficky nezpracovala, jelikož je zde mnoho odlišných odpovědí. Byl popsán hlavně děj ve zkratce. Hodně na děti působil

strašidelný les, byl velmi tmavý a dětem se vryl do paměti, jelikož se tam samy také bály. Dále je upoutal boj prince s čarodějem. Myslím si, že vzhledem k věku a k tomu, o co mají děti zájem, je to normální. Poslední odpověď zní velice pozitivně a zachycuje hlavní vítězství dobra nad zlem.

2.3.4.2 MŠ České Budějovice

1. Denisa (věk 6,0)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
 - *Princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
 - *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
 - *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
 - *Že vzala to srdce a dala mu ho zpátky.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
 - *Aby zachránil vesnici.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
 - *Jak ta babička jí vyprávěla, jak se má dostat na ten hrad.*

2. Sandra (věk 6,9)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
 - *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
 - *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
 - *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?

- *Dala srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak šla tím lesem.*

3. Simona (věk 4,4)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Nevím.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Že mu dala srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Že tam byl ten čaroděj.*

4. Sára (věk 4,6)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Ten rytíř, ten princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Já nevím.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Nevím.*

5. Markéta (věk 5,1)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Nevím zatím.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Nevím.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím to.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Všechno.*

6. Eliška (věk 3,5)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Čaroděj.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Nevím.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hezká.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Nevím.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?

- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Čaroděje.*

7. **Irenka (věk 4,3)**

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Nevím.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Nevím.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Čaroděje.*

8. **Lucka (věk 5,9)**

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Nevím.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?

- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Já jsem byla Magdalena, vyšplhala jsem se na skálu, shodila jsem korunu a pak jsem sebrala srdce. Korunu jsem shodila a pak se čaroděj vzbudil a už to dál nevím.*

9. Jarda (věk 5,4)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Princové.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čarodějové.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Šla pro to srdíčko.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Protože byl zlý.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Prince.*

10. Dominik (věk 4,9)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Čaroděj.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Šla na hrad.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Proč?*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Toho čaroděje.*

11. Kryštof (věk 7,0)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Ten princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Ten čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Šla do jeho hradu a sebrala tam srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Protože byl zlý.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Jak šla tím lesem.*

12. Sebastián (věk 6,5)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Vzala si to srdíčko.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?

- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Zapamatoval jsem si ten začátek.*

13. Martin (věk 5,3)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Nevím.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Nevím.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Nic.*

14. Šimon (věk 6,2)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Magdalena.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Dala mu srdce.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Aby tam bylo dobro.*

- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Asi jak tam bojují.*

15. Míra (věk 5,3)

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Čaroděj a princ.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Že si prohlédla nejdřív korunku a pak vzala to srdce a pak utíkala.*

- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *Ne.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Že běžela.*

16. Adam (věk 3,9)

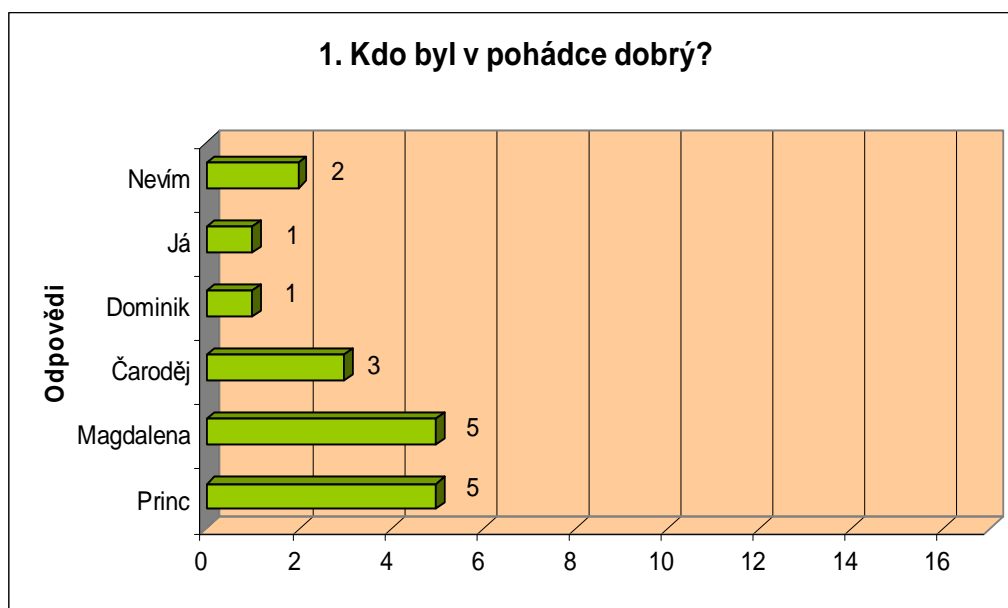
- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Dobry. ... Dominik. .*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Čaroděj.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Magdalena.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Ona šla tím lesem a zabloudila, když šla prince najít.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *No proto.*

- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Ono se jí to zdálo.*

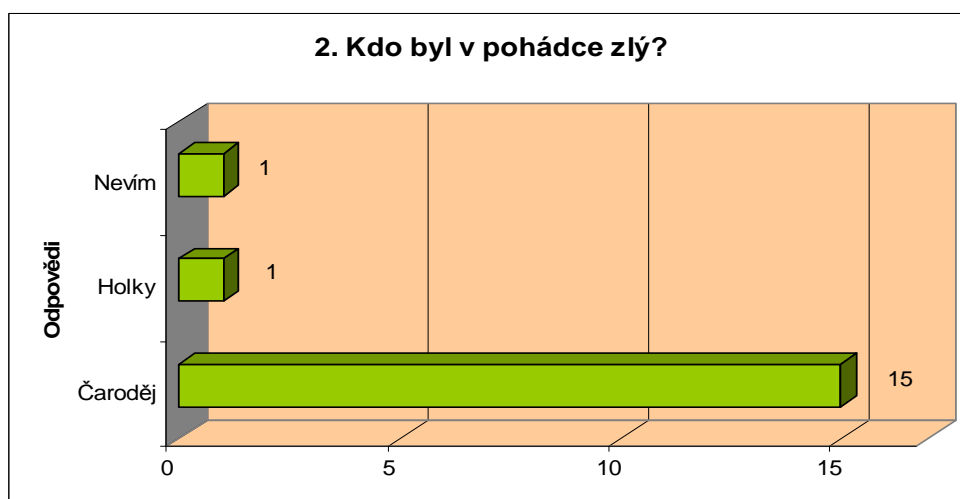
17. **Daniel (věk 3,4)**

- ★ Kdo byl v pohádce dobrý?
- *Já.*
- ★ Kdo byl v pohádce zlý?
- *Holky.*
- ★ Jaká byla Magdalena?
- *Hodná.*
- ★ Co Magdalena udělala, aby zachránila prince?
- *Jo.*
- ★ Víš proč princ zabil čaroděje?
- *No.*
- ★ Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?
- *Nevím.*

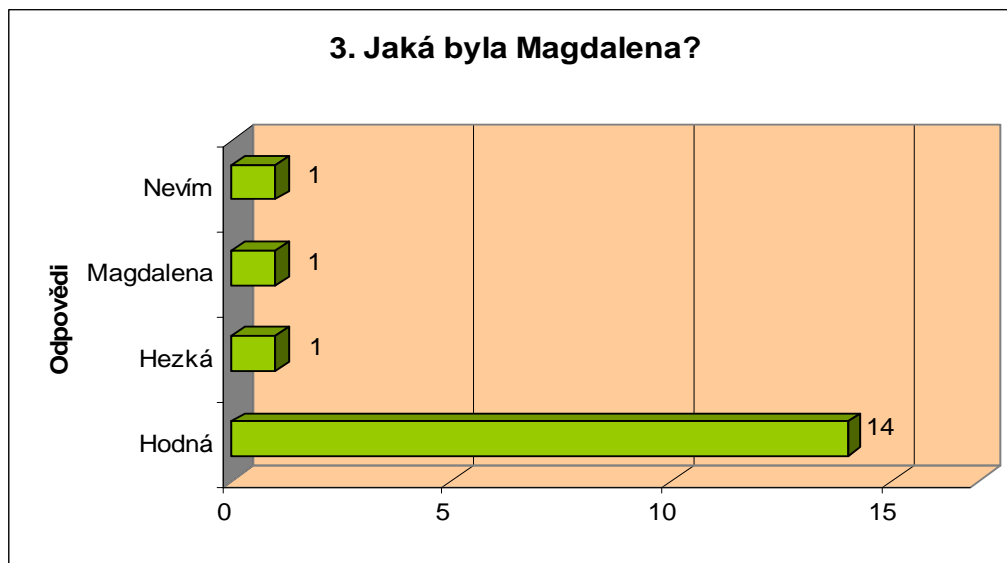
Grafická podoba zpracování řízeného rozhovoru (celkem 17 odpovědí na každou otázku)



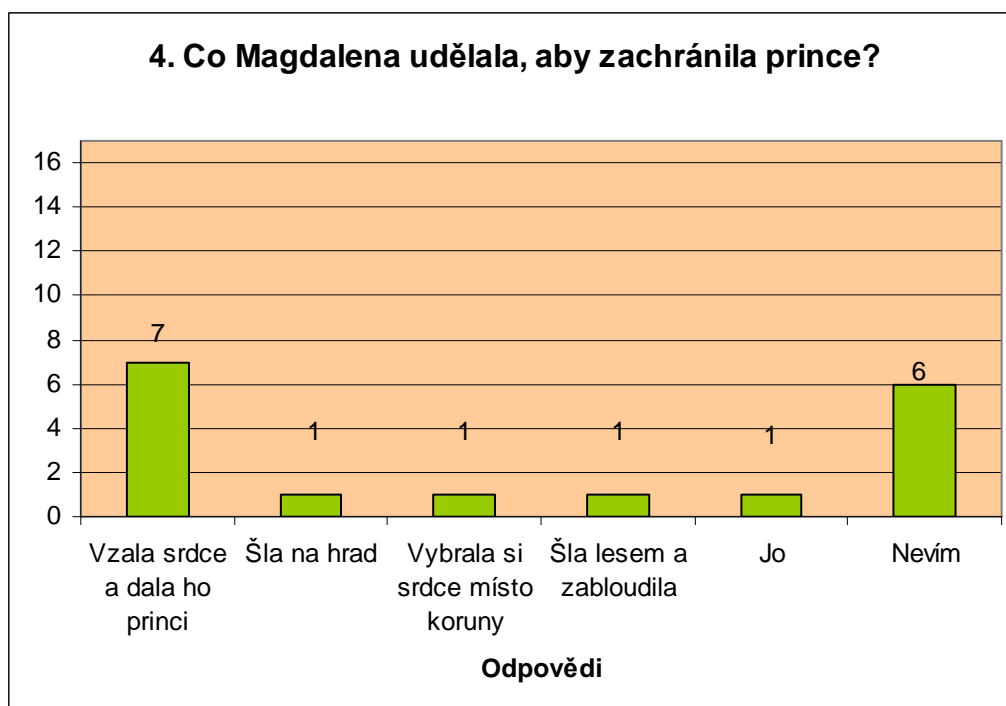
V této věkově smíšené třídě byly odpovědi nesmírně pestré. Tento graf naznačuje nejen hlavní postavy v pohádce, ale i děti, jelikož jsme tuto pohádku zdramatizovali a působilo to na děti prožitkově. Překvapivá odpověď byla „čaroděj“, ale mohlo to být ovlivněno právě dramaturgií dané pohádky a výměny rolí. Děti se tak mohly vcítit do více postav, a jelikož se jim čaroděj hrál dobře, mohl být pro ně dobrý.



O tomto grafu se dá říci, že pro většinu dětí byl zlý čaroděj. Ovšem odpověď „holky“ mě trochu překvapila.

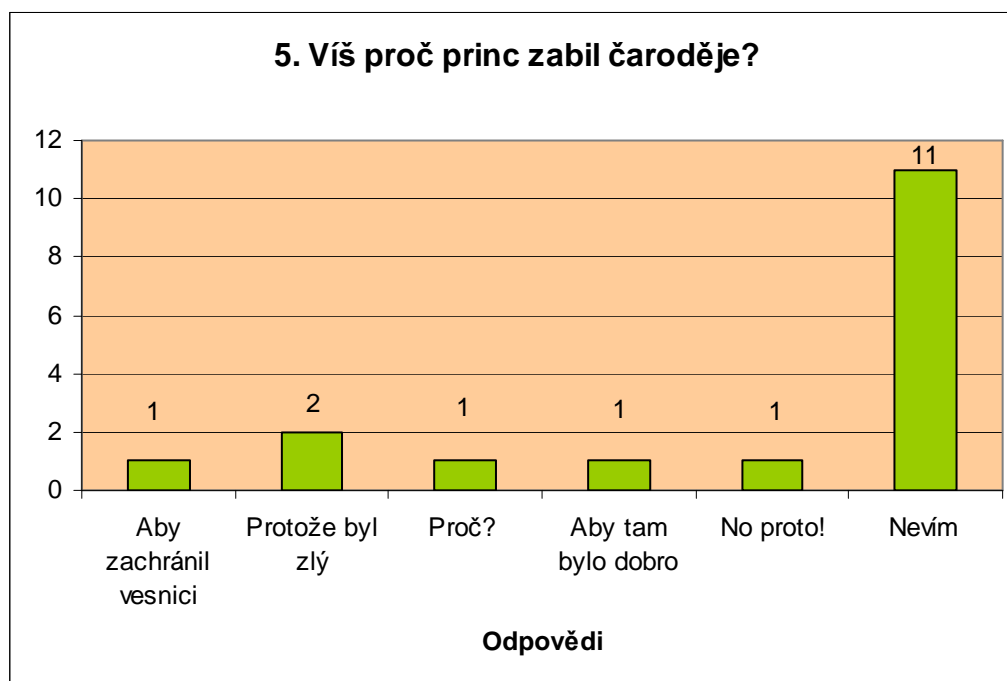


Zde vidíme především kladnou charakteristiku Magdaleny. Na většinu dětí působila jako hodná. Zajímavá je odpověď „Magdalena“.



Na tom to grafu opět vidíme rozmanitost odpovědí, nicméně mě překvapilo, že 6 dětí nevědělo, co Magdalena udělala, ač byla pohádka

rozpracována slovně reprodukcí nebo dramatizací. Jelikož v této třídě bylo více mladších dětí, odpovídaly stručněji a především to, co je zaujalo.



Z tohoto grafu vyplývá, že by bylo potřeba dále s pohádkou pracovat, hovořit o ní a pohroužit se do jejího děje, protože ze sedmnácti dětí jedenáct odpovědělo „nevím“. Jsou zde i zajímavé postřehy jako: „Aby zachránil vesnici“, „Protože byl zlý“, „Aby tam bylo dobro“. Avšak tyto odpovědi pochází od starších dětí.

Otázka 6. Co sis nejvíce zapamatoval/a z pohádky O statečné Magdaleně?

Odpovědi:

- *Jak ta babička ji vyprávěla, jak se má dostat na ten hrad.*
- *Jak šla tím lesem.*
- *Že tam byl ten čaroděj.*
- *Nevím.*
- *Všechno.*

- *Čaroděje.*
- *Čaroděje.*
- *Já jsem byla Magdalena, vyšplhala jsem se na skálu, shodila jsem korunu a pak jsem sebrala srdce. Korunu jsem shodila a pak se čaroděj vzbudil a už to dál nevím.*
- *Prince.*
- *Toho čaroděje.*
- *Jak šla tím lesem.*
- *Zapamatoval jsem si ten začátek.*
- *Nic.*
- *Asi jak tam bojují.*
- *Že běžela.*
- *Ono se jí to zdálo.*

Zde se vyskytoval opět ve velké míře čaroděj, či boj čaroděje s princem. Celkem pochopitelné je zapamatování strašidelného lesa, jelikož děti hodně zaujal a byly ponořeny do jeho tmavého hlubokého prostředí. Odpověď „*Já jsem byla Magdalena, vyšplhala jsem se na skálu, shodila jsem korunu a pak jsem sebrala srdce. Korunu jsem shodila a pak se čaroděj vzbudil a už to dál nevím.*“ byla podle mého názoru postavena na prožitku dítěte, vzhledem drammatizaci.

Děti si zapamatovaly především akci, která je v tomto předškolním věku důležitá a je rozhodující pro poutavost a získání pozornosti.

2.4 Shrnutí výzkumných šetření

Téměř všechny děti odpověděly na všechny otázky. Měla jsem možnost rozhovory provádět individuálně a myslím, že jsem vytvořila příjemnou atmosféru i pro děti. Otázky nebyly složité a někteří využili své fantazie i paměti.

V Písku byly starší děti a jejich odpovědi byly vyspělejší. V Českých Budějovicích bylo zajímavé, jak se věkově heterogenní skupina vyvíjela. Měla jsem možnost porovnání obou skupin, kde jsem si všimla několika aspektů,

důležitých pro další práci s animovanou pohádkou. Při rozhovorech záleželo i na kvalitě slovní zásoby a řečových dovednostech, nesmíme však opomenout paměť, bez které by děti ani nemohly odpovědět.

Zatímco pro starší děti byl jednoznačně zlý čaroděj, mezi mladšími se právě on objevoval mezi kladnými hrdiny. Chtěla bych poukázat na to, že nestačí jen děti posadit před pohádku a nechat je odejít. Je velice důležité si o pohádkách povídat, vysvětlit, proč to tak je, jak k tomu došlo, podtrhnout výchovné aspekty a sociální citění, které novým generacím začíná scházet.

ZÁVĚREM

Tato bakalářská práce zpracovávaná v dnešním moderním světě, plném nových technologií, které kladou stále větší nároky pro volný čas dětí chtěla upozornit, že právě animovaná pohádka je pro kvalitní zábavu dětí vhodná. Děti jsou zaplavovány nejen vlnou násilných komiksů, ale stejně jako dospělá populace jsou pod zátěží negativních vlivů mediálních komunikací snažících se z mnoha různých důvodů útočit na jejich čistou duši, vnášet tam zmatek, pochybnosti, nutí je k nápodobě situací, kterým nerozumí. Zaskakují je jak po stránce fyzické, tak i psychické. Proto jsem si vybrala téma, kde by bylo možné pomoci dětské duši přirozenému rozvíjení v dialogu nejen s médiem, ale i s dalšími zúčastněnými. Ve své práci jsem chtěla dokázat, že animovaná pohádka má velmi blízko k dětské duši a jejímu vhodnému rozvíjení. Vybraná animovaná pohádka (v plném uvedení je prezentována v příloze) byla nejdříve demonstrována v malém předvýzkumu, abych si ověřila její způsobilost ve výzkumném šetření. Za přínosné, a velmi zajímavé považuji pohovory s tvůrci této pohádky a dalšími studenty i akademickými pracovníky Filmové akademie Miroslava Ondříčka v Písku, kteří se k danému tématu vyjadřují z pohledu realizátorů a distributorů. Výsledky samotného výzkumného šetření mě potěšily ve smyslu splněných předpokladů. Moc bych si přála, aby laická i odborná veřejnost, která bude číst tuto práci, mohla vnímat stejně jako já reakce i následnou samostatnou aktivitu dětí, a jejich snahu vyrovnat se s čistotou své dětské duše s daným příběhem, přehrávat jej, hovořit o něm a dokladovat kresbou. Aby se pak také aktivně věnovali aplikacím dramatických projevů ve prospěch vhodného a zdravého rozvíjení dětské duše.

Seznam citované a použité literatury

1. BROŽKOVÁ, I.: *Dobrodružství barvy*, Praha: SPN, 1983.
2. ČERNOUŠEK, M.: *Děti a svět pohádek*, Praha: Albatros, 1990.
3. JASANOVÁ, N.: *Hudba, pohyb, kresba, slovo*, Zlín: Grafia Zlín, 1990. ISBN 80-900259-1-9.
4. KARASOVÁ, J.: *Tvůrci animovaného filmu*, Praha: ČSF – Filmový ústav, 1965.
5. KLIMEŠ L.: *Slovník cizích slov*, Praha: SPN, 2005, ISBN: 80-7235-272-5.
6. KŠAJTOVÁ, M.: *Velký příběh večerníčku*, Praha: Albatros, 2005.
7. Ministerstvo kultury České republiky: *Český animovaný film 1934 – 1994*, Praha, 1994
8. PESECHKIAN, N.: *Příběhy jako klíč k dětské duši*, Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-275-0
9. PETIŠKA, E.: *Velká cesta k malým dětem*, Praha: Albatros, 1984.
10. POŠ, J.: *Výtvarníci animovaného filmu*, Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0159-1.
11. PRŮCHA, J.: *Srovnávací pedagogika*, Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-155-7.
12. RÖDL, O. a kol.: *Loutkářství*, Praha: SPN, 1979.
13. ŘÍČAN, P., PITHARTOVÁ, D.: *Krotíme obrazovku*, Praha: Portál, 1995.
14. SOMR, M.: *Úvod do metodologie výzkumu*, České Budějovice: Vlastimil Johanus TISKÁRNA, 2006. ISBN 80-239-8227-3.
15. STREIT, J.: *Proč děti potřebují pohádky*, Praha : Baltazar, 1992.
16. ŠVEC, J. a kol.: *Praktikum loutkového divadla*, Praha: SPN, 1978.
17. UBALDO N.: *Obrazové dějiny filozofie*, Praha: UNIVERSUM, 2006.
18. ULVER, S.: *Animace a doba*, Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2000. ISSN 0015-1068.

Studentské práce:

19. ČECHOVÁ, R.: *Karel Zeman, pohádka a ploškový film*, (studentská práce FAMO) Písek, 1998.

20. DUBNICKÝ, M.: *Ondřej Sekora život, dílo a animovaný film*, (studentská práce FAMO) Písek, 2007.
21. NOVÁK, J.: *Jiří Trnka*, (studentská práce FAMO) Písek, 2000.
22. NOVOTNÝ, J.: *Záchrana českého animovaného filmu*, (studentská práce FAMO) Písek, 1999.
23. PLOCHOVÁ, V.: *Souhrn o Adolfu Bornovi do roku 2000*, (studentská práce FAMO) Písek, 2007.
24. POLÁKOVÁ, J.: *Večerníček – český fenomén*, (studentská práce FAMO) Písek, 2005.
25. PROVAZNÍKOVÁ, P.: *Pojďte pane, budeme si hrát*, (studentská práce FAMO) Písek, 2000.
26. ŘÍHOVÁ, M.: *BRATŘI V TRIKU*, (studentská práce FAMO) Písek, 1998.
27. ŠUBERTOVÁ, M.: *Film a pohádka*, (studentská práce FAMO) Písek, 2005.
28. TEJKALOVÁ, T.: *Karel Zeman, světově významný český animátor*, (studentská práce FAMO) Písek, 2005.
29. ĀŽÁROVÁ, K.: *Večerníček*, (studentská práce FAMO) Písek, 2007.
30. ŽBÁNKOVÁ, T.: *Kreslený film jako součást hraného filmu*, (studentská práce FAMO) Písek, 2005.

Internetové zdroje:

1. <http://www.ceskatelevize.cz>
2. <http://www.csfd.cz>
3. <http://www.filmovka.cz>
4. <http://www.literarky.cz>
5. www.msupramene.unas.cz
6. <http://new.artfilm.uh.cz>
7. <http://www.quido.cz>
8. <http://www.rvp.cz>
9. <http://www.strednimorava-tourism.cz>
10. <http://www.televize.cz>
11. <http://www.zstylova.cz>

Seznam příloh

Příloha č.1 – DVD

1. Dotazníky z FAMO a Soukromé vyšší odborné filmové školy v Písku
2. Grafické vyhodnocení výzkumného šetření (dotazníky)
3. Týdenní přípravy v MŠ v Písku
4. Týdenní přípravy v MŠ v Českých Budějovicích
5. Ukázka kresby MŠ Písek
6. Ukázka kresby MŠ České Budějovice

Příloha č.2 – DVD

1. Pohádka O statečné Magdaleně
2. Videozáznam z výzkumného šetření v Českých Budějovicích

Přílohy

Přílohy jsou na CD a DVD, součástí Bakalářské práce.