

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra Psychologie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Co kreslí chlapci a dívky v mladším školním věku?
What do boys and girls draw in elementary school age?

Elena Nováková

Vedoucí práce: PhDr. Hana Sotáková, PhD.
Studijní program: Psychologie s rozšířením o speciální pedagogiku
Studijní obor: B7701

Odevzdáním této bakalářské práce na téma *Co kreslí chlapci a dívky v mladším školním věku?* potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 15.4.2024

Chtěla bych poděkovat vedoucí mé bakalářské práce PhDr. Haně Sotákové, PhD. za její cenné rady, podnětné připomínky a veškerý čas, který mi věnovala. Také bych ráda poděkovala panu řediteli a všem učitelkám, které mi umožnily vstoupit do vyučovacích hodin. Rovněž chci poděkovat dětem, které se účastnily mého výzkumu.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou témat kreseb dětí v mladším školním věku s důrazem na vývojové a genderové aspekty. Teoretická část se zaměřuje na vývojové charakteristiky mladšího školního věku, kognitivní, emocionální a sociální vývoj a jejich promítnutí do kresby, jakož i genderové rozdíly v této oblasti. Empirická část využívá smíšený výzkumný design kombinující kvantitativní a kvalitativní analýzu. Cílem je porozumět, jaké motivy si děti ve věku první, třetí a páté třídy zvolí pro své kresby a zda existují rozdíly mezi dívkami a chlapci. Dále zkoumám faktory, které ovlivňují rozhodnutí dětí při volbě tématu kresby. Výsledky ukazují, že nejčastějšími motivy v kresbách jsou přírodní témata, motivy z filmů, seriálů a videoher a v neposlední řadě dopravní prostředky. Zjištěné rozdíly mezi preferencemi dívek a chlapců naznačují, že dívky častěji zobrazují přírodní motivy, zatímco chlapci preferují dopravní prostředky. Analýza neukázala změny preferencí témat během mladšího školního věku. Rozhovory s dětmi ukazují, že volba tématu kresby je ovlivněna fantazií, zájmy, médii, prostředím a zkušenostmi či vizuální oblíbeností.

KLÍČOVÁ SLOVA

Kresba, gender, mladší školní věk, vývoj

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the analysis of the themes of drawings of children at elementary school age with an emphasis on developmental and gender aspects. The theoretical part of the thesis focuses on the developmental characteristics of elementary school age children, cognitive, emotional and social development and their translation into drawing, as well as gender differences in this area. The empirical part uses a mixed research design combining quantitative and qualitative analysis. The aim of the work is to understand what themes children in first, third and fifth grade choose for their drawings and whether there are differences between girls and boys. Furthermore, I examine the factors that influence children's decisions when choosing a drawing theme. The results show that the most common themes in drawings are natural elements, themes from movies, TV shows and video games, and last but not least, means of transportation. The differences found between girls and boys preferences suggest that girls more often depict natural motifs, while boys prefer means of transport. The analysis also suggests stability in the development of drawing preferences during younger school age. Interviews with children show that the choice of drawing subject is influenced by imagination, interests, media, environment and visual popularity.

KEYWORDS

Drawing, Gender, Elementary school age, Development

Obsah

Úvod	7
1 Vývojové aspekty v mladším školním věku.....	9
1.1 Vymezení věkového období	9
1.2 Kognitivní vývoj.....	10
1.3 Emocionální vývoj.....	10
1.4 Sociální vývoj	11
1.4.1 Vztahy mezi vrstevníky.....	11
1.5 Hlavní činnosti.....	12
1.6 Genderový vývoj	13
1.6.1 Rozdíly mezi dívkami a chlapci v mladším školním věku.....	14
1.7 Postavení kresby ve vývoji	15
1.7.1 Vztah kognitivních schopností a kresby.....	15
1.7.2 Vztah emocí a kresby	16
1.7.3 Vztah kresby a sociokulturního prostředí dítěte.....	17
2 Kresba.....	19
2.1 Proč děti kreslí?	19
2.2 Vývoj kresby se zaměřením na období mladšího školního věku.....	19
2.3 Symbolika kresby (kresba jako projektivní metoda)	21
2.4 Druhy kresebných úkolů.....	22
2.5 Témata dětských kreseb.....	23
2.5.1 Rozdíly mezi dívkami a chlapci v tématech kresby a jejich zpracování	23
2.5.2 Co ovlivňuje děti při výběru tématu pro své kresby?.....	25
3 Empirická část	26
3.1 Cíl a výzkumné otázky	26
3.2 Charakteristika výzkumného vzorku	26
3.3 Metody sběru dat a zpracování dat	27

3.3.1	Sběr kreseb	28
3.3.2	Analýza témat kresby a jejich kategorizace	29
3.3.3	Četnost výskytu jednotlivých kategorií	30
3.3.4	Analýza jednotlivých kategorií.....	32
3.3.5	Chí-kvadrát test nezávislosti.....	37
3.3.6	Sběr polostrukturovaných rozhovorů	40
3.3.7	Analýza rozhovorů	41
3.3.8	Popis jednotlivých případů	41
3.3.9	Faktory ovlivňující kresbu.....	53
4	Diskuze	58
	Závěr.....	62
	Seznam použitých informačních zdrojů	64
	Seznam příloh.....	67

Úvod

Má bakalářská práce se zabývá kresbou dětí v mladším školním věku s důrazem na vývojové a genderové aspekty. Zaměřím se tedy na to, co děti v první, třetí a páté třídě zobrazují ve svých kresbách a zda existují rozdíly mezi dívkami a chlapci. Těž bych chtěla porozumět tomu, proč volí právě tato témata a co stojí za jejich rozhodnutím.

Kreslení se jeví jako intuitivní a přirozená činnost, která děti provází vývojem již od prvních „klikyháků“. Je to více než jen jednoduché „tvoření čar“. Kresba je jazykem, který děti používají k vyjádření svých pocitů, nápadů či myšlenek. Dále má hluboký vliv na motorické dovednosti, identitu či představivost. Představuje tak jedinečné okno do světa dětí, které může odhalit, jak vnímají sebe, své okolí, ale i jejich niterné pocity či skryté myšlenky. Z toho důvodu se domnívám, že kresba v psychologickém výzkumu hraje důležitou roli, jelikož tímto vizuálním jazykem děti dokážou vyjádřit i to, co slovy neumí, a tudíž poskytuje jedinečný pohled do světa dětské duše.

Teoretickou část dělím na dvě hlavní oblasti. Jako první popíšu vývojové charakteristiky období mladšího školního věku. Především se zaměřím na oblasti, které se odrážejí v dětské kresbě. Pozornost věnuji kognitivnímu, emocionálnímu, sociálnímu a genderovému vývoji, ale také aktivitám tohoto věkového období, protože se mnohdy tyto činnosti odrážejí v dětských kresbách. Druhou část teoretického rámce věnuji samotné kresbě, kde se zabývám tím, proč děti kreslí, vývojem kresby, symbolikou kresby a v neposlední řadě druhy kresebných úkolů. V závěru kapitoly se soustředím na to, jaká témata si děti vybírají pro své kresby a jaké faktory ovlivňují jejich rozhodnutí, což mi umožní srovnání výsledků mého výzkumného šetření s existující literaturou.

Na teoretickou část pak navazuje empirická, kde se snažím porozumět tomu, jaká témata si děti volí pro své kresby a co stojí za jejich rozhodnutím volit určité motivy. Zkoumám rozdíly mezi tématy, které děti preferují napříč věkovými skupinami – první, třetí a pátou třídou. Rovněž mě zajímá, zda se vyskytují odlišné motivy v kresbách dívek a chlapců. Další součástí mého výzkumu je identifikace faktorů, které ovlivňují rozhodnutí dětí při volbě tématu kresby.

S využitím smíšeného výzkumného designu se pokouším poskytnout ucelenější pohled na tuto oblast. Kvantitativní přístup mi po zařazení kreseb do kategorií umožní analyzovat rozdíly v preferovaných tématech mezi věkovými skupinami a pohlavími. Kvalitativním přístupem prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů se snažím porozumět tomu, co stojí za rozhodnutím pro volbu určitého tématu kresby.

Věřím, že kresba, jako jedna ze základních forem dětského projevu, skýtá hluboké vhledy do jejich světa a představuje cenný nástroj pro porozumění dětské duši. Předpokládaným přínosem mé práce by měly být nové poznatky o tom, jak děti v mladším školním věku zobrazují vnitřní i vnější svět prostřednictvím kreseb, což může přispět k porozumění jejich mentálním procesům, emocím, ale také sociálnímu prostředí.

1 Vývojové aspekty v mladším školním věku

Mladší školní věk představuje důležitý životní úsek ve vývoji dítěte, který následuje po předškolním období a tvoří první kroky dítěte do povinné školní docházky. Vzhledem k tomu, že moje bakalářská práce se týká právě této etapy, tak považuji za nutné pro začátek vymezit vývojové aspekty tohoto stadia.

1.1 Vymezení věkového období

V literatuře se setkáme s různým časovým vymezením pro období prvního stupně školní docházky. Nejčastěji se však uvádí ohraničení zhruba od 6/7 do 11/12 let. Langmeier a Krejčíková (2006) definují toto období od doby, kdy dítě docílí školní zralosti po nástup puberty. Za počátek této životní fáze se často považuje nástup dítěte do školy a za konec pak přestup na druhý stupeň základní školy s příchodem pohlavního dospívání. Thorová (2015) označuje toto období jako střední dětství a rozděluje jej na rané střední dětství (od 6 do 9 let) a na pozdní střední dětství neboli prepubescenci (od 10 do 11/12 let). Podobné rozdělení uvádí i Vágnerová (2021), která dělí období, kdy dítě plní povinnou školní docházku na 3 fáze. První z nich je raný školní věk, který trvá od nástupu do školy (6/7 let) do 8/9 let, kdy dochází ke změnám sociálního postavení ve školním prostředí. Další etapu nazývá střední školní věk trvající od 8/9 let do 11/12 let, kdy školák začne dospívat a přechází na druhý stupeň. Poslední období pojmenovává starší školní věk trvající do ukončení povinné školní docházky.

I přestože se mluví o klidném období, tak dochází k řadě změn. Utváří se sebepojetí, genderová identita (Thorová, 2015), ale zároveň dítě nabývá nové role a stává se školákem (Vágnerová, 2021). Největší převrat se uskuteční na počátku školní docházky, kdy si dítě postupně zvyká na plnění školních povinností, což značně ovlivňuje i další rozvoj dětské osobnosti.

Období je často spojováno se souslovím „věk střízlivého realismu“, jelikož se dítě snaží porozumět světu kolem sebe. Tento jev lze pozorovat v mluvě, písemných projevech, čtenářských zájmech, ve hře, a pro tuto práci důležité, v kresbě. Nejprve se však projevuje „naivní realismus“ a až později se dítě stane kritičtější a dostane se k formě „kritického realismu“. (Langmeier & Krejčířová, 2006).

1.2 Kognitivní vývoj

Kognitivní schopnosti dle Piageta (1999) odpovídají stadiu konkrétních operací, které trvá od sedmi až osmi do jedenácti let. Dítě se v průběhu mladšího školního věku dostává k operačnímu myšlení, které spočívá v třídění, spojování a dalším zpracování logickým způsobem, díky čemuž se učí utvářet úsudky. Schopnost myslet abstraktně a vytváření hypotéz se formují až v průběhu adolescence (Thorová, 2015).

Chápe určité vlastnosti předmětů jako třeba stálost množství, a tudíž ovládá schopnost konzervace. Dále dokáže organizovat předměty do tříd a podtříd na základě znalosti vlastností předmětů. Operace mění nepřímo skutečnost, tedy činnostmi zvnitřněnými a spojovanými v konzistentní a vratné soustavy. Dítě například chápe, co to znamená sečíst dvě čísla a také rozumí vratnému ději odčítání (Piaget, 1999).

Kognitivní výkony jsou velmi závislé na dispozicích, motivaci a osobnostních faktorech. Ukázalo se, že rodina a mateřská škola v předchozím vývoji mohou podpořit stavbu logického myšlení dítěte (Langmeier & Krejčířová, 2006).

S vývojem mozku se rozvíjí i paměťové funkce, což podporuje učení se novým věcem. Také zvládnou organizovat a plánovat, a to nejen učivo. Dítěti v tomto věku stále chybí zkušenosti a odhad, a proto si často dává nereálné cíle (Thorová, 2015). Na počátku školní docházky však ještě není schopno porovnávat vlastní kompetence s těmi spolužáků, ale postupem školního věku se již začne objevovat adekvátní sebehodnocení (Vágnerová, 2021). Rovněž se postupně rozvíjí metakognice, dítě se učí přemýšlet o svých postupech, reflektuje efektivní strategie, což může škola a přístup učitele významně podpořit.

1.3 Emocionální vývoj

Zrání centrální nervové soustavy vede k proměnám v celkové aktivitě dítěte a zvyšuje jeho emoční stabilitu a odolnost vůči stresu (Vágnerová, 2021). Emoční vývoj se zdá být podmíněn konkrétními zkušenostmi dítěte a ve stresových situacích může dojít k emočnímu regresu (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Hladký vstup dítěte do školy je závislý na jeho emoční zralosti. I když zpočátku může pociťovat určité obavy a nejistoty, tak si brzy zvykne na autoritu učitele a jeho slova vnímá jako zákon (Gesell & Ilg, 1965). Nicméně Thorová (2015) uvádí, že nástup do školy může

být pro děti emočně náročný, a striktní dodržování pravidel mnohdy vede ke vzniku strachu ze školy. Školní výkon a přijetí učitelem se podílí na formování sebepojetí, sebeúcty a sebevědomí. Děti se v tomto období učí verbalizovat své pocity, což jim pomáhá lépe regulovat emoce a zvládat frustraci.

Spolu s nižší emoční reaktivitou a vyšším ovládním emočních reakcí narůstá dětské sebeovládání, a to souvisí s tím, že dítě více rozumí vlastním pocitům, ale začíná spolu s tím brát ohled na názory, přání a potřeby druhých a zlepšuje se tak schopnost sociálního porozumění (Langmeier & Krejčířová, 2006).

1.4 Sociální vývoj

Dítě si v mladším školním věku osvojuje nové sociální dovednosti (poskytování sociální podpory, vyjádření empatie, týmová spolupráce). Do sociálního pole nově vstupuje vedle rodičů nová autorita – kantor či kantorka. Významnými se stávají vrstevníci a díky škole se tak rozšiřuje síť mezilidských vztahů (Thorová, 2015). Rodina představuje základní sociální a emoční oporu, ale škola hraje klíčovou roli v rozvoji sociálních dovedností a integračním procesu dítěte do společnosti. Školní prostředí ovlivňuje identitu žáka, hlavně jeho sebehodnocení a sebeúctu. Potřeba kontaktu s vrstevníky je jedna z nejdůležitějších potřeb školáka. Pro rozvoj pozitivního sebehodnocení je jednak důležitý úspěch ve škole, jednak zdar mezi vrstevníky. Identifikace se skupinou se považuje za jeden z milníků socializace (Vágnerová, 2021).

Rovněž Erikson (2015) považuje školní prostředí za klíčové pro vývoj v mladším školním věku. Dítě se začíná porovnávat s ostatními, což ovlivňuje jeho sebepojetí. Období mladšího školního věku označuje jako „čínorodost vs. méněcennost“. Pokud dítě prožívá pozitivní zážitky a úspěchy ve škole, vyvine se sebeúcta. Na druhou stranu, jestliže se dítě cítí neúspěšné nebo nedostačující, může prožívat pocit méněcennosti a nedostatku sebevědomí, což může vést až k rezignaci na výkon.

1.4.1 Vztahy mezi vrstevníky

Děti ve věku mladšího školního věku preferují společnost vrstevníků stejného pohlaví, což jim pomáhá upevnit svou genderovou identitu tím, že se ztotožňují se skupinou

téhož pohlaví. Chlapecké skupiny obvykle bývají větší a vytvářejí rozsáhlejší síť. Naopak dívky mají tendenci vytvářet menší skupiny (Vágnerová, 2021).

Dívky tvoří zpravidla dyády či triády nejlepších kamarádek (Janošová 2008a), ale i party, kde se vytvářejí tajné spolky (Doubek in Pražská skupina školní etnografie, 2005). Dívky si spolu více než chlapci povídají, sdělují si své nápady a představy o budoucnosti. Hierarchie v dívčích skupinách nebývá podle Janošové příliš velká. Nicméně Doubek (in Pražská skupina školní etnografie, 2005) pozoroval, že v dívčích skupinách panují soupeřivé a vylučovací tendence. Předmětem konkurence je oblečení, hračky, obrázky, které jsou předváděny, pomlouvány nebo obdivovány. Ve druhé třídě se začínají vyčleňovat vůdcovské postavy. Popisuje také stratifikaci v dívčích skupinách na základě toho, jak jsou dívky sociálně postavené. Domnívám se, že pojetí Doubka (2005) a Janošové (2008a) je v mírném rozporu. Janošová se spíše zaměřovala na intimnější stranu dívčího přátelství, zatímco Doubek sleduje dynamiku skupiny, vztahy mezi jednotlivými skupinami a projevy rivality.

Chlapci tvoří více party, jež vytvářejí větší hierarchii, kterou určuje sociální vliv a dovednosti jedinců, a proto se snaží dokazovat svou sílu či šikovnost. Občas se v aktivitách objeví identifikace s obdivovaným televizním hrdinou. Upřednostňují soutěživé hry. Konflikty vyřeší tváří v tvář, mnohdy i za pomoci násilí nebo výhrůžek (Janošová, 2008a). To, s kým sedí v lavici ve škole od první třídy může rozhodovat o tom, v jaké skupině chlapec bude (Pražská skupina školní etnografie, 2005).

Fenomén in-group a out-group se projevuje skrze nižší solidaritu mezi chlapci a dívkami ve srovnání s vrstevníky stejného pohlaví. Někdy se může vyvinout mezi dětmi opačného pohlaví partnerský vztah nebo zamilovanost. Ve školním prostředí se může projevit nechuť ke spolupráci ve smíšených skupinách (Janošová, 2008a).

1.5 Hlavní činnosti

Do středu světa dětí v mladším školním věku nepochybně vstupuje škola. Všední dny dítě tráví samotnou výukou a školní přípravou zhruba 4 hodiny a 30 minut. Volný čas naplňují, jak pohybové, tak nepohybové aktivity (Schalová, 2011). Pavlíková (in Smékal et al., 2004) říká, že vyšší tvořivost mají děti, které mají vyšší počet a různorodost zájmů. Což se domnívám, že se může odrazit i v jejich kresbách.

Sport se ukázal jako vhodná aktivita pro děti mladšího školního věku, zejména kolektivní akční sporty jako florbal, fotbal, vybíjená, přehazovaná a hokej (Thorová, 2015). Sport nezlepšuje jen hrubou motoriku, ale stává se důležitou složkou sebepojetí a sebevědomí, hlavně chlapců (Smékal et al., 2004). Děti se však zajímají i o techniku či přírodu. Sbírají všemožné předměty jako poštovní známky či kresby do památníku. V tomto období graduje velký zájem o zvířata, nejoblíbenějšími bývají psi, kočky, křečci, papoušci, želvy a v neposlední řadě ryby (Matějček, 2017). Záliba v zvířatech dle Doubka (in Pražská skupina školní etnografie, 2005) upadá u chlapců kolem páté třídy.

V dnešní době děti tráví spoustu času u televize či u počítače. V tomto životním období sledují filmy, kde se vyskytuje spravedlivý hrdina, který bojuje s přáteli proti padouchům (např. Xena). Mimo jiné jsou populární filmy se Sci-Fi tématikou, kde se objevuje technika, odlišné civilizace z různých galaxií jako je tomu u Star Treku. Rády se dívají také na české pohádky či seriály z prostředí teenagerů, ale i dospělých (Pražská skupina školní etnografie, 2005). Musím však zmínit, že studie pochází z roku 2005 a zájmy dětí se tak za tu dobu nejspíše proměnily.

Čím dál více malých školáků tráví čas v online světě. Některé platformy by ještě neměly v tomto věku navštěvovat, přesto stráví část dne na sociálních sítích jako Facebook, Instagram či Tiktok. Nejvíce dominuje Youtube, který sleduje valná většina českých dětí. Nejčastěji děti sledují vtipná videa, výzvy („challenge“) či Let´s play videa (záznamy hraní počítačových her). Stále více náplně dne zabírá užívání mobilního telefonu. Bylo dokonce zjištěno, že o přestávky ve škole děti tráví čas na mobilních telefonech mnohdy více než aktivitami se spolužáky (Kopecký & Szotkowski, 2019). Nutno podotknout, že studie pochází z roku 2019 a dalo by se předpokládat, že zájem dětí o sociální sítě a mobilní telefony mohl od té doby ještě narůst kvůli pandemii Covidu-19, kdy děti trávily více času doma.

1.6 Genderový vývoj

Zdá se mi nutné vzhledem k tématu mé bakalářské práce rovněž specifikovat některé vývojové aspekty v oblasti genderu. Studie však ukazují na složité vzorce tvorby genderové identity, které se jeví jako poněkud obtížné vysvětlit (Wyrobková, 2007).

Pro lepší pochopení konceptu genderové identity nastíním její vývoj, abych mohla navázat na mladší školní věk. Ve věku 3 let děti rozumí významu genderu, ale ještě nechápou jeho trvalou podstatu. Ve 4 letech začínají chápat stálost své genderové identity, spojují ji se sociálně významnými znaky. V 5 letech pochopí genderovou konstantnost a uvědomí si, že jejich genderová identita zůstává stejná v různých situacích. Starší předškoláci přijímají genderovou roli emočně a potřebují ji hodnotit k identifikaci se s ní. Rozvoj genderově typických projevů závisí na sociálním učení a interakci s vrstevníky, kteří představují důležitý regulační mechanismus pro posílení genderových charakteristik (Vágnerová, 2021).

Děti v předškolním věku a na počátku školní docházky vidí odlišnosti mužů a žen jako přirozené a biologicky dané. Jak děti stárnou, tak se jejich pohled na genderové rozdíly mění. Největší rigidity rodové stereotypie děti dosahují v mladším školním věku. Děti ve středním školním věku začínají vnímat, že odlišné projevy chování mohou mít kořeny v rozdílné výchově a v odlišných zvyklostech dané společnosti. Toto uvědomění obvykle přichází dříve u dívek než u chlapců (Janošová, 2008a).

Vysoká míra konformity s genderovými stereotypy u chlapců pravděpodobně vede k problémům s autoritami, zvláště pokud je autoritou žena. Pro tyto chlapce může být důležitější prezentovat mužskou čest než se vyhybat školním problémům (Janošová, 2008b).

Wyrobková (2007) zkoumá různé teorie formování genderové identity, kde podává ucelený pohled na biologické, psychoanalytické, feministické, sociální a kognitivně-vývojové teorie v oblasti genderu. Další informace o této problematice lze nalézt v této přehledové studii.

1.6.1 Rozdíly mezi dívkami a chlapci v mladším školním věku

Rozdíly mezi chlapci a dívkami v mladším školním věku jsou zřetelné jednak v jejich preferencích, ale i ve schopnostech a chování.

Chlapci obvykle upřednostňují hračky jako stavebnice či auta, zatímco dívky si častěji hrají s panenkami a zabaví se i mimetickými hrami „na něco“. Mezi genderově neutrální patří plyšová zvířátka, stolní hry a v poslední době i počítač (Janošová, 2008a). Chlapci mají tendenci k hrubé motorické aktivitě a akční hře, zatímco dívky se více orientují

na verbální komunikaci a organizované činnosti (Gesell & Ilg, 1965). Ačkoliv dívky se postupně začnou zajímat o „chlapecké hračky“, tak chlapci tuto tendenci k přijímání tradičně „dívčích hraček“ nevykazují. Ukazuje se, že rodiče a opatrovníci hrají klíčovou roli v utváření preferencí vůči hračkám, ale televizní postavy mohou nahradit reálné vzory, jako jsou rodina, přátelé nebo sourozenci a stát se hlavním zdrojem informací pro fantazijní hru dětí (Singer & Singer, 2009).

V dovednostech jsou též zaznamenány rozdíly. Dívky mnohdy projevují lepší verbální dovednosti, kdežto chlapci mohou být zdatnější v prostorových schopnostech. V matematických schopnostech se tradičně očekává převaha chlapců, avšak ve školách dívky dosahují lepších výsledků (Janošová, 2008a).

Domnívám se, že odlišné preference v zájmech, aktivitách a vlastnostech chlapců a dívek, mohou odrážet i jejich různorodý přístup k tvorbě výtvarných děl. Kupříkladu zájem chlapců o akční hry může vést k tvorbě kreseb zobrazujících dynamické scény, jako souboje, bitvy sportovní události. Naopak, dívky, které mají rády panenky a hru na role, mohou preferovat kreslení postav a scénérií, které ukazují na jejich sociální a emocionální zážitky, což by mohlo souviset s jejich vyšší citlivostí.

1.7 Postavení kresby ve vývoji

Dětská kresba je cenným nástrojem, který nám poskytuje vhled do vnitřního světa dětí a jejich rozvoje. Proto je důležité porozumět tomu, jak kresba souvisí s různými aspekty dětského vývoje. Tato podkapitola se zabývá tímto vzájemným vztahem a popisuje, jak kresba funguje v dětském vývoji.

1.7.1 Vztah kognitivních schopností a kresby

Kresba a kognitivní schopnosti jsou úzce propojeny, zejména v oblasti porozumění a používání symbolů a schopnosti percepce. Kreslení vyžaduje kombinaci grafomotorické aktivity a symbolického uvažování. Klíčovým mezníkem pro rozvoj kresby je pochopení významu symbolu (Vágnerová, 2017). Piaget (1999) uvádí, že když si dítě osvojí symbolické funkce, tak začíná chápat, a hlavně kreslit vlastní obrázky. Rozvoj kresby je tudíž propojen s rozvojem dětského myšlení, které se postupně stává schopným práce s různými symboly a představami.

V průběhu předškolního věku slouží kresba jako prostředek rozvoje dětského uvažování. Děti mohou prostřednictvím kresby vyjádřit své znalosti a lépe pochopit různé souvislosti a vztahy. Vývoj kresby zahrnuje jak zdokonalování samotných kreslířských dovedností, tak změny v chápání smyslu této činnosti a jejích výsledků. Dochází k postupnému diferencování od jednoduchých obecných schémat ke komplexnějším výtvorům, což je charakteristické i pro vývoj kognitivních procesů (Vágnerová, 2017).

O vztahu rozvoje kognice a vývoje kreslířských schopností nelze snad ani pochybovat. Proto se také kresba hojně využívá k diagnostice této oblasti. Nicméně s narůstajícím věkem ztrácí hodnotu pro posouzení vývojové úrovně. Po nástupu do školy dojde k diferenciaci kognitivních schopností a kresba kolem 10 let dosáhne standardní úrovně a dál se tolik nerozvíjí, a tudíž nekoreluje s rozvojem kognitivních schopností (Vágnerová, 2017).

Pro posouzení úrovně kognitivních schopností se u nás často využívá test kresby lidské postavy F. Goodenoughové a jeho česká revize Šturmy a Vágnerové z roku 1982. U tohoto nástroje se ukazuje korelace mezi testem kresby postavy a testem inteligence a to jak u předškolních dětí, tak u mladších školáků, kde je korelace už o něco nižší (Vágnerová, 2017). Toto měřítko inteligence však bylo často kritizováno a některé výzkumy tuto korelaci dokonce vyvrací (Scott, 1981). Vinklerová (in Kucharská & Májová, 2005) poukázala na to, že dětský vývoj se zdá být dle testu kresby lidské postavy rychlejší, jelikož dosáhli předškoláci a mladší školáci lepších výsledků v roce 2001 než v roce 1982. Dívky byly úspěšnější než chlapci, což předpokládá, že je způsobeno větší pečlivostí a pozorností u dívek. Dále se hojně využívá test kresby psa či domu pro hodnocení rozumových schopností (Vágnerová, 2017).

1.7.2 Vztah emocí a kresby

Kresba pro děti představuje mnohem více než jen pouhý akt namalování obrázku. Jak uvádí Vágnerová (2017), kresba není jen popisným zobrazením, ale je to „*strukturovaný tvar nesoucí nějaký smysl a může se v ní odrazit i způsob chápání určitého objektu či situace, pocity, které vyvolává a postoj, jaký k nim autor kresby zaujímá*“ (s. 159). Kresba je tak pro dítě prostředkem, jak komunikovat s okolím, sdělit své vnímání světa a vyjádřit svou osobnost a individualitu.

Vlastní projev je pro dětský kognitivní a emoční vývoj klíčový, protože umožňuje objevovat a porozumět sobě samým (Lowenfeld & Brittain, 1964). Kresba pomáhá dětem vyjadřovat své emoční rozpoložení a zkušenosti jinou formou než verbálně, což se jeví jako vhodné, protože někdy děti nechtějí či dokonce nedokážou o svých pocitech otevřeně hovořit, ale v případě kresby se nemusí objevit takové zábrany. Děti mohou prostřednictvím kresby vyjádřit své radosti, obavy, touhy a frustrace, což umožňuje okolí lépe porozumět jejich vnitřnímu světu. Nicméně je nutné rozlišit mezi odrazem emočního stavu autora kresby a vývojově podmíněnými znaky, které jsou dané kreslířskými schopnostmi (Vágnerová, 2017).

Nejdříve musí dítě rozumět emocím a jejich projevům, než je dokáže přenést do svých výtvarných děl. Schopnost vyjádřit emoce skrze výtvarnou činnost se postupně zlepšuje s přibývajícím věkem a rozvojem kreslířských schopností. Po pátém roce života začínají chápat metaforické vyjádření emocí a postupně se učí kombinovat výrazy obličejů postav v kresbě s náladou. Později využívají k tomuto účelu změny polohy některých částí těla, což zvládnou ve středním školním věku, ale je pro ně snadnější vyjádřit takto šťastnou náladu. Schopnost vyjádřit tímto způsobem smutnou náladu se objevuje až kolem 10 let. Barvy rovněž hrají při vyjadřování emocí důležitou roli. Realistické užívání barev dosahuje vrcholu zhruba v 6 až 8 letech (Vágnerová, 2017). Davidová (2001) dokonce tvrdí, že u barev existuje základní symbolika. Nicméně se musíme dívat, kolik let je danému dítěti. Kupříkladu uvádí, že děti do šesti let často využívají červenou barvu ve svých kresbách, ale později se může jednat o tendenci k agresivitě či nedostatečnou kontrolu emocí.

K hodnocení emocionálních aspektů se často využívá kresba lidské postavy dle K. Machoverové. Autor do kresby promítá své vlastní pocity, jelikož při kresbě postavy se předpokládá, že zobrazuje sám sebe (Vágnerová, 2017).

1.7.3 Vztah kresby a sociokulturního prostředí dítěte

Vývoj kreslířských schopností dětí se pojí se sociokulturním prostředím, ve kterém dítě vyrůstá. Kultura ovlivňuje volbu tématu, způsob zobrazování jednotlivých objektů a detailů v kresbě. V různých kulturách mohou být dětské kresby odlišné, jelikož vyjadřují nejen individuální projevy, ale i sociokulturně sdílené grafické vzorce a jejich významy (Vágnerová, 2017). Kresba není jen osobním vyjádřením, ale je i produktem sociální

interakce s okolím, především dospělými. Jednotliví aktéři, kteří jsou přítomni během procesu tvorby, spolu interagují a formují tak výsledný obrázek (Faulkner & Coates, 2011). V tomto ohledu vidím vývoj kresby jako spojení procesu, kdy dítě postupně přebírá styl zobrazování charakteristický pro danou kulturu s osobitým kreslířským přístupem. Klusák (in Pražská skupina školní etnografie, 2005) dokonce říká, že „*kresba nabývá své role a hodnoty pouze v určitém referenčním kulturním rámci, z něhož ji lze jako kresbu vyložit*“ (s. 279).

Různé studie potvrzují vliv sociokulturního prostředí na kresbu dětí. Porovnání kreseb japonských a amerických dětí v mladším školním věku ukázalo na četné rozdíly. Japonské děti projevily větší schopnosti v zobrazování prostoru již od útlého věku, často se inspirovaly stylem z komiksů (mangy) a měly specifické preference v použití barev v závislosti na pohlaví postav. Více také napodobovaly způsob, jakým jsou příroda a postavy vyobrazovány v médiích spíše než, jak jsou vnímány svými očima. Prostor u japonských dětí byl v kresbě zachycen z různých perspektiv. Kdežto americké děti vykazovaly určité zpoždění v této oblasti. Častěji zobrazovaly prostředí, které mohly vidět, než že by vymýšlely abstraktní reprezentace prostoru (Toku, 2001).

Jiná studie se zaměřila na porovnání kreslířských schopností osmiletých dětí s australským a asijským původem. Zjistila, že mezi těmito skupinami existoval významný rozdíl v kreslicích schopnostech, přičemž děti asijského původu projevovaly vyšší schopnosti než děti australského původu. Dívky v kreslířských schopnostech předčily chlapce (Brown, 1992).

2 Kresba

Kresebný projev odráží nejen fyzický vývoj dítěte, ale i jeho mentální a emocionální stav. Skrze kresbu děti vyjadřují svůj postoj k okolnímu světu, své pocity a myšlenky. Podobně jako řeč začíná neformálně a postupně se vyvíjí do strukturované formy pod vlivem prostředí, tak i kresba vzniká z neuspořádaných linií, které postupně nabývají tvaru a smyslu pod vlivem dětského vnímání a prožívání světa kolem nich (Příhoda, 1977).

2.1 Proč děti kreslí?

Kresba se podobá hře, avšak s jedinečným rozdílem. Výsledkem je trvalý výtvar, ať už se jedná o čáru, barevnou skvrnu či komplexní obrázek. Co začíná jako hravá činnost se může postupem času stát vyjádřením dětských schopností a vnímání světa. Někteří vidí kresbu jako formu vizuálního vyprávění, kde děti sdělují své pocity a dojmy. Jiní zase zdůrazňují potřebu napodobení jako základní princip kresby (Uždil, 2002).

Vágnerová (2017) rozlišuje 3 funkce kresby, mezi něž patří expresivní funkce týkající se vyjadřování pocitů, ztvárnění viděného, reflektování poznatků, názorů a fantazií. Je rovněž prostředkem komunikace a nahrazuje tak slovní vyjádření. Kromě toho má také terapeutickou funkci a umožňuje uvolnění emocí a hledání řešení problémů.

2.2 Vývoj kresby se zaměřením na období mladšího školního věku

Vývoj kresby prochází určitými stádii. V každém věku se dítě projevuje specificky. V období mladšího školního věku se vývoj kresby rapidně zpomaluje. Zdokonaluje se zejména technicky a stává se pečlivější. Děti se zaměřují více na detaily jako oblečení a jeho doplňky či účesy. Na začátku školní docházky by měly být paže připojeny k trupu na správném místě či chodidla a prsty zachyceny dvojdimenzionálně. Rozvíjí se také schopnost zobrazování postav v pohybu, ačkoliv stále ještě působí strnulým dojmem. Zdokonaluje se kresba z profilu (Thorová, 2015).

V následujících řádcích se pokusím nastínit dvě vývojové teorie kresby. Budu především akcentovat období mladšího školního věku.

Pojetí Luqueta

Jednu z nejznámějších studií týkající se vývoje kresby vytvořil George-Henri Luquet, průkopník studia dětské kresby. Pro definici jednotlivých stádií využívá různé formy realismu.

První stadium nazývá „Náhodný realismus“. V této fázi dítě tvoří čistě náhodně bez přímého záměru. Dítě si může podobností kresby s nějakým objektem všimnout a začne provádět malé změny, aby se více přiblížilo realitě.

Další stadium se jmenuje „Neúspěšný realismus“, ve kterém již kreslí se záměrem zobrazit reálné objekty. Nicméně, ještě nemá dostatečné schopnosti, aby se kresba skutečně podobala realitě.

Třetí stadium označuje jako „intelektuální realismus“, v němž dítě kreslí to, co o objektu ví, ale nemusí to být vidět. Často se objevuje transparentnost a můžeme tudíž vidět vnitřek vyobrazěného objektu.

Poslední stadium začíná kolem 7/8 let, tedy na počátku mladšího školního věku. V této době dítě začne kreslit to, co vidí. Kreslí tak detaily, které lze pozorovat z místa, kde je objekt spatřen a představuje tak jakousi fotografii objektu podobající se konkrétnímu objektu. Zobrazuje tedy jak podobu objektu, ale i autorův názor. (Luquet & Costall, 2001).

Pojetí Lowenfelda

Obdobnou periodizaci vývoje kresby vytvořil Lowenfeld, který za počátky sebevyjádření považuje období čmárání, kdy se dítě prvně pokouší o kresbu a trvá od dvou do čtyř let. Tuto fázi pojímá velmi podobně jako Luquet své období náhodného realismu.

Ve věku 4 až 7 let děti dosahují stadia preschematické kresby, kdy začínají zobrazovat skutečné objekty, které vnímá či vnímalo v minulosti.

Dále přechází do stadia schématu. Pokud u Luqueta byl důležitý pojem realismus, tak u Lowenfelda je to schéma, které označuje konstrukt, tedy určité pojetí tvaru, k němuž dítě dospělo a opakovaně jej ztvárňuje. V tomto věku lze vidět rozdíly v kresbách chlapců a dívek. Chlapci začínají projevovat zájem o vozidla a jiné mechanické předměty, zatímco dívky mají tendenci kreslit domy a zvířata. Dítě v tomto období projevuje svůj zájem o svět kolem sebe prostřednictvím kreseb. Důležité je, aby dítě vyjádřilo v kresbě konkrétní

koncepti nebo schéma opakovaně zobrazovaných věcí. Flexibilita schématu a smysl pro detail jsou znaky chápavého dítěte.

Kolem věku devíti až jedenácti let děti dosahují věku realistické kresby, kde se jejich schopnost zachycovat detaily a specifika prostředí zvyšuje. Období nazývá „gang age“, jelikož děti se obrací na společnost svých vrstevníků. Jedná se tak o období přátelství a vrstevnických skupin. Dítě se odchyluje od schémat a začíná vnímat specifické detaily spojené s prostředím a se sebou samým, což naznačuje jeho intelektuální růst. Zároveň se v kresbách často opakují stejné symboly. Více se zaměřují na detaily, což nedokážou dostatečně zachytit pomocí schématu.

V období pseudo-naturalistickém od 11 do 13 let se často vytrácí spontánní výtvarný projev. S přibývajícím věkem si více začínají všimnout nedostatků ve svých kresbách. Dochází k projekci osobních významů.

V posledním období od 14 do 17 let se již kresba příliš nerozvíjí, pokud k tomu nejsou vedeny. Dochází spíše ke zpřesnění jedinečných zobrazovacích tendencí. Důležité je uvědomění si vlastních schopností (Lowenfeld & Brittain, 1964).

Luquet obdobím mladšího školního věku svou periodizaci ukončuje, avšak Lowenfeld toto období ještě rozčleňuje a pokračuje až do adolescence.

2.3 Symbolika kresby (kresba jako projektivní metoda)

Dětská kresba využívá symboliku stejně jako představivost. Symbolické vyjádření je kulturní, ale též jedinečné a originální. Symbolika kresby se podobá výkladu snů, jelikož u obou existují symboly, ale nelze stanovit jasný význam bez závislosti na kontextu. Interpretace jednotlivých kreseb tak vyžaduje znalost autora a jeho okolí, aby byla smysluplná (Cognet, 2013). Davidová (2001) vidí symboliku kresby jako „*vztahy, které lze vysledovat mezi určitým druhem obrázku a určitým typem osobnosti*“ (s. 35).

Děti mohou skrze systém symbolů vyjádřit své osobní vnímání světa. Často tak interpretují své výtvarné výtvořiny jako jakýsi druh tajného písma, kterému rozumí jen ony samy. Důležitou roli ve vývoji dítěte hrají nevědomé vizuální procesy, které jsou v dnešní době umocněny vlivem médií, komiksů či reklam (Šupšáková, 2013).

Kresba dětí se občas dá číst jako dopis, ve kterém dítě mluví o sobě, svém sociálním okolí, domově a vyjadřuje i to, co by slovy neumělo (Matějček, 2017). Při kresbě dítě promítá na papír celou svou osobnost. Častým motivem bývá dům, jehož kresba může odhalit základní stavbu já, ale i pocity spojené s rodinným zázemím. Strom symbolizuje růst a vývoj. Kmen představuje stabilní já, kdežto větve vyjadřují vztah jedince k okolí. Kresba zvířat se rovněž hojně objevuje v kresbách. Jednotlivým zvířatům tradice připisuje určitou symboliku (např. medvěd se považuje za hromotluka, páv za pyšného). Nejčastěji děti kreslí domácí zvířata, což může poukazovat na dobré přizpůsobení dítěte svému okolí. Při kresbě zvířat se sledují jednotlivé detaily jako postavení zvířete či jeho výraz. Kresba slunce obvykle ukazuje na vliv otce. Měsíc se spojuje se smrtí stejně jako obloha. Při interpretaci kresby je nutné se zaměřit i na to, co dítě vynechalo (Davido, 2001). Matějček (1957) však říká, že dítě obvykle vyjadřuje své myšlenky a pocity přímo, a proto není vždy nutné hledat složité symboly. Pokud se však v kresbě objeví prvky, které neodpovídají běžným projevům dítěte nebo jsou odlišné od jeho obvyklého chování, může to být signál, že je vhodné zkoumat, jak jsou tyto tendence symbolicky vyjádřeny.

2.4 Druhy kresebných úkolů

Dle Matějčeka (1957) existuje několik různých přístupů k dětské kresbě, které ovlivňují volbu tématu i způsob zpracování. Kresba může být naprosto volná, kdy dítě má absolutní svobodu ve výběru tématu a jeho ztvárnění, ale často i zdánlivě volná kresba může být ovlivněna dřívějším tréninkem nebo prostředím, ve kterém dítě kreslí. Kresba se tak jeví jako synonymum autonomie a potvrzení pravého já (Cognet, 2013). Další možností je kresba s částečně určitým námětem, která poskytuje stále volnost, jelikož námět je neurčitý, aby se osobnost mohla projevit, a tím pádem nelze tyto kresby srovnávat mezi jednotlivými dětmi. Kresba může být i řízená, kdy dítě dostane specifický úkol zaměřený na diagnostiku neuromotorické oblasti či intelektu. Nakonec se vyskytuje kresba podle předlohy, kdy dítě kreslí to, co vidí před sebou, což napomáhá rozvíjet percepční a motorickou koordinaci (Matějček, 1957). Každý z těchto přístupů má své výhody a nevýhody a může poskytnout různé pohledy na osobnost a dovednosti dítěte.

V rámci empirické části bakalářské práce jsem dětem zadala úkol: „Nakreslete něco, co rádi a často kreslíte“. Tento úkol bych zařadila do úkolu s částečně určitým námětem.

Dětem nebylo přesně řečeno, co mají kreslit, ale byl jim dán rámeček, který mají dodržet. Neměly by tedy kreslit něco, co je momentálně napadne, ale v kresbě by se mělo reflektovat to, co rády a často kreslí. Nicméně, je jasné, že některé děti se mohou nechat unést svými momentálními nápady a zobrazí tak něco, co nikdy nekreslily a může se tak jednat o kresbu volnou.

2.5 Témata dětských kreseb

Děti si volí náměty pro své kresby podle sebe. Přenáší do nich zkušenosti, touhy a přání. Kresba slouží jako forma exprese. Volba tématu má velký význam pro identifikaci prvků, které mají pro děti zásadní význam, tak velký, že je zobrazují ve svých kresbách (Matějček, 1957).

Děti se zpočátku obvykle zaměřují převážně na lidské postavy a teprve poté na ostatní motivy, které s lidským světem souvisejí. První kresby dětí často zobrazují izolované představy jako člověk, dům, auto, květina. Spojení jednotlivých představ přichází ve vývoji až později. Následně do kresebného repertoáru přibudou dopravní prostředky, zvířata, slunce či nábytek. Témata z médií často ovlivňují dětskou představivost, myšlení a tím pádem i kresbu (Uždil, 2002).

Děti v předškolním věku rády zobrazují hlavní postavy z klasických pohádek jako Šípková Růženka, Červená Karkulka či Tři Prasátka. V dnešní době se objevuje nový fenomén v kresbách – kresba počítače, a to zejména u chlapců (Šupšáková, 2013). Televize nezřídka ovlivňuje výtvarnou činnost dětí, jelikož reprodukuje vzory z televizních programů a animovaných filmů. Moderní prostředí plné televize, počítačových her a různých elektronických hraček může snížit zájem dětí o kreslení (Didkowska, 2013).

Hojně se v kresbách objevují motivy hrdinů, kamarádů či paní učitelek. Děti v tomto věku mnohdy rozšiřují kresby o psané písmo (Šupšáková, 2013). Kresba kamarádů se u dětí objevuje od třetí třídy (Janošová, 2008a). V kresbách se často objevují fantazijní postavy jako zombie, smrt'áci, příšery, kostry či upíři (Pražská skupina školní etnografie, 2005).

2.5.1 Rozdíly mezi dívkami a chlapci v tématech kresby a jejich zpracování

Dívky více kreslí atraktivní ženské postavy, používají širší paletu barev a kresby více zdobí – samolepkami či třpytkami. Rády tvoří ve skupině a sdílí mezi sebou své nápady. Pro

kresbu si častěji vybírají fixy. Projevují větší zájem o estetiku a snaží se, aby jejich výtvořby byly od pohledu krásné (Hall, 2008). Mají větší tendence k realismu. Zaměřují se hlavně na mezilidské vztahy, příběhy či postavy a kresbu vytváří často s důrazem na emocionální vyjádření (Gesell & Ilg, 1965). Co se týče kresby lidské postavy, tak ve výzkumu Janošové (2008a) dívky v první třídě nejčastěji ztvárňovaly princezny, což pravděpodobně ukazuje z hlediska genderové identity na přijetí ženského půvabu. Rovněž často kreslily matku, ale to přibližně ve stejné míře jako chlapci.

Chlapci projevují větší zájem o akční motivy jako výbuchy, vozidla či monstra. Používají méně barev než dívky a častěji využívají ke kresbě pouze obyčejnou tužku (Hall, 2008). Vykrešlování akčních scén potvrzuje i Gesell a Ilgová (1965), kteří uvádí jako četná témata v chlapeckých kresbách boje, letadla, vozidla v pohybu a jiné dynamické prvky. Hojně kreslí i technická zařízení. V kresbách se více objevují abstraktní nebo fantazijní prvky. Na rozdíl od Hallové uvádí, že chlapci používají výrazné barvy. Tento rozdíl nejspíše spočívá v tom, že se zabývala mladšími dětmi. Dle Janošové (2008a) se chlapci v první třídě identifikují s prvky mužského hrdinství a vynikajícího výkonu, a proto se v jejich kresbách častěji objevují sportovci, kteří se u dívek neobjevují téměř nikdy.

Při kresbě postavy pána dívky a chlapci volí jiné přístupy k tomuto úkolu. Chlapci zobrazují představu o svém pohlaví, s nímž se identifikují, kdežto dívky se vůči němu vymezují. U dívek často pozorujeme tendenci doplňovat maskulinní prvky jako opasky, klobouky, vousy, tetování, kufříky a další atributy spojené s mužským pohlavím. V kresbách chlapců jsou zpracovány detaily, které vyjadřují dominanci jako zbraně, svaly či sportovní oblečení (Kucharská & Májová, 2005).

V průběhu mladšího školního věku lze pozorovat změny v tématech kresby dívek a chlapců. Dívky ve věku šesti let nejvíce kreslí domy, ale postupem věku se v kresbách vytrácejí. Lidská postava je populární kresbou ve všech věkových kategoriích, ale v deseti letech ji děti znázorňují již méně. Často se objevuje kresba slunce, avšak s menší frekvencí než dříve. S rostoucím věkem přibývá kreseb zvířat, které děti nejvíce kreslí v sedmi a osmi letech a v deseti letech se objevují zřetelně méně. V sedmi letech pak frekvence kreseb domů klesá, ale stále častěji kreslí rostliny. V šesti letech se častěji kreslí lodě než v jiném věku. Chlapci ve věku šesti let mnohdy kreslí domy, které se postupem času v kresbách

vytrácejí. Rostliny nejvíce kreslí chlapci v šesti a sedmi letech. Zvířata se objevují spíše na začátku školní docházky, ale jejich frekvence se v kresbách postupem času snižuje. Loď s přibývajícím věkem kreslí chlapci stále častěji (Frost, 1958).

Výtvarný projev dětí může být ovlivněný biologickými rozdíly mezi pohlavími, ale i genderovými rolemi. V rámci jedné studie byly děti klasifikovány do různých genderových rolí (mužský typ, ženský-typ, androgynní, nedefinovaný) na základě skórování maskulinity a femininity. Výsledky ukázaly, že děti s mužským genderovým typem vytvářely násilnější a více nerealistické kresby než děti s ženským genderovým typem, bez ohledu na jejich skutečné pohlaví (Flannery & Watson, 1995).

2.5.2 Co ovlivňuje děti při výběru tématu pro své kresby?

V dětském světě má kresba významnou roli jako prostředek sebevyjádření a vyjádření vlastních myšlenek, emocí a přání. Volba tématu pro kresbu není náhodná, je ovlivněna mnoha faktory, které sahají od individuálních preferencí až po vnější podněty a sociální normy.

Faulknerová a Coatesová (2011) identifikovaly u dětí předškolního věku a u dětí na počátku školní docházky 3 druhy témat kreseb – zkušenosti z první ruky, imaginativní příběhy a hrdinové, a nakonec subjekty z médií. Tvrdí rovněž, že stávající společnost ovlivňují technologie a náměty z médií mohou pronikat do kreseb v různých formách, což nemusí být na první pohled patrné. Kupříkladu uvádí, že kresba duhy je spojena s kouzlem vzhledu v přírodě, ale také se frekventovaně objevuje jako symboly v reklamách a zejména televizní zábavě malých dětí.

V jiné studii, kde zkoumali děti ve věku od 6 do 16 let byla popsána čtyři klíčová témata kreseb. Nejvíce děti kreslily obsahy z okolí, které je bezprostředně obklopuje. Hojně se objevovaly v kresbách i obsahy z paměti, tedy něco, co viděly dříve. Sem byly zahrnuty osobní zážitky, média, populární kultura a běžné objekty. Dále se frekventovaně vyskytovala kresba s reprezentativním obsahem s prvkem představivosti, která byla obohacena imaginativními prvky a představami o budoucnosti. Poslední identifikovanou oblastí byla kresba se záměrem vyjádřit náladu nebo sdělení, jelikož někteří respondenti mluvili skrze kresbu o tom, jak se cítí a jiní se zase snažili vyjádřit konkrétní poselství (Rose & Jolley, 2019).

3 Empirická část

3.1 Cíl a výzkumné otázky

V rámci empirické části mé bakalářské práce se zabývám analýzou kreseb dětí v mladším školním věku se zaměřením na vývojové a genderové aspekty. Hlavním cílem mého výzkumu je porozumět tomu, jaká témata si děti na prvním stupni základní školy vybírají pro své kresby a co stojí za jejich rozhodnutím volit určité motivy. Zaměřím se na porovnání toho, jaká témata různé děti v první, třetí a páté třídě preferují, abych porovnála jednotlivé věkové skupiny a zjistila, zda dávají přednost určitým tématům kresby v různých věkových skupinách. Zároveň chci zkoumat, zda se vyskytují jiné motivy v kresbách dívek oproti chlapcům. Dále se zaměřuji na identifikaci faktorů, které ovlivňují jejich rozhodnutí při volbě tématu.

Na základě těchto cílů formuluji tyto výzkumné otázky:

- **Co kreslí chlapci a dívky v mladším školním věku?**
- **Liší se témata kresby u dětí v první, třetí a páté třídě?**
- **Liší se témata kresby u dívek a chlapců v mladším školním věku?**
- **Co ovlivňuje chlapce a dívky v mladším školním věku při volbě tématu pro své kresby?**

Nutno zmínit, že se jedná o smíšený výzkumný design. Hlavním důvodem pro volbu smíšeného designu výzkumu je poskytnutí ucelenějšího pohledu na zkoumanou problematiku. První tři výzkumné otázky budou řešeny kvantitativním přístupem prostřednictvím kategorizace kreseb, což umožní analýzu rozdílů v tématech kresby mezi jednotlivými věkovými skupinami a mezi pohlavími a následnou statistickou analýzu. Pro lepší pochopení dětských kreseb je poslední otázka zaměřena kvalitativně a její odpověď bude získána prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů a jejich analýzou.

3.2 Charakteristika výzkumného vzorku

Pro svou empirickou část bakalářské práce jsem si vybrala základní školu z města Ústeckého kraje, do které jsem docházela po dobu svého základního vzdělávání. Tuto školu jsem si zvolila z důvodu toho, že jsem byla vždy spokojená s komunikací a vstřícností zaměstnanců, tudíž bylo pro mě snadnější získat přístup k vedení a následně k množství dětí

v mladším školním věku. Výzkumný soubor činí 154 dětí z prvních, třetích a pátých tříd. Celkem se výzkumu zúčastnilo 77 dívek a 77 chlapců. Pro lepší orientaci ve výzkumném vzorku přikládám tabulky obsahující informace o počtu dívek a chlapců v jednotlivých třídách, průměrném věku pro každou skupinu a nejmladším a nejstarším jedinci z každého ročníku.

Tabulka 1: výzkumný vzorek (dívk)

Věková skupina	Počet chlapců	Nejmladší chlapec	Nejstarší chlapec	Průměrný věk
1. třída	30	6 let a 11 měsíců	8 let a 4 měsíce	7 let a 7 měsíců
3. třída	25	8 let a 10 měsíců	9 let a 10 měsíců	9 let a 3 měsíce
5. třída	22	10 let a 8 měsíců	12 let a 2 měsíce	11 let a 3 měsíce

Tabulka 2: výzkumný vzorek (chlapci)

Věková skupina	Počet dívek	Nejmladší dívka	Nejstarší dívka	Průměrný věk
1. třída	25	6 let a 8 měsíců	8 let a 1 měsíc	7 let a 3 měsíce
3. třída	26	8 let a 11 měsíců	10 let a 2 měsíce	9 let a 2 měsíce
5. třída	25	10 let a 4 měsíce	12 let a 4 měsíce	11 let a 3 měsíce

3.3 Metody sběru dat a zpracování dat

Jak již bylo naznačeno, pro výzkum byly využity dvě metody sběru dat, a to sběr kreseb a polostrukturované rozhovory s vybranými zástupci. Před samotným sběrem dat však bylo nejprve nutné získat informovaný souhlas od zákonných zástupců dětí. Informovaný souhlas pro rodiče (viz příloha č.1) byl rozdělen na dvě části, kde první část se týkala povolení ke sběru kreseb a druhá část se vztahovala k možnosti následného rozhovoru s dítětem, přičemž zákonní zástupci měli možnost souhlasit pouze s jednou z nich. Z celkového počtu oslovených zákonných zástupců 95 % rodičů svolilo ke sběru kreseb od svého dítěte a 86 % rodičů udělilo souhlas s možností rozhovoru s dítětem. V informovaném souhlasu byli rodiče požádáni o uvedení věku dítěte.

Pro analýzu dat byly kresby rozřazeny do kategorií a následně byly vytvořeny tabulky četností jednotlivých kategorií. Tento postup následně umožnil použití analýzy chí-kvadrát testu nezávislosti, která byla provedena s cílem zjistit, zda existují rozdíly mezi kresbami dívek a chlapců, jakož i mezi jednotlivými věkovými kategoriemi, což bylo zpracováno v programu Excel a Jamovi. Dále byly rozhovory s dětmi analyzovány pomocí otevřeného kódování, což umožnilo podrobnou analýzu obsahu rozhovorů a identifikaci klíčových témat.

V následujících podkapitolách popíši zmíněné kroky podrobněji.

3.3.1 Sběr kreseb

Kresby byly sebrány během dvou dnů v červnu roku 2023 v průběhu hodin výtvarné výchovy ve dvou prvních, dvou třetích a dvou pátých třídách. Každé dítě obdrželo bílý papír formátu A4 a dostalo následující zadání: "Nakreslete něco, co rádi a často kreslíte." Následně bylo dětem sděleno, že na svou kresbu mají čas jednu vyučovací hodinu, tedy 45 minut, a byly požádány, aby pro svou práci použily pastelky a podepsaly se z druhé strany papíru. K dispozici byly pastelky umístěné na učitelské katedře, aby každé dítě mělo dostupné potřebné vybavení pro svou kresbu. Během sběru dat mi bylo umožněno být ve třídě a byla jsem přítomna během celého procesu včetně instruktáže.

Většina dětí hned po obdržení instrukcí zahájila svou tvorbu. Některé však váhaly a kladly otázky ohledně toho, co tedy mají kreslit. Na tyto otázky jsem reagovala zopakováním instrukcí, které byly řečeny na začátku hodiny. Všechny děti nakonec vytvořily svou kresbu, s výjimkou jednoho chlapce, u něhož mi paní učitelka sdělila, že má poruchu autistického spektra a někdy odmítá spolupracovat. Celkově bych jinak hodnotila, že děti spolupracovaly velmi dobře.

Během procesu kresby jsem si všimla, že některé děti mezi sebou sdílely nápady. Ačkoliv jsem se snažila upozorňovat, aby děti pracovaly samostatně, tak ve skupinovém prostředí se bohužel tomuto jevu nedá zabránit. Nicméně se domnívám, že to poskytlo zajímavý poznatek o tom, že i skupinová dynamika a sociální prostředí třídy ovlivňuje výtvarný projev dětí, což je reflektováno v analýzách dat níže. Tohoto jevu jsem si všimla v jedné třídě u motivu sopky, kde bylo toto téma téměř „nakažlivé“. Ačkoliv tento fakt může ovlivnit výsledky, tak se domnívám, že jev zároveň poskytuje další perspektivu a ukazuje to na jeden z faktorů, který ovlivňuje výběr tématu kresby u dětí v mladším školním věku. Tohoto jevu jsem si rovněž všimla při kresbě motivu seriálu „Prasátko Peppa“ dvou dívek z páté třídy, které se během svého tvůrčího procesu velmi bavily. Domnívám se, že seriál je určený spíše pro předškolní věk. Nicméně není nic neobvyklého, že děti se inspiroují pro své kresby médií (Rose & Jolley, 2019), což potvrzuje i analýza rozhovorů. Dívky mi během spontánního rozhovoru při odevzdání kresby sdělily, že kreslení nemají v oblibě a nevěděly, co nakreslit, tudíž si troufnu říct, že v tomto případě se jedná o jistou formu recese a zábavy.

I tentokrát byla vidět sociální interakce během procesu kreslení. Z tohoto důvodu jsem se nakonec rozhodla sebrat data ve dvou paralelních třídách z každého ročníků.

Další jev, který jsem pozorovala během sběru dat spočíval v tom, že některé děti se rozhodly nakreslit mou osobu, ačkoliv mě viděly poprvé. Jev se objevil u tří dětí. Zdá se mi však, že se zde ukazuje spontánnost dětí při kreslení a jejich tendence zobrazovat to, co jim v daný moment zrovna přijde na mysl či do zorného pole. Dalo by se taktéž uvažovat o tom, že jsou tyto děti zvyklé kreslit postavu nebo se nejedná o jejich oblíbenou činnost, tak nakreslí to, co vidí. To je další zajímavý fenomén, který může ovlivnit charakter kresby, ale také výsledky výzkumu, jelikož měly kreslit něco, co rády a často kreslí.

3.3.2 Analýza témat kresby a jejich kategorizace

Po sběru kreseb bylo mým cílem rozdělit kresby do smysluplných kategorií, abych mohla identifikovat nejčastěji se vyskytující témata. Prvním krokem bylo pečlivé prozkoumání každé kresby za účelem určení hlavního motivu, což jsem zaznamenala na zadní stranu papíru i s věkem dítěte uvedeným v informovaném souhlasu od zákonných zástupců. Poté jsem na podlaze seskupovala podobné motivy do předběžných subkategorií na základě tematické podobnosti, přičemž jsem kresby rozdělila do 62 subkategorií. Tento proces zahrnoval opakované prohlížení kreseb a hledání analogií mezi jednotlivými motivy. V dalším kroku jsem následně ze subkategorií vytvořila větší kategorie sjednocením podobných subkategorií. Nadřazených kategorií následně vzniklo 8. Kategorie i subkategorie byly pojmenovány tak, aby co nejlépe odpovídaly tématům v kresbách. Uvedeným způsobem vznikly následující základní kategorie.

Kategorie „**Příroda**“ zahrnuje motivy spojené s přírodními jevy. V rámci této kategorie jsem identifikovala podkategorie Rostliny, Sopka, Duha, Vesmír, Přírodní katastrofy, Západ Slunce a Zvířata. Zvířata byla rozdělena na další subkategorie: Kočka, Pes, Srna, Křeček, Medúza, Medvěd, Králík, Drak, Lemur, Kůň, Had a také Směs zvířat, kde bylo zobrazeno více zvířat v jedné kresbě.

Kategorie „**Filmy, seriály a videohry**“ obsahuje kresby inspirované televizními sériemi a počítačovými hrami. Kresby dětí jsou zde motivovány jejich oblíbenými postavami a scénami z médií. Subkategorie tvoří názvy konkrétních filmů, seriálů a videoher jako

Fortnite, Fifa, Minecraft, Roblox, Huggy Wuggy, Avengers, Wednesday, Harry Potter, Mimoni, Prasátko Peppa, Hello Kitty a Ostatní.

Kategorii „**Dopravní prostředky**“ náleží různé druhy vozidel. Do této kategorie patří subkategorie Auto, Lod', Vlak, Tank, Traktor, Raketa, Vrtulník.

Do kategorie „**Postavy**“ spadají kresby lidí. Vzhledem k tomu, že v následné analýze se chci zabývat faktory, které ovlivnily kresbu dětí, tak do této kategorie nebyly zařazeny kresby inspirované médii, pro které byla vytvořena kategorie Filmy, seriály a hry (např. postavy seriálové hrdinky Wednesday byly zařazeny do kategorie Filmy, seriály a hry). Dále do této kategorie nebyly zařazeny kresby postav, které vykonávaly nějaký sport či zájmovou činnost (např. postavy hrající hokej). Pro tento případ byla vytvořena kategorie Sport a zájmy. Tímto způsobem jsem rozřadila kategorie zejména z toho důvodu, abych následně mohla lépe analyzovat faktory stojící za volbou tématu. Kategorie postav je tudíž tvořena subkategoriemi Dívka, Já, Anděl a Pár. Subkategorie „Já“ je tvořena zmíněnými kresbami mě jakožto osoby, která děti sledovala během procesu jejich tvorby.

Kategorii „**Sport a zájmy**“ tvoří témata, která se nejspíše pojí se zájmovými aktivitami dětí. Do této kategorie náleží Skate, Laser game, Rybaření, Breakdance, Hokej, Hudební nástroj, Mažoretky, Veslování, Divadlo a Fotbal.

Kategorie „**Budovy**“ zahrnuje různé typy staveb a konstrukcí, které děti vykreslují, Patří sem Dům, Hrad, Mapa, Pyramida, Banka a Hláška.

Kategorie „**Smíšené**“ kombinuje zmíněné kategorie. Do této kategorie byly zařazeny kresby, kde nešlo jednoznačně najít hlavní motiv kresby. Nalezla jsem následující kombinace kategorií: Příroda + Postavy, Příroda + Budovy, Příroda + Postavy + Dopravní prostředky, Postavy + Budovy + Dopravní prostředky, Příroda + Postavy + Budovy.

Kategorie „**Ostatní**“ byla vytvořena pro kresby, které nelze přesně zařadit do žádné z hlavních kategorií. Mezi témata v této kategorii patří kresba bot a symbolu srdce, které nezapadají do zmíněných tematických skupin.

3.3.3 Četnost výskytu jednotlivých kategorií

V následujících analýzách se zaměřuji na frekvenci jednotlivých témat v kresbách dětí. Analýza pomůže k porozumění preferencí dětí v různých věkových skupinách a dále budu

sledovat případné rozdíly mezi pohlavími. Pro lepší přehlednost zjištění jsem zaznamenala četnost jednotlivých kategorií do tabulky. V následující tabulce vidíme četnost kreseb v hlavních kategoriích podle věkových skupin a podle pohlaví dětí. Zvýrazněny jsou nejčetnější kategorie.

Tabulka 3: Přehledová tabulka základních kategorií

		Příroda	Filmy, seriály a videohry	Dopravní prostředky	Postavy	Sport a zájmy	Budovy	Smíšené	Ostatní
1. třída	Divky	9	3	2	4	1	2	4	0
	Chlapci	9	4	8	1	4	2	2	0
	Celkem	18	7	10	5	5	4	6	0
3. třída	Divky	13	3	0	3	1	0	6	1
	Chlapci	2	6	8	1	1	3	3	1
	Celkem	15	8	8	4	2	3	9	2
5. třída	Divky	10	4	0	5	3	1	2	0
	Chlapci	4	5	7	0	3	2	1	0
	Celkem	14	9	7	5	6	3	3	0
Dohromady	Divky	32	10	2	12	5	3	12	1
	Chlapci	15	15	23	2	8	7	6	1
	Celkem	47	25	25	14	13	10	18	2

Z tabulky vyplývá, že dívky v každém sledovaném ročníku nejčastěji volí přírodní témata. Preference chlapců se podle tabulky mění v průběhu času. V první třídě stejně jako dívky upřednostňují přírodní motivy, ale ve třetí a páté třídě u nich již vyhrávají dopravní prostředky. Nutno však podotknout, že u chlapců v prvních třídách jsou dopravní prostředky hned na druhém místě s minimálním rozdílem. Vzhledem k tomu, že u chlapců v jedné z prvních tříd se rozmohla kresba sopky (4x), která byla umístěna do větší kategorie Příroda, tak mohu usuzovat, že kvůli již zmíněnému skupinovému vlivu se v prvních třídách ukazuje preference této kategorie. Otázkou však zůstává, jestli by tomu tak skutečně bylo i bez tohoto jevu, který následně ovlivnil výsledky. Tudíž se domnívám, že mohu říct, že u chlapců převažují kresby dopravních prostředků napříč všemi ročníky.

Mezi další oblíbená témata u dívek řadím kresby postav a také byla populární kategorie Filmy, seriály a videohry a Smíšené. Nicméně ve valné většině dívky kreslí přírodní témata. Méně častými tématy dívčí kresby byly Sport a zájmy, zřídka znázorňují Budovy a Dopravní prostředky. Chlapci kromě Dopravních prostředků a Přírody často kreslí Filmy, seriály a hry. Dále pak občas znázorňují kresby zařazené do kategorie Sport a zájmy, Budovy a Smíšené. Velmi zřídka se u chlapců objevila kategorie Postavy.

Co se týče vývoje témat, tak z tabulky nevyplývají žádné výrazné zákonitosti. Preference kresebných témat se v průběhu času proměňovaly spíše nepravidelně a nenašla jsem výrazné změny v rámci jednotlivých ročníků. Předpokládám, že fluktuace mezi jednotlivými věkovými kategoriemi je dílem náhody.

3.3.4 Analýza jednotlivých kategorií

V následující části se zaměřím na podrobnou analýzu jednotlivých kategorií s jejich subkategoriemi. Pro každou kategorii představím tabulku obsahující frekvenci subkategorií v rámci širších kategorií.

Kategorie příroda

Kategorie Příroda byla nejpočetnější a celkem sem bylo zařazeno 47 kreseb, což je 31 % ze všech případů. Jak již bylo zmíněno, přírodní motivy se nejvíce vyskytují u dívek, což může odrážet zažité tvrzení, že ženy jsou v naší kultuře více esteticky orientované (Smetáčková & Jarkovská, 2006) což potvrzuje i Hallová (2008). Domnívám se, že to může být jeden z důvodů, proč dívky kreslí opakovaně přírodní témata. Rovněž mohou mít přírodní témata již tak natrénovaná, že se jich nechtějí vzdát a stále je kreslí.

Tabulka 4: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Příroda

		Rostliny	Sopka	Duha	Vesmír	Přírodní katastrofy	Západ slunce	Zvířata
1. třída	Dívky	2	1	2	0	0	0	4
	Chlapci	0	4	1	1	1	0	2
	Celkem	2	5	3	1	1	0	6
3. třída	Dívky	2	0	0	1	0	1	9
	Chlapci	0	0	0	1	0	0	1
	Celkem	2	0	0	2	0	1	1
5. třída	Dívky	1	0	0	1	0	1	7
	Chlapci	1	0	0	2	0	1	0
	Celkem	3	0	0	3	0	2	7
Dohromady	Dívky	5	1	2	2	0	2	19
	Chlapci	1	4	1	4	1	1	3
	Celkem	6	5	3	6	1	3	22

Z tabulky lze pozorovat, že již několikrát zmíněné téma sopky se vyskytlo pouze v jedné z prvních tříd důsledkem skupinového vlivu. Pokud chlapci kreslili přírodní motivy, tak upřednostňovali kromě sopek i motiv vesmíru a zvířat. Jiná témata se objevovala zřídka. Trendem u dívek byla kresba zvířat. Často se vyskytovala kresba rostlin. Vzhledem k velkému počtu kreseb zvířat jsem se rozhodla tuto subkategorii dále rozčlenit, aby se ukázalo, jaká konkrétní zvířata si děti vybírají.

Tabulka 5: Přehledová tabulka kreseb zvířat v rámci subkategorií kategorie Příroda

		Kočka	Pes	Srna	Křeček	Medúza	Medvěd	Králík	Drak	Lemur	Kůň	Had	Směs zvířat
1. třída	Divky	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
	Celkem	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
3. třída	Divky	3	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0
	Chlapci	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Celkem	4	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	1
5. třída	Divky	1	2	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1
	Chlapci	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Celkem	1	2	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1
Dohromady	Divky	7	3	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1
	Chlapci	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	Celkem	8	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

Ukázalo se, že nejčtenější je kresba koček, zejména u dívek. Doubek (in Pražská skupina školní etnografie, 2005) mluví o tom, že především dívky jsou fascinovány zvířaty. Děti v mladším školním věku touží starat se o nějakého domácího mazlíčka a domnívám se, že tato touha může být vyjádřena i v kresbě. Nebo rodiče toto přání již mohli splnit, a proto je kresba zobrazením oné vysněné kočky, kterou již mají doma. Frost (1958) sleduje u chlapců i dívek s rostoucím věkem klesající zájem o kresbu zvířat. V mém výzkumném souboru jsem tento jev nezaznamenala, jelikož v první třídě se objevilo 6 kreseb zvířat, ve třetí 10 a v páté 7.

Kategorie Dopravní prostředky

Druhou nejobvyklejší kategorií byly Dopravní prostředky, do které spadá 25 kreseb (16 %). Kresby dopravních prostředků převažovaly u chlapců v drtivé většině. Pouze 2 dívky z celého vzorku nakreslily kresbu zařazenou do této kategorie. Domnívám se, že se mužské pohlaví v naší kultuře obecně více zajímá o mechaniku a technologie než ženy, a proto chlapci kreslí dopravní prostředky častěji než dívky. Gesell a Ilgová (1965) také uvádí, že chlapci se zajímají o dynamické prvky a vozidla v pohybu.

Tabulka 6: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Dopravní prostředky

		Auto	Loď	Tank	Traktor	Vlak	Raketa	Vrtulník
1. třída	Divky	0	1	0	0	1	0	0
	Chlapci	2	3	1	1	1	0	0
	Celkem	2	4	1	1	1	0	0
3. třída	Divky	0	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	3	3	0	1	0	0	2
	Celkem	2	3	0	1	0	0	2
5. třída	Divky	0	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	5	0	0	0	1	1	0
	Celkem	5	0	0	0	1	1	0
Dohromady	Divky	0	1	0	0	1	0	0
	Chlapci	10	6	1	2	1	1	2
	Celkem	10	7	1	2	2	1	2

Nejčastěji chlapci zobrazovali auta, a to zejména v pátém ročníku. Druhou nejfrekventovanější kresbou byly lodě, u níž lze pozorovat, že v páté třídě se naopak nevyskytly vůbec. Ojedinele se objevily tanky, traktory, vlaky, rakety či vrtulníky.

Kategorie Filmy, seriály a hry

Kategorie Filmy, seriály a videohry obsahuje 24 kreseb (16 %), přičemž byla častější u chlapců (15x), ale vyskytly se mnohokrát i u dívek (10x). Dušková a Vykoukalová (in Smékal et al., 2004) poukazují na vliv televize a elektronických her na děti. Říkají, že média jsou spolu s rodinou a vrstevnickou skupinou klíčovým socializačním činitelem v životě dětí. Není tedy divu, že ovlivňují i dětskou kresbu. Vliv médií na dětskou kresbu zaznamenalo mnoho studií, které uvádím v teoretické části (Uždil, 2002; Didkowska, 2013; Rose & Jolley, 2019). Jedná se o nový trend v dětských kresbách, který se v minulosti nevyskytoval (např. Frost, 1958).

Tabulka 7: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Filmy, seriály a videohry

		Fortnite	Fifa	Minecraft	Roblox	Huggy Wuggy	Avengers	Wednesday	Harry Potter	Mimoni	Prasátko Peppa	Hello Kitty	Ostatní
1. třída	Divky	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0
	Chlapci	2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
	Celkem	2	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0
3. třída	Divky	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
	Chlapci	4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
	Celkem	4	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
5. třída	Divky	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0
	Chlapci	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Celkem	3	1	1	0	0	0	1	0	1	2	0	0
Dohromady	Divky	0	0	0	0	1	0	3	0	1	2	2	1
	Chlapci	9	1	1	2	0	1	0	1	0	0	0	0
	Celkem	9	1	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1

Více jak polovina klíčících kreseb se týkala proslulé počítačové hry Fortnite. U dívek byla nejpopulárnější kresba seriálové postavy Wednesday. Z tabulky lze vyčíst, že chlapci kreslí spíše motivy z videoher (Fortnite, Fifa, Minecraft, Roblox), kdežto dívky

kreslí výhradně televizní tematiku (Mimoni, Prasátko Peppa, Hello Kitty). Ačkoliv je Huggy Wuggy hororová videohra, tak se domnívám, že kresba byla inspirována spíše hračkami postav z počítačové hry, které jsou nyní hojně rozšířené.

Kategorie Postavy

Kategorie Postavy představovala 9 % kreseb z celkového počtu, tedy 14 obrázků. Kresba postav je doménou dívek. Chlapci ztvárnili kresbu zařazenou do této kategorie pouze ve dvou případech. Kupříkladu Uždil (2002) říká, že kresba postavy je jedním z nejčastějších motivů dětí. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla podrobněji analyzovat výskyt lidské postavy ve všech kategoriích, aby byla zachována důležitost tohoto motivu. Zjistila jsem, že člověk se vyskytl ve 32 % kreseb, tedy ve 48 případech napříč různými kategoriemi. Kromě kategorie Postav se dále hojně vyskytoval v kategorii Filmy, seriály a videohry, kde byly často znázorněné oblíbené postavy známé z médií, stejně jako v dalších kategoriích (např. Sport a zájmy či Smíšené). I přesto, že oblíbená kresba postav může být v tomto mém rozřazení rozptýlena, jelikož se mohou vyskytovat i v jiných kategoriích než v kategorii Postavy, proto jsem tímto chtěla poukázat na častý výskyt postav i v mé studii.

Tabulka 8: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Postavy

		Dívka	Já	Anděl	Pár
1. třída	Dívky	2	0	0	2
	Chlapci	0	1	0	0
	Celkem	2	1	0	2
3. třída	Dívky	0	2	1	0
	Chlapci	1	0	0	0
	Celkem	1	2	1	0
5. třída	Dívky	5	0	0	0
	Chlapci	0	0	0	0
	Celkem	5	0	0	0
Dohromady	Dívky	7	2	1	2
	Chlapci	1	1	0	0
	Celkem	8	3	1	2

Nejčastější v této kategorii byla kresba dívky, kterou kreslily zejména holky a nejvíce se objevila v páté třídě. Dokonce se třikrát objevila kresba mé osoby, o níž jsem se již zmínila výše. V kategorii postavy nebyla zobrazena kresba mužské osoby, kromě kresby zamilovaného páru muže a ženy, kterou zvolily dvě dívky v první třídě. Kresba muže se nejspíše neobjevila z důvodu toho, že jej častěji kreslí chlapci, kdežto dívky se více identifikují s osobou ženského pohlaví (Janošová, 2008a).

Kategorie Sport a zájmy

Kategorie Sport a zájmy se vyskytla celkem v 9 % případů, tedy 13x. Domnívám se, že kresby v této kategorii byly pravděpodobně inspirovány tím, co děti rády dělají nebo by rády dělaly ve svém volném čase. Nicméně pro potvrzení tohoto předpokladu by bylo nutné provést rozhovor s každým dítětem. Zároveň lze předpokládat, že zájmy obecně mohou pronikat do různých kategorií (jako například Filmy, seriály a videohry), což potvrdila i níže uvedená analýza rozhovorů

Tabulka 9: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Sport a zájmy

		Skateboard	Laser game	Rybaření	Breakdance	Hokej	Hudební nástroj	Mažoretky	Veslování	Dívaldo	Fotbal
1. třída	Dívky	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0
	Celkem	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0
3. třída	Dívky	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
	Celkem	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
5. třída	Dívky	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
	Chlapci	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	Celkem	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0
Dohromady	Dívky	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
	Chlapci	4	0	1	0	1	1	0	0	0	1
	Celkem	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Nejvíce se vyskytla kresba, kde postavy jezdí na skateboardu. Ostatní subkategorie vypsané v tabulce se vyskytly ojedinele.

Kategorie Budovy

Kategorie Budovy představovala pouze 7 % kreseb, vyskytla se tudíž 10x. Zde se nacházejí motivy staveb.

Tabulka 10: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Budovy

		Dům	Hrad	Mapa	Pyramida	Banka	Hláška
1. třída	Dívky	2	0	0	0	0	0
	Chlapci	1	1	0	0	0	0
	Celkem	3	1	0	0	0	0
3. třída	Dívky	0	0	0	0	0	0
	Chlapci	0	0	1	1	1	0
	Celkem	0	0	1	1	1	0
5. třída	Dívky	0	0	0	0	0	1
	Chlapci	1	0	0	0	1	0
	Celkem	1	0	0	0	1	1
Dohromady	Dívky	2	0	0	0	0	1
	Chlapci	2	1	1	1	2	0
	Celkem	4	1	1	1	2	1

Nejvíce se objevil obrázek domu, který byl motivem dívek i chlapců. Kresba budov se dle Frost (1958) s rostoucím věkem snižuje. Mírný pokles lze zaznamenat i v mém

výzkumném souboru, ve kterém nejvíce kreslily budovy děti v první třídě. Jiné kresby se vyskytly spíše výjimečně.

Kategorie Smíšené

Jak jsem již zmínila výše, v kategorii smíšené se nacházejí témata, která nelze jednoznačně zařadit do samostatné kategorie, jelikož nešel identifikovat dominantní prvek v kresbě. Z tohoto důvodu jsem vytvořila kombinovanou kategorii, která spojuje témata z hlavních kategorií. Do této kategorie bylo zařazeno 18 kreseb, tedy 12 % z celku.

Tabulka 11: Přehledová tabulka subkategorií kategorie Smíšené

		Příroda + Postavy	Příroda + Budovy	Příroda + Postavy + Dopravní prostředky	Postavy + Budovy + Dopravní prostředky	Příroda + Postavy + Budovy
1. třída	Dívky	4	0	0	0	0
	Chlapci	0	1	0	0	1
	Celkem	4	1	0	0	1
3. třída	Dívky	3	2	0	0	1
	Chlapci	0	1	1	1	0
	Celkem	3	3	1	1	1
5. třída	Dívky	1	1	0	0	0
	Chlapci	0	1	0	0	0
	Celkem	1	1	1	0	0
Dohromady	Dívky	8	3	0	0	1
	Chlapci	0	3	1	1	1
	Celkem	8	6	1	1	2

Subkategorie „Příroda + Postavy“ převažovala u dívek. Obvykle byla v kresbě zobrazena postava se zvířetem. Hojně se také vyskytovaly budovy s přírodními motivy u dívek a ve stejné míře i u chlapců. V těchto kresbách byl obvykle znázorněn dům v lese či s okolní zahradou. Ostatní subkategorie se objevily zřídka.

3.3.5 Chí-kvadrát test nezávislosti

V případě tohoto výzkumu je pro vyhodnocení vztahu tématu kresby s věkovou kategorií a pohlavím nutné zvolit statistický test, který pracuje s kvalitativními znaky neboli slovně zadanými. Test nezávislosti se používá v situacích, kdy rozhodujeme, zda existuje souvislost mezi dvěma proměnnými, které byly zachyceny pomocí nominálního (či ordinálního) měření (Chráška, 2016).

Prvním krokem bylo převedení informací o jednotlivých dětech do tabulky v programu Excel. Tabulka obsahovala základní kategorie, do kterých byly kresby dětí

zařazeny dle hlavního tématu kresby, dále informace o věkové kategorii, tedy třídě, do níž dítě chodí a jako poslední pohlaví. Poté byla tato tabulka importována do programu Jamovi, kde byl proveden chí-kvadrát test nezávislosti, který zkoumal existenci souvislosti mezi tématem kresby (kategorií) a pohlavím dítěte, stejně jako vztah mezi tématem kresby a věkovou kategorií (třídou).

První, co budeme ověřovat je to, zda chlapci volí odlišná témata kresby než dívky v mladším školním věku.

Tabulka 13: Kontingenční tabulka

Kategorie		Pohlaví		Total
		chlapec	dívka	
Budovy	Observed	7	3	10
	Expected	5.00	5.00	10.00
	% within row	70.0 %	30.0 %	100.0 %
Dopravní prostředky	Observed	23	2	25
	Expected	12.50	12.50	25.00
	% within row	92.0 %	8.0 %	100.0 %
Filmy, seriály, videohry	Observed	15	10	25
	Expected	12.50	12.50	25.00
	% within row	60.0 %	40.0 %	100.0 %
Ostatní	Observed	1	1	2
	Expected	1.00	1.00	2.00
	% within row	50.0 %	50.0 %	100.0 %
Příroda	Observed	15	32	47
	Expected	23.50	23.50	47.00
	% within row	31.9 %	68.1 %	100.0 %
Postavy	Observed	2	12	14
	Expected	7.00	7.00	14.00
	% within row	14.3 %	85.7 %	100.0 %
Smišené	Observed	6	12	18
	Expected	9.00	9.00	18.00
	% within row	33.3 %	66.7 %	100.0 %
Sport, zájmy	Observed	8	5	13
	Expected	6.50	6.50	13.00
	% within row	61.5 %	38.5 %	100.0 %

Tabulka 12: Chí-kvadrát test nezávislosti

χ^2 Tests			
	Value	df	p
χ^2	36.2	7	< .001
N	154		

V kontingenční tabulce je znázorněn počet pozorovaných jednotek v kategoriích u dívek a chlapců. Též můžeme v tabulce vidět procentuální zastoupení jednotlivých kategorií mezi dívkami a chlapci, v čemž lze spatřovat rozdíly. Na základě očekávaných četností (expected) a pozorovaných četností (observed) v každé buňce můžeme vidět rozdíly, které jsou příčinou nerovnoměrnosti rozdělení. Pokud by neexistovaly rozdíly mezi dívkami a chlapci, tak by byla hodnota pozorovaných a očekávaných četností stejná.

Celkově rozdíl mezi chlapci a dívkami je statisticky významný, Hodnota $p < 0,001$ indikuje, že pravděpodobnost, že pozorované rozdíly jsou výsledkem náhody, je méně než 0,1 %. Jinými slovy, existuje velmi malá pravděpodobnost, že bychom pozorované rozdíly mezi skupinami dostaly náhodou. Hodnota chí-kvadrát (χ^2) je 36,2, což označuje, jak moc jsou pozorovaná data odlišná od očekávaných hodnot v kontingenční tabulce. Dále chci ověřit, jestli existuje rozdíl v tématu kresby mezi dětmi v první, třetí a páté třídě základní školy.

Tabulka 14: Kontingenční tabulka

Kategorie		Třída			Total
		1	3	5	
Budovy	Observed	4	3	3	10
	Expected	3.571	3.312	3.117	10.00
	% within row	40.0 %	30.0 %	30.0 %	100.0 %
Dopravní prostředky	Observed	10	8	7	25
	Expected	8.929	8.279	7.792	25.00
	% within row	40.0 %	32.0 %	28.0 %	100.0 %
Filmy, seriály, videohry	Observed	7	8	10	25
	Expected	8.929	8.279	7.792	25.00
	% within row	28.0 %	32.0 %	40.0 %	100.0 %
Ostatní	Observed	0	2	0	2
	Expected	0.714	0.662	0.623	2.00
	% within row	0.0 %	100.0 %	0.0 %	100.0 %
Příroda	Observed	18	15	14	47
	Expected	16.786	15.565	14.649	47.00
	% within row	38.3 %	31.9 %	29.8 %	100.0 %
Postavy	Observed	5	4	5	14
	Expected	5.000	4.636	4.364	14.00
	% within row	35.7 %	28.6 %	35.7 %	100.0 %
Smíšené	Observed	6	9	3	18
	Expected	6.429	5.961	5.610	18.00
	% within row	33.3 %	50.0 %	16.7 %	100.0 %
Sport, zájmy	Observed	5	2	6	13
	Expected	4.643	4.305	4.052	13.00
	% within row	38.5 %	15.4 %	46.2 %	100.0 %
Total	Observed	55	51	48	154
	Expected	55.000	51.000	48.000	154.00
	% within row	35.7 %	33.1 %	31.2 %	100.0 %

Tabulka 15: Chí-kvadrát test nezávislosti

χ^2 Tests			
	Value	df	p
χ^2	10.7	14	0.709
N	154		

V kontingenční tabulce je opět znázorněna četnost kategorií kreseb v první, třetí a páté třídě. Stejně tak lze vidět pozorovanou četnost (observed), očekávanou četnost (expected) a procentuální zastoupení. Hodnota p je 0,709, což poukazuje na pravděpodobnost, že pozorované rozdíly jsou výsledkem náhody. V tomto případě se nepodařilo prokázat rozdíly v tématech kresby v první, třetí a páté třídě, tudíž se téma kresby v rámci těchto věkových kategorií nemění.

Výsledky naznačují, že pohlaví dítěte pravděpodobně hraje roli při volbě tématu kresby, zatímco věk nemusí mít vliv na téma kresby v mladším školním věku.

3.3.6 Sběr polostrukturovaných rozhovorů

Doplnění kvantitativní analýzy o kvalitativní rozhovory přináší hlubší porozumění dětské kresbě a kontextu, ve kterém vzniká. Zvolila jsem metodu polostrukturovaných rozhovorů. Tato metoda mi umožnila držet se předem připravených tematických okruhů, ale zároveň poskytovala respondentům větší volnost pro vlastní odpovědi. Otázky jsem rozčlenila do 3 okruhů, které jsou uvedeny v příloze č.2.

Respondenty jsem rozdělila do dvou kategorií – zástupci s typickým tématem kresby a zástupci s atypickým tématem kresby. Typické kresby definuji jako ty s největší četností v rámci mého výzkumného souboru, zatímco atypické kresby se vyskytovaly zřídka, byly něčím překvapivé nebo vykazovaly nějaké zajímavé zpracování (napří. kresba pouze pomocí tužky). Z každého ročníku jsem vybrala pro rozhovor 2 dívky a 2 chlapce. Zároveň od každého pohlaví jsem zvolila zástupce s typickou kresbou a zástupce s atypickou kresbou. Z jednotlivých sledovaných ročníků byly vybrány celkem 4 děti, což zahrnovalo jednu dívku s typickou kresbou, jednu dívku s atypickou kresbou, jednoho chlapce s typickou kresbou a jednoho chlapce s atypickou kresbou. Tímto přístupem byla zajištěna různorodost kategorií kreseb z každého ročníku.

Rozhovor proběhl s 12 respondenty v průběhu června roku 2023. Bylo mi umožněno být v menší třídě, která byla ten den prázdná. Délka rozhovoru byla poměrně individuální, jelikož některé děti byly více sdílné a jiné méně. Rozhovory trvaly od 10 do 20 minut. Snažila jsem se vytvořit přátelskou atmosféru, ve které se děti budou cítit příjemně. Rozhovory byly zvukově zaznamenány diktafonem a následně převedeny do textového dokumentu sloužícího k analýze dat.

3.3.7 Analýza rozhovorů

Jako vhodná technika při analyzování dat se ukázalo být kódování v ruce, jinak označené také jako metoda tužka papír, při které jsem měla možnost barevně zvýraznit odpovědi podle okruhů otázek, které byly předem vytvořeny, což mi poskytlo přehlednější data. Následně jsem použila techniku otevřeného kódování, při které jsem se snažila rozčlenit data, porovnávat jednotlivá zjištění a hledat souvislosti.

Následně jsem vytvořila popisy případů, kde jsem podrobněji vylíčila zjištění získaná z rozhovorů s jednotlivými dětmi. Tyto texty slouží pro to, aby se čtenář mohl s dětmi lépe seznámit a pochopit tak, jak jsem došla k jednotlivým závěrům, jelikož jsou zde uvedeny i citace z každého rozhovoru. Popisy případů mi také umožnily uvažovat o kresbách v souvislostech a pochopit tak širší kontext života dítěte. Pro anonymitu respondentů byla jména změněna. U každého rozhovoru je uvedeno jméno, třída, věk a zda se jedná o typické či atypické téma a také to, do jaké kategorie a subkategorie byla kresba zařazena. V jednotlivých popisech na úvod uvádím, proč byla kresba zařazena do konkrétní kategorie a subkategorie a proč byla hodnocena jako typická či atypická. V dalším odstavci popisují kresbu dítěte a hledám faktory, které danou kresbu ovlivnily. Zaměřuji se také na to, jak kresbu hodnotí samo dítě a jak často podobný obrázek již kreslilo. Dále uvádím jiná oblíbená témata pro výtvarnou tvorbu, a i zde se snažím najít, co děti vede kreslit právě tato témata. Zabývám se rovněž vztahem dítěte ke kreslení jako činnosti. V přílohách se pak nachází krátká pojednání o širším kontextu života dítěte, o jeho zájmech nesouvisejících s kresbou a o vztahu ke škole.

Kresby dětí, se kterými jsem dělala rozhovory, jsou přiloženy v přílohách (č. 5– 17). Ukázka jednoho rozhovoru je v příloze č. 4.

3.3.8 Popis jednotlivých případů

Jitka, 1. třída (7 let a 4 měsíce), typické téma (příroda – duha)

Jitka vytvořila kresbu duhy, kterou jsem zařadila do kategorie „Příroda“ a do podkategorie „Duha“. Kresba tedy byla hodnocena v mém výzkumném vzorku jako typická, jelikož přírodní témata u dívek (ale i u chlapců) v první třídě převažovala.

Na obrázku je vyobrazena duha se srdíčky a sluncem v levém horním rohu. Téma duhy se v jejích obrázcích objevuje mnohokrát, jak sama říká: „*Duhy kreslím skoro furt.*“ Celkově hodnotí kresbu pozitivně. Při rozhovoru sdělila, že duhy kreslí protože: „*Jsou hodně barevný.*“ Dá se tedy usuzovat, že duhy ji zaujmou svou barevností a převládá vizuální oblíbenost při volbě tématu kresby. Na mou otázku, proč jsou v obrázku srdíčka, odpovídá: „*Protože mám ráda duhy.*“ Srdce v kresbě symbolicky vyjadřují lásku k výtvarnému motivu duhy. Jitka má obvykle duhu spojenou i s jiným přírodním motivem a to květinami, jak v rozhovoru konstatovala: „*Kytičky většinou kreslím, když kreslím duhu. Většinou to kreslím dohromady, ale tentokrát jsem udělala tu duhu moc velkou, tak se mi tam ty kytičky nevešly.*“

Další oblíbená témata kresby, které Jitka uvedla během rozhovoru jsou zpravidla ovlivněny rodinným prostředím. Kreslí kupříkladu zahradu a psa, které mají doma. Dále často kreslí želvu a kočku, tedy zvířata, která má doma zase teta. V kresebném repertoáru se tedy často objevují i jiné přírodní motivy než duha. Dále má v oblibě kresbu budov, konkrétně školu či dům, kde je opět patrný vliv prostředí. Výtvarné aktivity představují pro Jitku důležitou část volného času. Dle jejích slov kreslí každý den a někdy i více obrázků za den.

Anežka, 1. třída (7 let a 6 měsíců), atypické téma (sport a zájmy – laser game)

Kresbu Anežky „*Laser game*“ pro mě bylo obtížné zařadit do kategorie. Nakonec jsem se však rozhodla ji zařadit do kategorie „*Sport a zájmy*“, jelikož laser game je fyzická aktivita, ačkoliv to není tradiční sport, tak jsem jej považovala za aktivitu spojenou se sportem. Vzhledem k tomu, že do této kategorie u dívek v první třídě nespádala žádná jiná kresba, tak byla hodnocena jako atypická.

Kresba byla inspirována blízkí se událostí, na kterou se Anežka těšila. Hned zpočátku rozhovoru mi sdělila: „*Já jsem se hrozně těšila. My jsme šli přímo za tejdem na laser game, tak jsem se tak těšila, že jsem to nakreslila.*“ Z toho je patrné, že se Anežka nechala unést nadšením z nadcházející události, až si tuto radost přenesla i do své kresby. Kresba byla v době těšení se na událost oblíbeným tématem, ale po události již motiv laser game nekreslila. V obrázku se vyskytují čtyři postavy, přestože mělo na hru dorazit více osob, což sdělila v průběhu rozhovoru: „*Byla jsem tam s tátou, bráchou, ségrou, potom*

mamky brácha a jeho žena, a potom ještě mamka měla bráchu a on měl ženu a ona měla ještě rodiče a oni taky šli.“ Posléze však při popisu kresby říká „*Tady úplně vlevo je táta, tohle jsem já, vedle ségra a potom tohle je brácha.*“ Nakreslila jen nejužší okruh rodiny, tedy osoby tak významné v jejím životě, že jsou zobrazeny v kresbě. Matka při události nebyla přítomna, jelikož dle slov Anežky „*Při tom se jako běhalo a mamka neběhá.*“. Matka však s rodinou podniká jiné výlety. Celkově kresbu hodnotí pozitivně, ačkoliv podotýká: „*Asi jak jsem už spěchala, tak se mi moc nepovedla ta tma.*“

Nepodařilo se mi identifikovat mnoho oblíbených témat. Během rozhovoru mi sdělila „*Já kreslím většinou na oslavy. Jakože dám dárek jako obrázek, naposledy jsem dávala ségře a byla na něm postel s balónkama s patnáctkou, a jak jsem jí dávala dárek a ona měla nad hlavou tu věc a přála si šaty.*“ Z toho se dá vyvodit, že v době kresby opět zobrazovala nadcházející událost, a to sestry narozeniny. Pokud by kresba nebyla dárkem, tak by kreslila zahradu, co mají před domem, což je motiv, který je určitým způsobem spojený s rodinou, stejně jako kresba budoucího zážitku jako laser game. Výtvarné aktivity má opět spojené s rodinou, jelikož říká: „*Já si s babičkou vytvářím... My tady máme takovou ulici a tady máme domy, takže já bydlím tady a babička tady, takže si kdykoliv můžu za ní zajít a můžu si s ní vyrábět.*“

Jáchym, 1. třída (7 let), typické téma (příroda – sopka)

Dominantním prvkem Jáchymovy kresby je sopka, proto byla zařazena do podkategorie „Sopka“, která je součástí větší kategorie „Příroda“. Kresba byla hodnocena jako typická, jelikož přírodní tematika u chlapců v první třídě převažovala, přičemž motiv sopky nakreslili celkem čtyři chlapci z jedné třídy.

Kromě sopky se v kresbě nachází mnoho prvků, které popisuje slovy: „*Kreslil jsem tam sopku a dinosaury a tady strom a tady lávový jezírko. Tohle je takový to držátko na oheň. Z toho stromu vedou liány. Tohle je T-Rex.*“ V průběhu rozhovoru konstatoval, že kresba byla inspirována jeho minulým zážitkem: „*Vzpomněl jsem si, že jsme byli s kamarádkou v takovém malinkým kině a ukazovali tam dinosaury, tak jsem si na ně vzpomněl.*“ Posléze sdělil, že se jednalo o výlet s rodiči a s kamarádkou v libereckém Dinoparku. Jáchym několikrát vyjádřil svůj velký zájem o dinosaury. Zájem o dinosaury stojí v hierarchii nad ostatními faktory, jelikož je základním motivem jeho kresby a zároveň

motivuje další aktivity jako je návštěva Dinoparku, a právě tento konkrétní zážitek byl silným podnětem pro jeho výtvarný projev. Jáchym pojmenoval kresbu „Jurský park“, což naznačuje inspiraci filmem stejného názvu. Tento odkaz lze interpretovat tak, že i média ovlivnila jeho tvorbu. Celkově svou kresbu hodnotí pozitivně. Podobné téma kreslí často, jak říká: *„Jo, doma jsem ji (sopku) kreslil několikrát.“*

Mezi další Jáchymova oblíbená témata kresby patří dle jeho slov budovy, ale i přírodní motivy: *„Kreslím třeba ještě hezký domečky, doma jsem kreslil obrázek s rybičkama, takový moře. Nakreslil jsem tam i kraba. Já kreslím hodně obrázků, který mě zrovna napadnout.“* Chlapec si nejenže kreslí to „co ho zrovna napadne“, ale také kreslí vymyšlené návrhy her, což naznačuje to, že jeho kreslicí aktivity pohání i fantazie. Zároveň se v jeho oblíbených tématech kresby objevují i kresby inspirované médii, jako třeba pirátská loď z filmu Piráti z Karibiku, nebo herní motivy (např. Roblox, Fortnite). Dle jeho slov kreslí rád a častokrát: *„Denně nakreslím tak dva nebo jeden obrázek, jak se mi chce. Když mě to baví, tak nakreslím klidně deset za den.“* Mimo to chlapec reaguje na častý výskyt sopky v jeho třídě: *„Tady to jsem vymyslel, ale hodně kámošů se po mě opičilo. Oni se koukli na to moje, když nevěděli, co kreslit.“*

Vilém, 1. třída (7 let a 9 měsíců), atypické téma (příroda – přírodní katastrofa)

Vilémova kresba mě zaujala, jelikož nikdo z mého výzkumného vzorku podobné téma kresby nezobrazil. Ačkoliv tedy kresba byla zařazena do kategorie „Příroda“, tak v podkategorii „Přírodní katastrofy“ se objevila tato kresba pouze jednou napříč celým souborem, proto jsem kresbu hodnotila jako atypickou.

Vilém byl během rozhovoru otevřený a ochotně mi popisoval všechny prvky kresby. Z jeho popisu kresby je zjevné, že Vilém projevuje vysokou úroveň tvořivosti při utváření příběhu své kresby, kde každý prvek hraje svou roli, říká: *„Ta hlína ze země. Tady se to ukládá a tady se to takhle rozdělává, jak tam přiletěl ten blesk, a to je pěkný, jak je tady ten velkej čmoud. A tady se ten člověk nadejchá toho čoudu a omráčí se. A potom tady proletí, a ještě do toho stromu.“* Chlapec nejenže popisuje samotnou scénu zobrazenou v kresbě, ale také vnáší příběhové prvky, které zahrnují události před a po samotné katastrofě. Současně líčí prvky, které nejsou vizuálně zřetelné v kresbě – hovoří kupříkladu o muži, který se drží

dveří domu skrytého za oblakem prachu, který vznikl bleskem, nebo také mluví o autě uvnitř něhož byl nyní mrtvý muž. Nelze tak pominout symbol smrti vyskytující se v kresbě. Výrazným tématem rozhovoru však byla absence strachu z katastrofických událostí. Na otázku, proč si zvolil zrovna toto téma Vilém odpovídá: „*Mně se liběj katastrofy*“. Rád sleduje zprávy či dokumenty o katastrofách, jako oblíbený seriál uvedl Vteřiny před katastrofou. Z toho je patrná fascinace dramatickými událostmi, což se odráží i v jeho kresbách. Mohli bychom však uvažovat také nad tím, proč chlapec v první třídě sleduje pořady o katastrofách. Nastává zde otázka, kdo chlapce k této zálibě přivedl. To však během rozhovoru nezmínil. Podobná témata kresby ztvárňuje velmi často. Kresbu hodnotí pozitivně.

Jako další oblíbená kresebná témata uvedl jiné přírodní katastrofy jako výbuch sopky, tsunami, nebo pád meteoritu. V jeho kresbách se objevují i tradičnější témata jako budovy (dům), přírodní témata (louka, vodopád, moře) či u chlapců oblíbené dopravní prostředky (auto, loď, vlak). O kreslení projevuje velký zájem, říká: „*Každý den nakreslím tak deset obrázků.*“ Zároveň však sděluje: „*Jako kreslit mě baví, ale výtvarka ve škole mě moc nebaví. Tam nemůžu kreslit to, co vidím v těch zprávách.*“

Adriana, 3. třída (8 let a 8 měsíců), typické téma (smíšené – příroda + postavy)

Kresba byla zařazena do kategorie „Smíšené“, jelikož zahrnuje dva druhy prvků a to přírodu (kočka a králík) a postavy (matka a nevlastní otec). V mém výzkumném souboru se kategorie „Smíšené“ nejvíce vyskytovala u dívek ve třetí třídě ve srovnání s první a pátou třídou. Též podkategorie „Příroda + Postavy“ byla u dívek poměrně častá. Z tohoto důvodu považuji za vhodné hodnotit kresbu jako typickou pro tuto věkovou kategorii.

Na první pohled je v kresbě patrný komiksový příběh a pro jeho popis budu citovat samotnou autorku: „*Je to komiks o mojí kočce a tady je můj taťka Tom, tady je moje mamka Jarmila a tady je můj králíček Chiko, ale toho už nemáme, protože neměl dost pozornosti, takže jsme ho prodali. No a tohle je kočička Bart a je strašně líná, pořád jen spí, spí, spí, anebo dovádí. Nebo něco rozbije. No tady je představa „Dneska budu celý den čilý a nebudu jíst, ano“, jakože on strašně moc jí a je líný, a pak se neudržel a musel prostě jíst a spát. A tady představa „vypadáte velmi inteligentně, pane Bartoloměji“ a realita je, že je tlustej a*

jenom si hraje, a taky spí.“ Kresba Adriany reflektuje prostředí, ve kterém vyrůstá, jelikož postavy komiksu se pojí s rodinou. Kočka Bart je v komiksu personifikována, což odráží vliv fantazie při tvorbě této kresby. Zároveň Adriana přidává humor k popisu chování kočky Barta, což může ukazovat na její kreativní přístup a snahu najít komické stránky každodenních situací. Lze tedy říct, že i když kresba odráží reálné zážitky z rodinného prostředí, tak je zároveň obohacena fantazií a osobními představami Adriany. V průběhu rozhovoru jsem se dozvěděla, že otec je nevlastní, přidávám i slova Adriany: „*No táta je můj nevlastní, vlastního mám někde jinde a mamka... ta je hodná.*“ To může svědčit o složité rodinné situaci pro Adrianu. Zdá se mi významné to, že Adriana vynechala kresbu nového sourozence, ačkoliv kresbou znázornila rodinné prostředí (dokonce i králíka, kterého už nemají), tak sourozenec chybí, což obhájila slovy: „*Moc neumím kreslit miminka.*“ Samozřejmě omezené dovednosti v kresbě kojenců mohou hrát roli v tom, proč se Adriana vyhýbá kresbě miminka, ale domnívám se, že by se zde dalo jít více do hloubky vzhledem ke složitosti situace v rodině. Vynechání sourozence může odrážet její aktuální postoj nebo pocity vůči novému sourozcenci. Příchod sourozence do rodiny je pro dítě emoční zátěží, jelikož se mění dynamika rodiny. Davidová (2001) uvádí, že při sledování kresby bychom se měli soustředit i na prvky, které chybí, jelikož mohou mít nějaký hlubší význam. Celkově kresbu hodnotí pozitivně. Komiksy kreslí často, ale tento konkrétní komiks nakreslila prvně i s Bartem.

Dalším oblíbeným tématem jsou králíci, ale většinou nejsou zobrazeni v komiksu. Taktéž má v oblíbě jiné přírodní motivy – květiny či moře, ke kterému rádi s rodinou jezdí. Při volbě tématu je tak zjevný vliv zkušeností. V tomto kontextu také zmínila, že letos k moři nejedou, jelikož do rodiny přišla mladší sestra, které je rok. Kreslení se zdá být její oblíbenou aktivitou a kreslí častokrát, dle jejích slov „*Jo, kreslím hodně často. Skoro každý den...Jeden, dva, tři obrázky. Jak to stihnu*“

Tat'ána, 3. třída (9 let a 5 měsíců), atypické téma (filmy, seriály a hry – ostatní)

Kresbu jsem zařadila do kategorie „Filmy, seriály a hry“, jelikož se v ní objevují fantasy postavy jako kentaur. Z rozhovoru vyplynulo, že kresba byla inspirována počítačovou hrou, tudíž považuji umístění do kategorie „Filmy, seriály a hry“ za správné. Kategorie „Filmy, seriály a hry“ u dívek nebyla příliš častá napříč všemi ročníky. Do této

kategorie byly zařazeny pouze tři kresby u dívek ve třetí třídě, proto kresbu hodnotím jako „atypickou“.

Taťána popisuje svou kresbu jako mapu z jiného úhlu pohledu slovy: „*No my jsme na výtvarce měli za úkol, že si máme vymyslet mapu, jakože ji někdo našel, takovou otrhanou a tak. Tak mě právě napadlo tentokrát, že bych to udělala z pohledu... no tamto bylo z vrchu, tak jsem to chtěla udělat zároveň barevně a tak. Dodala jsem tam teda něco.*“ Dále přiznává, že již předtím během výtvarné výchovy byla mapa inspirována počítačovou hrou: „*Bylo to z nějaký hry a mělo to jinou barvu trochu. Nehrála jsem ji ještě nikdy, ale docela se mi to líbilo.*“ Na název hry si však nevzpomíná. Také zdůrazňuje, že v kresbě vidí určitou inspiraci filmem Pán prstenů. V kresbě je tudíž dominantní vliv médií. Kresba obsahuje prvky personifikace a fyziognomizace, což považuji za zajímavý rys. Květiny s lidským obličejem stejně jako houba, která disponuje navíc ještě končetinami jsou toho důkazem. Kromě toho v kresbě figurují závodící šneci. Domnívám se, že kresba je tudíž produktem fantazie, ale zároveň si kladu otázku, do jaké míry lze v této kresbě odlišit inspiraci médii a fantazijní prvky. Kresbu a celkově své výtvarné nadání hodnotí pozitivně: „*No jako já kreslím hodně dobře a baví mě to popravdě.*“

Z rozhovoru vyplynulo, že Taťána není příliš vázaná na konkrétní oblíbená témata, ale spíše se radí k těm, kteří kreslí spontánně to, co je momentálně napadne. Ráda střídá styly kresby a zkouší používat různé výtvarné potřeby. V průběhu rozhovoru popsala kresby z minulosti: „*Zkouším realistický kresby. Nedávno jsem se snažila nakreslit sama sebe. Jakože podoba se mi úplně nepovedla. Vybarvila jsem jenom půlku, protože druhou půlku chci dát paní učitelce na výtvarku a chci, aby vybarvila tu druhou půlku.*“ Dále uvedla, že ráda kreslí anime postavy, což je také kresba inspirovaná médii: „*Já zkouším jiný styly. Někdy zkouším vymyslet třeba svoje vlastní postavy, jakože v anime stylu. To se mi dost líbí ten anime styl. A pak ještě hodně kreslím podle předlohy.*“ A opět se objevila koncepce kresby jako daru, říká: „*Koně jsem kreslila mému dědovi, protože je má hrozně rád a teda povedl se mi hrozně dobře. Akorát jsem nestihla dodělat pozadí, protože jsem na to trošku zapoměla.*“

Jonáš, 3. třída (8 let a 10 měsíců), typické (filmy, seriály a hry – Fortnite)

Jako typického zástupce chlapců ve třetí třídě jsem vybrala Jonáše, jehož kresba byla zařazena do kategorie „Filmy, seriály a hry“. Kresbu v této kategorii nakreslilo 6 chlapců a

z toho 4 chlapci zobrazili motiv hry Fortnite. Celkově byla kresba této hry u chlapců častá, jelikož 8 chlapců napříč ročníky se rozhodlo toto téma nakreslit. Považuji tedy za vhodné zvolit tuto kresbu jako typického zástupce, abych mohla lépe poukázat na aktuální trend kresby herních motivů v mladším školním věku.

V kresbě Jonáš zobrazil počítač, na kterém se načítá hra Fortnite. Svou kresbu popisuje slovy: *„No jako tady je monitor a tady je vlastně klávesnice a já ji takhle ovládám a tady to je že se mi ta hra načítá teprve a tady je obrázek, že dává hlavu tomuhle.“* Jeho výtvarný projev reflektuje zájem o počítačové hry. Významným faktorem, který ovlivnil výběr tématu jsou samozřejmě také média vzhledem k motivu kresby. V dnešní době není nic neobvyklého, že se počítačové hry stávají zájmem dětí. Chlapec během rozhovoru zmínil, že hraje Fortnite se svými spolužáky, takže hra nabývá sociálního rozměru. Jonáš hodnotí kresbu jako nepovedenou slovy *„Já nevím, líbí se mi ta hra, ale ten obrázek... tu klávesnici jsem zkazil.“* Přestože nevykazuje obecný zájem o kreslení, výjimkou je jeho ochota kreslit motivy spojené s jeho oblíbenou počítačovou hrou Fortnite. I když sám uznává, že raději hru doma hraje, než aby ji kreslil.

Jonáš neprojevuje velký zájem o kreslení a většinou se k této činnosti uchyluje pouze ve škole, když je to nevyhnutelné. Domácí prostředí pro něj není běžné místo pro výtvarný projev. Ani v minulosti se nejednalo o jeho oblíbenou aktivitu. Jediná výtvarná aktivita, o které se zmínil se váže k jeho zájmu – basketbalu. To naznačuje, že i když není příliš aktivní v kreslení, tak dokáže najít inspiraci, pokud se témata týkají jeho zájmů.

Viktor, 3. třída (9 let a 7 měsíců), atypické téma (smíšené – příroda + postavy + dopravní prostředky)

Viktorova kresba byla umístěna do kategorie „Smíšené“, jelikož obsahuje různé prvky jako lidské postavy, tanky a myši. Proto byla dále umístěna do podkategorie „Příroda + postavy + dopravní prostředky“. Do této podkategorie nebyla zařazena žádná jiná kresba napříč celým výzkumným souborem, a tudíž byla kresba hodnocena jako atypická.

Viktor vytvořil kresbu, ve které zkombinoval historické a imaginativní prvky spolu s určitou dávkou humoru. Chlapec vylíčil kresbu následovně: *„To jsou prostě myši, já jsem tohle kreslil už ve školce, tak mě to prostě baví furt. Tohle je myš s planometem, tady jsou citoslovce, co ty myši vydávají. To je dělo a tohle je, jakože to letí na něj, někam sem.“*

Viktorova kresba vytváří narativní obsah. Bitva se odehrává roku 1928 ve smyšleném městě „Myšov“, což je „minimikroměsto“, termín chlapec vysvětluje slovy: *„Jakože je to mikroměsto, ale že je to ještě menší než mikro město.“* V tomto městě válčí myši s malými lidmi. V kresbě je přítomný humorný prvek ve formě zpívající myši, což Viktor okomentoval: *„To je „Nač chodit do války, je lepší sedět doma a louskat buráky“. Prostě nechce do války... Jsem tam udělal prostě toho zpívajícího, protože mě tam baví propašovat nějakou tu srandu.“* Vyjádřil velký zájem o historii a vojenskou tematiku. Pro tvorbu zbraní převzal inspiraci z dějepisných knih a z filmů jako „Ctihodný občan třetí říše“. Tudíž je zde patrný vliv médií a zároveň dominuje faktor fantazie při tvorbě. Jeho tvůrčí proces může být ovlivněn náhodným spojováním různých prvků, jak sám naznačil: *„No prostě něco kreslíš, pak najdeš v knížce tank, pak o půl hodiny pozdějš najdeš ve druhý knížce myš a takhle se to nějak spojí.“* Spojení motivů myši a války by mohlo být interpretováno jako forma synkretizace, kdy Viktor spojuje různorodé prvky do nového celku a tím je myši válka. Zároveň se v kresbě uplatňuje personifikace, jelikož myši válčí způsobem, jakým to dělají lidé a mluví lidskou řečí. Podobné motivy kreslí již od předškolního věku. Uvádí: *„Jednou jsem takhle nakreslil i prase, zajíce, různý zvířata. Ale vždycky dávaj kaši lidem.“* Kresbu celkově hodnotí pozitivně.

Jak již bylo zmíněno, tak chlapec zobrazuje válku proti trpasličím lidem v různých formách. Do jiných oblíbených témat kresby zahrnul tanky, pěšáky, středověk, starověk a neandrtálce. I v jeho ostatních kresbách se odráží zájem o historii a vojenská témata. Vyjádřil nechuť kreslit přírodní motivy, a proto také říká: *„Přírodu moc dobře nekreslím. Proto nekreslím moc často pozadí, protože tam by musely být i stromy.“* Kresby si nenechává pouze pro sebe, ale daruje je svým kamarádům. Kreslení je pro Viktora důležitou náplní času a výtvarné aktivitě se věnuje každý den.

Karla, 5. třída (10 let a 4 měsíce), typické téma (příroda – západ slunce)

Kresba Karly obsahuje převážně přírodní prvky, což vedlo k zařazení do kategorie „Příroda“. I přesto, že v kresbě figuruje most, který by mohl být vnímán jako prvek "nepřírodní", považují ho za součást širšího přírodního kontextu. Dále byla kresba vložena do podkategorie „Západ slunce“, jelikož se domnívám, že slunce zde hraje klíčovou roli. Sama autorka by kresbu zahrнула do kategorie „Slunce“ či „Domov“. Přírodní motivy

nakreslilo v páté třídě (stejně jako v ostatních ročnících) nejvíce dívek. Proto kresba byla hodnocena jako „typická“ pro dívky v pátém ročníku.

Jak již bylo uvedeno, v kresbě Karla zobrazila krajinu s mostem, řekou, sluncem a ptáky, což okomentovala: „*Tady je most a přes ten se dá, jakože chodit a dá se přes něj i jezdit a pod ním je voda. Tady je západ slunce. Tady jsou takový ty dráty jako ten satelit. A většinou když se vjíždí do nějakýho města, tak tam bývá taková ta cedule, tak tady to město se jmenuje „Love you“ a tady to jsou lampy, který svítí na tu cestu, jakože sem.*“ Karla uvedla, že kresba byla inspirována městem, ve kterém spolu s rodinou žijí. Karla vysvětluje, že význam ukrytý v kresbě má spojený s domovem: „*Takový pocit domova, protože tady v Roudnici je taky takovej most a pod tím je voda, tak mě napadlo tady to.*“ I název města „Love you“ symbolizuje náklonnost k místu bydliště. Usuzuji, že hlavním faktor, který ovlivnil kresbu bylo prostředí. V rozhovoru Karla hodnotila kresbu poměrně pozitivně, ačkoliv se domnívá, že se jí nepovedlo nakreslit ptáky tak, jak by si přála. Také zmínila, že podobné motivy často zobrazuje.

Karla projevuje vášeň pro kreslení, avšak v rozhovoru nastínila, že nedisponuje velkým množstvím času pro svou zálibu, jak říká: „*No třeba když se nudím, nebo když chci vyrábět, tak hodně kreslím. Mám doma takový pracovní stůl, kde mám pastelky, a tak a doma si často vyrábím. Ale hodně trénuju, mám každý den něco, tak většinou v ten pátek něco vyrábím.*“ Ráda zobrazuje i jiná témata spojená s místem bydliště. V rozhovoru zmínila, že i v minulosti vytvořila kresbu s motivy spojených s jejím okolím, například místní zámek, hlásku nebo nedalekou horu. Tyto výtvarné motivy naznačují, že Karla hledá inspiraci ve svém okolí a snaží se zachytit charakteristické prvky svého domova. Mezi její další oblíbená témata patří kresba zvířat, mezi nimiž najdeme koně, psa a lva. Kresba koně je ovlivněna jejím zájmem, jelikož ve volném čase jezdí na koni. Kresba psa zase odráží její blízký vztah k prostředí domova, kde mají psa jako člena rodiny. Rovněž zmínila, že nemá v oblíbené kresbu postav.

Sára, 5. třída (11 let a 7 měsíců), atypické téma (smíšené –příroda + postavy)

Kresbu Sáry jsem zařadila do kategorie „Smíšené“ a do podkategorie „Příroda + postavy“, jelikož se v kresbě vyskytuje dívka, která je obklopena přírodními motivy (měsíc

se sluncem, rostliny). V rámci páté třídy byly do kategorie „Smíšené“ zařazeny pouze dvě kresby od ostatních dívek, což činí Sárinu kresbu „atypickou“ v tomto srovnání. Unikátní je i z toho důvodu, že jako jediná použila pouze tužku při své tvorbě, což dále přispívá k originalitě jejího uměleckého projevu.

V Kresbě Sáry se objevuje spousta fantazijních prvků. Na první pohled nás upoutá postava dívky, která se v rámci rozhovoru ukazuje jako nositelka schopnosti, jež spočívá v ovládnutí rostlin. Sára tuto postavu popisuje s nadšením: *"To je holka a ona zjistila, že má superschopnosti a může ovládat kytky, a tak se může snažit zachránit svět."* Výrazným prvkem postavy jsou zavázané oči. Z rozhovoru vyplývá, že zrakové omezení souvisí s uplatňováním schopností dívky, přičemž Sára vysvětluje: *"Protože vlastně ta schopnost nefunguje, když vidí, tak musí mít zavázaný oči."* Zavázané oči tak slouží jako jakási daň za používání jejích schopností. Podobnou symboliku má i krev tekoucí z nosu dívky. Může to být projektivní způsob, jak Sára přenáší své osobní vnitřní rozpory do samotné kresby. Prvky kolem postavy Sára popisuje následovně: *„Mě baví kreslit oko. A vlastně jak má superschopnosti, tak vlastně všude kolem ní jsou kytky. Je kolem ní taková botanická zahrada, se dá říct. A tohle je ta její schopnost.“* Je zjevné, že Sárina kresba je především fantazijním vyjádřením. Kresba postav s narativními prvky v jejím kresebném repertoáru převažuje. Prestože jsem zpočátku usuzovala na inspiraci médií, tak její kresba je výsledkem vlastní fantazie, jelikož při otázce na původ nápadu sdílí: *„No asi z mojí hlavy, nebo neznám seriál, kde by něco takovýho bylo asi.“* Ačkoliv se mi kresba zdá velmi povedená, tak Sára podotkla *„Ještě by to chtělo nějak zlepšit.“*

Sára se kreslení věnuje každý den a vidí kresbu jako prostor pro osobní rozvoj a zdokonalování, jak během rozhovoru sdělila: *„No já nakreslím nějakou postavu na tenhle styl a v tom se furt zlepšuju a jenom třeba nakreslím nějakou postavu jedna, a pak jdu zase na další.“* Z rozhovoru vyplývá, že se nechává inspirovat i motivy z internetu, ačkoliv si příběhy vymýšlí sama. V současné době v její tvorbě převažuje kresba fantazijních postav. Jako příklad uvedla nedávnou kresbu anděla. Nicméně uvádí, že se dříve věnovala i kresbě zvířat, zejména koček. Tato preference nejspíše pramení z toho, že doma mají kočky, takže se zde nabízí vliv prostředí na kresbu. Dále zmínila, že kreslí lukostřelbu, která je jejím zájmem.

Denis, 5. třída (11 let), typické téma (Dopravní prostředky – auta)

Kresba Denise byla přiřazena do kategorie „Dopravní prostředky“, konkrétně do podkategorie „Auta“. Zjištění ukazují, že tato kategorie je nejpoblárnější mezi chlapci ve třetí a páté třídě. Dále lze pozorovat, že podkategorie „Auta“ převažuje v rámci celé kategorie „Dopravní prostředky“, přičemž tato preference je zvláště výrazná u chlapců ve věku páté třídy. Celkem bylo do podkategorie „Auta“ zařazeno pět kreseb vytvořených chlapci v této věkové skupině. Proto byla kresba hodnocena jako typická ve skupině chlapců v pátých třídách.

Kresba zachycuje auto značky Audi. Vzhledem k tomu, že Denis nevyužil konkrétní předlohu, tak se v kresbě vyskytuje spousta detailů jako třeba průduchy na přední kapotě či spoiler. Denisova kresba vykazuje pečlivost, což může reflektovat jeho fascinaci technologií a designem automobilů. Jak uvedl v rozhovoru: „*No, když jsem kreslil, tak mě napadlo auto. Mám docela rád auta.*“ Tato kresba tak slouží jako prostředek pro vyjádření zájmu o automobily, což je dominantní faktor ovlivňující tuto kresbu. Zároveň se zde uplatňuje i trochu fantazie, jelikož se jedná o vymyšlený model značky Audi. Kresbu hodnotí poměrně pozitivně.

Denis projevuje zjevný zájem o kreslení, jak uvádí „*Kreslím třeba tak třikrát tejdně.*“ Ačkoliv v rozhovoru nezmiňuje jiná oblíbená kresebná témata, tak se zdá patrné, že si libuje v zobrazování luxusních značek aut jako Audi, Bugatti či BMW. Tento zájem může odrážet i vlivy z okolí, například rodiny nebo médií, které podporují obdiv k luxusním vozidlům, ačkoliv se o tom chlapec explicitně nezmiňuje. Uvedl však, že dříve rád kreslil psa, kterého mají doma, což nasvědčuje vlivu prostředí na jeho výtvarný projev. Zároveň však zmínil: „*Není asi nic, co bych kreslil nějak často.*“

František, 5. třída (11 let), atypické téma (Příroda – rostliny)

Kresbu Františka jsem zařadila do kategorie „Příroda“ a do podkategorie „Rostliny“. I když čtyři chlapci z páté třídy zobrazili v kresbě motiv spadající do kategorie „Příroda“, tak žádná z kreseb chlapců napříč celým souborem nepatřila do podkategorie „Rostliny“. Naopak u dívek se tato podkategorie objevila celkem pětkrát. Dle mého názoru a na základě

zjištění se mi zdá, že kresba je více typická pro dívky než pro chlapce. Z těchto důvodů jsem kresbu hodnotila jako „atypickou“.

Kresba Františka představuje rostliny, jak sám uvádí „*Já jsem kreslil růže, pak to je asi pampeliška... ne počkat, to je růže, to je tulipán, to je pampeliška, tohle taky, tohle je růže a zase pampelišky.*“ Dle mého názoru se jedná spíše o náhodné pojmenování rostlin, jelikož se domnívám, že květiny nemají příliš rozpoznávacích znaků pro to, aby pozorovatel rostliny rozpoznal. Kvůli tomu usuzuji, že chlapec má spíše omezený zájem o botaniku a kresbou spíše vyjadřuje estetický dojem spojený s květinami. Na otázku, z jakého důvodu si vybral zrovna toto téma odpovídá: „*No, protože mám rád tulipány, pampelišky a ještě růže.*“ Z výroku plyne určitá vizuální oblíbenost těchto květin. V kresbě je rovněž patrný vliv prostředí, jelikož při hlubším zkoumání chlapec přiznává, že se jedná o květiny, které pěstují na zahradě. Chlapec hodnotí kresbu spíše negativně a říká: „*Nevím, jestli se mi to povedlo.*“ Motiv rostlin kreslí často.

Ačkoliv se domnívám, že Františkova kresba zobrazuje spíše dívčí téma kresby, tak jiné chlapcovy oblíbené motivy jsou typicky mužská. Uvedl, že rád zobrazuje kupříkladu auta, lodě či u chlapců populární Fortnite. V těchto kresbách se odráží jeho zájmy. Dále zmiňuje, že rád kreslí koloběžky, domy nebo bytové budovy. Jako další oblíbená přírodní témata uvádí zvířata, například psa a želvu, které mají doma. Z toho plyne, že rád zobrazuje motivy spojené s domácím prostředím. Projevuje velký zájem o kreslení a tvrdí: „*Kreslím tak pětkrát za týden*“.

3.3.9 Faktory ovlivňující kresbu

Primárně jsem se chtěla zaměřit na to, co děti ovlivňuje při volbě tématu pro své kresby. Cílem bylo zjistit, z jakého důvodu v první části výzkumu nakreslily konkrétní kresbu a odkud čerpají inspiraci pro své nápady. Na základě analýzy rozhovorů jsem identifikovala 5 skupin faktorů působících na kresbu. Jedná se o skupiny „Fantazie a budoucí zážitek“, „Zájmy“, „Média“, „Prostředí a zkušenost“, „Vizuální oblíbenost“. Na většinu kreseb mělo vliv vícero faktorů, jelikož jsou provázané a těžko je mnohdy možné posoudit, který faktor se jeví jako řídicí. V jednotlivých analýzách rozhovorů jsem se však snažila zaměřit na to, který faktor nejvíce dominuje. Kupříkladu Jáchym jako inspiraci pro svou

kresbu viděl zkušenost, kdy navštívil s rodiči a kamarádkou Dinopark. Nicméně pojmenování kresby „Jurský park“ svědčí o vlivu médií. V průběhu rozhovoru však vyjádřil všeobecný zájem o tematiku dinosaurů, což následně pohání aktivity spojené s dinosaury jako je sledování filmů o dinosaurech či návštěva Dinoparku. Z tohoto důvodu jsem viděla 3 faktory ovlivňující kresbu, a to „Zájmy“, „Prostředí a zkušenost“ a „Média“.

Nejčastěji se vyskytla kresba inspirovaná fantazií a budoucím zážitkem. Budoucí zážitek nabývá fantazijních prvků, jelikož děti danou událost ještě nezažily a musí o ní přemýšlet, proto byl tento typ umístěn do stejné kategorie. Tento faktor se vyskytl i ve studii Roseová a Jolley (2019), kde identifikovali kresby obohacené o prvky fantazie a představy o budoucnosti, přičemž shodně zařadili tyto složky pod jednu skupinu obsahů. U dětí, u kterých jsem identifikovala faktor fantazie se často vyskytla personifikace neživých objektů anebo polidšťování zvířat (např. Viktorovy váleční myši nebo šnečí závody Taťány). V těchto kresbách se nezdálo objevovat nadpřirozené schopnosti či imaginární světy. Kromě personifikace a fyziognomizace jsem našla i fantazijní princip synkretizace, kdy chlapec spojil dva prvky v nový celek. Nebylo ani ojedinělé, že během tyto děti popisovaly příběh odehrávající se v jejich kresbě. Kupříkladu Vilém ve své kresbě detailně popisoval vývoj celé katastrofické události a poukazoval i na aspekty příběhu, které nebyly explicitně vyjádřeny v kresbě. V kresbách Sáry (kresba dívky s květinovou schopností) a Adriany (kočičí komiks) jsem spatřila symbolické významy, které mohou fungovat jako projekce. Humor se ve fantazijních kresbách objevil u Adriany, která vtipným způsobem znázornila život svého kocoura a u Viktorovy myši války. Zajímavým zjištěním je, že většina kreseb ovlivněna tímto faktorem byla hodnocena před samotným provedením rozhovoru jako „atypická“, což poukazuje na osobitý přístup. V tomto kontextu však musím zmínit, že dětská fantazie může být v dnešní době ovlivněna médii, což dle Singer a Singer (2009) má negativní dopady na schopnost používat představivost, ale zároveň to může rozvíjet fantazii. Naskytuje se mi tedy otázka, jak se dá rozlišit vliv médií (i třeba neuvědomovaný) od toho, co skutečně pochází z vlastní hlavy. Kupříkladu Taťána sama nedokázala rozlišit fantazijní obsah od inspiraci médii, a tudíž kresba byla zařazena do skupiny vlivů médií, ale i fantazie. Faulknerová a Coatesová (2001) též zmiňují, že některé motivy jako duha mohou být implicitně ovlivněny médii, jelikož se jedná o symbol, který se mnohdy objevuje v televizi. Celkově se kresba inspirovaná fantazií či budoucím zážitkem vyskytla u dětí 7x, tedy ve více

než polovině rozhovorů, z toho jedna kresba dívky se týkala přímo budoucího zážitku. Tato kategorie se vyskytla u 4 dívek a 3 chlapců.

Kresbu hojně ovlivňují zájmy dětí. Sem spadají kresby, které děti mají spojené s aktivitami, které vyhledávají opakovaně, často s pocitem potěšení nebo uspokojení. Jedná se tedy o to, co mají dlouhodobě rády nebo co delší dobu dělají, a proto to přenáší i do svých kreseb. Nalezla jsem různé zájmy, které podněcují kresbu. U Jáchyma se jednalo o zájem o dinosaury, u Viléma to byly zase katastrofy, u Jonáše počítačové hry, u Viktora historie, u Denise automobily. Zájmy zpravidla byly dominantním tématem u těchto chlapců, jelikož pohání jiné faktory ovlivňující kresbu, jak již bylo zmíněno u příkladu výše. Faktor zájmů byl nalezen celkem u 5 dětí, z toho všichni byli chlapci. Otázkou je, čím byla způsobena tato genderová nerovnoměrnost. Jako první se naskytuje možnost, že vzorek byl příliš malý. Pokud bych vybrala jiné dívky pro rozhovor, tak bych mohla identifikovat faktor zájmů i u ženského pohlaví. Může to být také tím, že u dívek v mém výzkumném souboru se více vyskytla fantazijní tvorba a chlapci tíhli spíše k realismu. Nebo rovněž mohou více vykazovat tendenci ke specializaci v určité oblasti zájmu, jelikož se často i v jiných kresbách soustředili na to stejné téma. Kupříkladu Vilém jako jiná oblíbená témata uvedl Tsunami, výbuch sopky či pád meteoritu, přičemž se jedná o ústřední téma jeho zájmů – katastrofy. Nicméně když jsem se dětí ptala na jiná oblíbená kresebná témata než ta, která zobrazily v první části výzkumu, tak vyplynulo, že i některé dívky se nechají pro kresbu inspirovat svými zájmy.

Dalším faktorem ovlivňujícím kresbu je kategorie média, do které spadají ty výtvarné projevy, které inspirují filmy, seriály, internet či počítačové hry. Což se vyskytlo celkem u 5 dětí, z toho u 4 chlapců a pouze u jedné dívky. Spousta kreseb byla ovlivněna filmy, kupříkladu Jáchymova kresba byla ovlivněna filmem "Jurský park", Viktor našel inspiraci pro kresbu zbraní ve filmu "Ctihodný občan třetí říše" a Taťána přiznala jistou podobnost své kresby s filmem "Pán prstenů". Jejich kresby neznázorňovaly přímo motiv z některého z filmů, tak i přesto se média určitým způsobem promítla do jejich kreseb. U Jonáše se jednalo o explicitnější vyjádření obsahu z médií, jelikož přímo znázornil počítačovou hru Fortnite a vliv médií byl tak patrný na první pohled tak jako je tomu u jiných kreseb, které byly v první části výzkumu zařazeny do kategorie "Filmy, seriály a videohry". Jak již bylo

zmíněno, vliv médií na kresbu vidělo již mnoho autorů jako Faulknerová a Coatesová (2011), Roseová a Jolley (2019) či Didkowska (2013). Mediální podněty pro kresbu jsou novodobým fenoménem, který souvisí s rozvojem společnosti. Média v dnešní době mají vliv na formování kulturních trendů a zájmů ve společnosti. Popularita určitých filmů, seriálů či her může vést k rozšíření určitých motivů i mezi děti.

Dále se vyskytovala kategorie faktorů Prostředí a zkušenost. Zkušenost představuje zážitky, které mohou být zdrojem inspirace pro tvorbu. Tento faktor byl nalezen ve 4 kresbách, u dvou dívek a dvou chlapců. Jak prostředí, tak zkušenost obvykle souvisely s rodinným či domácím prostředím. U Jáchyma se jedná o zážitek z návštěvy Dinoparku s rodiči a kamarádkou. Adriana zase do své kresby zahrнула postavy spojené s rodinným prostředím, jako je kocour Bart, matka a nevlastní otec. Karla se inspirovala místem ve městě, kde žije, který ji připomíná pocit domova. František do své kresby zahrnul květiny, které pěstují na zahradě, což je opět spojené s prostředím domova.

Nejméně častým podnětem pro kresbu byla vizuální oblíbenost, která zahrnovala kresby inspirované něčím vizuálně a esteticky přitažlivým, tedy tím, co se dětem zkrátka od pohledu líbí, a proto to kreslí. Sem spadaly dvě kresby, jedna dívčí a jedna chlapecká. V obou kresbách byla zobrazena příroda.

Pro odůvodnění a shrnutí toho, jaké vlivy jsem identifikovala v jednotlivých rozhovorech přikládám do příloh tabulku (příloha č.17), ve které jsou znázorněny vlivy na volbu tématu a krátké odůvodnění.

Ráda bych znovu připomněla to, že při sběru kreseb jsem si všimla jevu, kdy kresby vznikaly pod vlivem okolností, které bezprostředně působily na děti v průběhu výzkumu. Stalo se tak při kresbách mé osoby, dinosaurů a seriálu Prasátko Peppa. Ačkoliv tento faktor nebyl zmíněn v rozhovorech, tak jsem si ho všimla při sběru dat a rovněž jej považuji za důležitý. Další skupinou faktorů ovlivňující kresbu by tak byly okolnosti ovlivňující kresbu při její tvorbě a patřila by sem tedy skupinová dynamika a objekty v zorném poli.

Musím podotknout, že tato zjištění mohla být ovlivněna výběrem respondentů pro rozhovory. Také je nutno říct, že některé skupiny faktorů se shodují s kategorií témat kresby. Kupříkladu dítě nakreslí kresbu, která byla v předchozí fázi výzkumu zařazena do kategorie

zájmy, tak by se dalo předpokládat, že kresba také byla ovlivněna tím, co dítě dělá ve volném čase, a tudíž by byla hodnocena jako kresba, která se inspirovala zájmem. To stejné platí pro kategorii filmy, seriály a hry, u které se dá rovněž predikovat, že kresba vznikla pod vlivem médií. Na druhou stranu by se rovněž daly přehodnotit původní kategorie v první části výzkumu na základě zjištění v rozhovorech, které mi poskytly větší náhled na to, co a proč děti nakreslily a nejspíše lze najít výstižnější názvy pro některé kategorie. Nicméně jsem nedělala rozhovor se všemi dětmi a v první části výzkumu jsem rozřazovala kresby podle zjevného obsahu.

4 Diskuze

Cílem práce bylo zmapovat to, co děti v mladším školním věku kreslí a z jakého důvodu si vybírají konkrétní témata pro své výtvary. Rovněž jsem se chtěla zaměřit na to, zda existují rozdíly mezi dívkami a chlapci a jestli se v rámci prvních, třetích a pátých tříd objevují odlišná témata kreseb.

Jako první jsem se zaměřila na to, co kreslí chlapci a dívky v mladším školním věku a jak se liší témata u jednotlivých pohlaví. Nejvíce děti kreslí přírodní témata, která se častěji objevují u dívek. U chlapců preference přírodních motivů je nejvíce znatelná v první třídě. Dívky nejraději kreslí zvířata, a to hlavně kočky. Doubek (2005) mluví o zájmu dívek o péči o zvířata v běžném životě a tato záliba byla promítnuta i do výtvarného projevu dívek v mém výzkumném souboru. Mezi oblíbené přírodní náměty kromě zvířat patří rostliny, sopky či vesmír. Domnívám se, že preference přírodních motivů u dívek může plynout ze zájmu o estetiku, o kterém mluví Hallová (2008). Tento fakt potvrzuje i nalezený faktor „vizuální oblíbenost“ ovlivňující dětskou kresbu, který se objevil u přírodních motivů. Dětem se přírodní motivy jednoduše od pohledu líbí.

Jak již bylo zmíněno výše, tak kresba sopek byla ovlivněna skupinovou dynamikou, jelikož se objevila v jedné z prvních tříd. Ačkoliv skupinový vliv mírně ovlivnil výsledky pro věkovou skupinu prvních tříd, tak jej považuji za zajímavý faktor působící na volbu tématu kresby. Faulknerová a Coatesová (2011) poukazují na to, že jednotliví aktéři kresby spolu interagují během procesu tvorby. Na druhé straně bych o tomto jevu mohla uvažovat i jako o limitu. Pokud bych hypoteticky provedla zadání s každým zvlášť, tak by vliv skupiny opadl a nejspíše by se tak lépe odrazilo to, co děti skutečně rády kreslí a nekopírovaly by spolužáky. Převzetí témat od spolužáků jednak poukazuje na skupinovou dynamiku ve třídě, jednak může znamenat to, že děti nevěděly, co nakreslit, protože kupříkladu kreslení nemuselo být jejich oblíbenou činností. Pokud by se sopka v jedné třídě nevyškytla tolikrát, tak by nejčastějším motivem chlapců v prvních ročnících byly dopravní prostředky převažující ve všech sledovaných ročnících.

Dopravní prostředky se vyskytly mnohem častěji u chlapců, především se jednalo o auta a lodě. Méně frekventovaně pak traktory, vrtulníky, rakety, vlaky či tanky. Tato zjištění souhlasí s tím, že chlapci více preferují akční motivy jako jsou vozidla, jak říká Hallová

(2008), ale i Gesell a Ilgová (1965). Chlapci se více zajímají o techniku, což zmiňuje Janošová (2008a) a Pavlík (in Smetáčková, 2006). Tyto skutečnosti se odráží i v chlapeckých výtvarných dílech.

Mnohokrát se ukázala kategorie, jež jsem nazvala Filmy, seriály a videohry. U dívek se objevily motivy z filmů a seriálů jako Wednesday, Hello Kitty či Prasátko Peppa. U chlapců se více vyskytla témata počítačových her, kupříkladu Fortnite, Fifa či Minecraft. O vlivu médií na kresbu mluvilo již mnoho autorů jako Uždil (2002), Didkowska (2013), Roseová a Jolley (2019) či Faulknerová a Coatesová (2011). V průběhu rozhovorů jsem objevila ovlivnění médií i v kresbách, ve kterých nebyl znázorněn motiv z televize či počítačových her, což nasvědčuje tomu, že tento vliv nemusí být na první pohled patrný, ale přesto se může objevit v kterékoli kresbě. Jak uvádí Dušková a Vykoukalová (in Kukla, Lacinová & Smékal), média jsou spolu s rodinou a vrstevnickou skupinou klíčovým socializačním činitelem v životě dětí. Domnívám se, že média a elektronika budou mít vliv na kresbu dětí čím dál tím více.

Poměrně častá byla kategorie postav. V celém souboru napříč všemi kategoriemi se kresba postavy vyskytla ve 32 % kreseb. Ačkoliv se jedná o velkou část, tak přesto jsem očekávala, že podíl postav v kresbách bude vyšší. Zejména Uždil (2002) poukazuje na to, že dítě se jeví jako výhradně antropocentrické, a proto zobrazuje převážně člověka. Může to souviset s rozvojem médií ve společnosti, které děti obklopují, a tudíž ovlivňují i dětskou kresbu. Jak uvádí Singer a Singer (2013), tak reálné vzory mohou být nahrazeny televizními motivy, což opět naznačuje vývoj společnosti. Do kategorie postavy byly zařazeny výhradně dívčí kresby. Zajímavým zjištěním je, že se jednalo pouze o kresby ženských postav, což potvrzuje i výzkum Janošové (2008a), která říká, že děti ve svých kresbách se více identifikují s postavou stejného pohlaví.

Dále se občas vyskytla kategorie s názvem Sport a zájmy. Sem byly zařazeny kresby týkající se toho, co děti pravděpodobně rády dělají nebo by rády dělaly ve volném čase jako skateboard, divadlo, veslování či fotbal. Dle Janošové (2008a) se chlapci identifikují s prvky mužského hrdinství a výborného výkonu, a proto často kreslí sportovce.

Zřídka se vyskytla kresba budov, ta se objevila spíše u chlapců. V mém výzkumném souboru se tato kategorie ukázala ojediněle, což je v rozporu s tvrzením Frost (1958), který

tvrdí, že chlapci a dívky nejvíce kreslí na počátku školní docházky domy. Ve své studii pozoroval změny v tématech kreseb dětí od věku pěti do deseti let. Rovněž jsem si kladla otázku, zda se vyskytují rozdíly mezi dětmi v první, třetí a páté třídě. V mém výzkumu jsem nezaznamenala rozdíly v tématech kresby u jednotlivých věkových skupin a o fluktuaci mezi tématy mohu mluvit jako o dílu náhody. Toto zjištění může být ovlivněno malým rozsahem vzorku. Domnívám se, že pokud by byl počet participantů větší a sledovala bych rozdíly ve všech ročnících prvního stupně základní školy, tak bych rovněž mohla zachytit výkyvy témat v jednotlivých věkových skupinách. Bylo by rovněž vhodné, pokud by se longitudinálně sledoval vývoj témat u jednotlivých dětí v průběhu prvního stupně, což by pomohlo lépe odhalit, zda existují vývojové rozdíly v tématech kresby.

Analýza týkající se vztahu mezi tématem kresby a pohlavím dítěte odhalila statisticky významný rozdíl, kdy p-hodnota byla menší než 0,001. Chlapci a dívky tudíž vykazovali signifikantní rozdíly ve volbě témat kreseb, což naznačuje, že téma kresby pravděpodobně závisí na pohlaví, což potvrzují i jiné studie (Hall, 2008; Gessel & Ilg, 1965).

Dále jsem se zaměřila na to, co ovlivňuje děti v mladším školním věku při volbě témat pro své kresby. Na základě analýzy rozhovorů se zdá, že kresba je ovlivněna několika faktory. Prvním z nich je fantazie a budoucí zážitek, který představuje kombinaci fantazijních prvků a představ o budoucnosti. Tento faktor též identifikovali i Roseová a Jolley (2019). Zaznamenala jsem jej v kresbách, kde děti personifikují neživé objekty, polidšťují zvířata nebo vytvářejí nadpřirozené světy, či tvoří příběhy ve svých kresbách. Zájmy dětí jsou dalším významným faktorem ovlivňujícím volbu tématu pro kresbu. Média hrají také důležitou roli, což se často promítá do jejich kreseb, ačkoliv to nemusí být na první pohled zjevné. Vliv médií ve svých studiích objevili Roseová a Jolley (2019), Faulknerová a Coatesová (2011) a Šupšáková (2013). Prostředí a zkušenosti, jako je rodinné prostředí či zajímavé události, mohou být dalším faktorem, který formuje téma kreseb. Nakonec je tu ještě vizuální oblíbenost, která se projevuje ve volbě tématu podle toho, co se dětem líbí z estetického hlediska, což potvrzuje i Faulknerová a Coatesová (2011). Tyto faktory se často prolínají a ovlivňují se navzájem.

Pokud jde o limity výzkumu, tak některé jsem již naznačila výše. V první řadě bych zmínila to, že kvůli času a rozsahu práce byla vybrána pro analýzu pouze první, třetí a pátá

třída. Kdybych měla k dispozici větší vzorek a zahrnula do něj všechny ročníky, tak bych mohla poukázat na možné rozdíly mezi jednotlivými věkovými skupinami. Navíc, vzhledem k nižšímu počtu respondentů, lze tento výzkum považovat pravděpodobně za explorativní, než že by bylo možné generalizovat závěry. Výběr respondentů pro provedení rozhovorů byl ztížen nesouhlasem rodičů s rozhovory či absencí dítěte ve škole, a tudíž se mi vždy nepodařilo nalézt toho nejvíce typického či atypického zástupce. Další nevýhodu vidím v délce rozhovorů. Některé děti byly více sdílné než jiné, a proto se mohlo stát, že u určitých dětí byla možná podrobnější a přesnější analýza než u ostatních. Rovněž samotný výběr respondentů mohl ovlivnit to, jaké faktory ovlivňující kresbu jsem identifikovala.

Závěr

V rámci své práce jsem analyzovala témata kreseb a mimoto jsem se zaměřila na to, zda existují rozdíly mezi dívkami a chlapci a jednotlivými věkovými skupinami.

Ve výzkumu bylo nalezeno několik kategorií témat kresby, které děti zobrazují v mladším školním věku. Nejčastěji se objevují témata spojená s přírodou, především zvířata, ale také rostliny, sopky, duhy, vesmír či západ slunce. Frekventovaně se vyskytovaly také motivy z filmů a seriálů (Wednesday, Mimoni, Harry Potter, Prasátko Peppa, Hello Kitty, Avengers) či počítačových her (Fortnite, Fifa, Roblox, Huggy Wuggy, Minecraft). Velký podíl kreseb tvořily také dopravní prostředky, hlavně automobily a lodě. Poměrně často se vyskytly i kresby postav a motivy spojené se sportem a zájmy. Méně se pak vyskytovala kresba budov.

Analýza ukazuje rozdíly v preferencích kreseb mezi dívkami a chlapci v mladším školním věku. Dívky se častěji věnují přírodním motivům, především zvířatům či rostlinám. Mimoto zobrazují postavy zpravidla ženského pohlaví. Na druhé straně chlapci o dost více znázorňují dopravní prostředky. Motivы z filmů, seriálů a her čteně kreslí chlapci i dívky. Dívky se však zaměřují více na televizní témata, kdežto chlapci spíše na ta počítačová. V podobné frekvenci se pak objevily i kresby sportů a zájmů. Na druhé straně však není možné potvrdit významné rozdíly v tématech kresby mezi dětmi v první, třetí a páté třídě základní školy. To naznačuje, že věk dítěte není determinantem výběru tématu kresby v mladším školním věku. Děti v různých věkových skupinách vykazují podobné preference při volbě tématu kresby, což svědčí o stabilitě kreslicích preferencí během mladšího školního období.

Rozhovory s dětmi naznačují, že volba tématu pro jejich kresby je ovlivněna několika faktory. Prvním z nich je fantazie spojená s představami o budoucnosti, což se projevuje například personifikací neživých objektů nebo vytvářením příběhu ve výtvarných dílech. Dále hrají roli zájmy dětí, které formují témata kreseb. Média také mají svůj podíl na tom, co děti kreslí. Rovněž prostředí a zkušenosti mohou ovlivnit volbu tématu. Nakonec je zde faktor vizuální oblíbenosti, který ovlivňuje výběr tématu podle estetických preferencí dětí.

Pro identifikování změn v průběhu věku by bylo vhodné užít longitudinální výzkum, který by umožnil zaznamenat vývoj preferencí kresebných témat jednotlivých dětí. Zároveň

by longitudinální studie umožnila identifikovat dlouhodobé trendy v kresbách dětí a ukázat, jak se tyto trendy proměňují s postupujícím vývojem společnosti. Tím bychom získali ucelenější pohled na faktory ovlivňující dětskou tvorbu a mohli lépe porozumět vztahu mezi společenskými změnami a tvorbou dětí. Rovněž porovnání témat kreseb dětí v různých kulturách by mohlo odhalit kulturní rozdíly v tvorbě dětí a pomoci lépe porozumět vlivu kulturního kontextu na jejich kresby.

Závěrem lze konstatovat, že analýza témat kreseb dětí v mladším školním věku přinesla cenné poznatky o jejich kreslicích preferencích a faktorech ovlivňujících jejich tvorbu. Studie nejen rozšířila naše poznání o dětské kresbě, ale také poukázala na nové trendy v tomto kreativním projevu.

Seznam použitých informačních zdrojů

- Brown, I. (1992). A Cross-Cultural Comparison of Children's Drawing Development. *Visual Arts Research*, 18(1), 15–20.
- Cognet, G. (2013). *Dětská kresba jako diagnostický nástroj*. Portál.
- Davidov, R. (2001). *Kresba jako nástroj poznání dítěte: Dětská kresba z pohledu psychologie* (Vyd. 1). Portál.
- Didkowska, B. (2013). Kulturowe i społeczne konteksty wychowania. *Psychologia Wychowawcza*, 3.
- Erikson, E. H. (2015). *Životní cyklus rozšířený a dokončený: Devět věků člověka*. Portál.
- Faulkner, D., & Coates, E. (Ed.). (2011). *Exploring children's creative narratives* (1st ed). Routledge.
- Flannery, K. A., & Watson, M. W. (1995). Sex Differences and Gender-Role Differences in Children's Drawings. *Studies in Art Education*, 36(2), 114–122. <https://doi.org/10.2307/1320743>
- Frost, B. P. (1958). *Children's spontaneous drawings: A normative study: an exploratory study of the drawings of children aged five to ten years*. [Thesis, University of Tasmania]. <https://doi.org/10.25959/23235056.v1>
- Gesell, A., & Ilg, F. L. (1965). *The child from five to ten*. H. Hamilton.
- Hall, E. (2008). "My brain printed it out!" Drawing, communication, and young children: A discussion. *British Educational Research Association Conference*. https://www.academia.edu/11232140/_My_brain_printed_it_out_Drawing_communication_and_young_children_a_discussion
- Chrásková, M. (2016). *Metody pedagogického výzkumu. Základy kvantitativního výzkumu*. Grada.
- Janošová, P. (2008a). *Dívčí a chlapecká identita: Vývoj a úskalí*. Grada.
- Janošová, P. (2008b). Vybrané psychologické souvislosti genderu v prostředí školní třídy. *Pedagogika*, 58(4), 23–35.

- Kopecký, K., & Sztokowski, R. (2019). *České děti v kybersvětě (výzkumná zpráva)*.
- Kucharská, A., & Májová, L. (2005). *Dětská kresba v psychologickém výzkumu*.
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2., aktualiz. vyd). Grada.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1964). *Creative and mental growth* (7th ed). Macmillan ; Collier Macmillan.
- Luquet, G. H., & Costall, A. (2001). *Children's drawings: Le dessin enfantin*. Free Association Books.
- Matějček, Z. (1957). *Možnosti využití kresebného projevu dítěte v psychologické praxi*. I(1).
- Matějček, Z. (2017). *Rodiče a děti* (Třetí, upravené vydání (ve Vyšehradu první)). Vyšehrad.
- Piaget, J. (1999). *Psychologie inteligence* (Vyd. 2., v nakl. Portál 1). Portál.
- Pražská skupina školní etnografie. (2005). *Psychický vývoj dítěte: Od 1. do 5. třídy* (Vyd. 1). Karolinum.
- Příhoda, V. (b.r.). *Ontogeneze lidské psychiky I.* (Roč. 1977). SPN - pedagogické nakladatelství.
- Rose, S. E., & Jolley, R. P. (2019). Children's Creative Intentions: Where do the Ideas for their Drawings Come from? *The Journal of Creative Behavior*, 54(3), 712–724. <https://doi.org/10.1002/jocb.405>
- Scott, L. H. (1981). Measuring intelligence with the Goodenough-Harris Drawing Test. *Psychological Bulletin*, 89(3), 483–505. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.89.3.483>
- Schalová, R. (2011). *Obsah denních činností dětí mladšího školního věku* [Diplomová práce]. Masarykova univerzita.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2009). *Imagination and Play in the Electronic Age*. Harvard University Press.
- Smékal, V., Lacinová, L., Kukla, L., & Balharová, J. (2004). *Dítě na prahu dospívání*. Barrister & Principal.
- Smetáčková, I., & Jarkovská, L. (2006). *Gender ve škole*. Otevřená společnost.

- Šupšáková, B. (2013). *Detský výtvarný prejav: Od čmáraníc k obrazom a ich význam*. DOLIS.
- Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: Proměny lidské psychiky od početí po smrt* (Vyd. 1). Portál.
- Toku, M. (2001). Cross-cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and U.S. Children. *Visual arts research*, 27(1), 46–59.
- Uždil, J. (2002). *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: Výtvarný projev a psychický život dítěte* (5., přeprac. a dopl. vyd., V Portále 1). Portál.
- Vágnerová, M. (2017). *Vývoj dětské kresby a její diagnostické využití*. Nakladatelství Dr. Josef Raabe s.r.o.
- Vágnerová, M. (2021). *Vývojová psychologie I.: Dětství a dospívání* (1. vyd). Karolinum.
- Wyrobková, A. (2007). Genderový vývoj: Nejvýznamnější teorie a výzkum. *Československá psychologie*, 51(2), 141–152.

Seznam příloh

Příloha 1 – Vzor informovaného souhlasu pro zákonné zástupce

Příloha 2 – Otázky k rozhovorům

Příloha 3 – Širší kontext života jednotlivých dětí

Příloha 4 – Ukázka rozhovoru

Příloha 5 – Kresba Jitky

Příloha 6 – Kresba Anežky

Příloha 7 – Kresba Jáchyma

Příloha 8 – Kresba Viléma

Příloha 9 – Kresba Adriany

Příloha 10 – Kresba Taťány

Příloha 11 – Kresba Jonáše

Příloha 12 – Kresba Viktora

Příloha 13 – Kresba Karly

Příloha 14 – Kresba Sárý

Příloha 15 – Kresba Denise

Příloha 16 – Kresba Františka

Příloha 17 – Tabulkové shrnutí faktorů ovlivňujících kresbu, které byly identifikované u jednotlivých dětí

Příloha 1 – Vzor informovaného souhlasu pro zákonné zástupce

Vážení zákonní zástupci,

jmenuji se Elena Nováková a ráda bych Vás chtěla požádat, jestli by se Vaše dítě mohlo účastnit studie „Co děti rády kreslí v mladším školním věku“. Výzkum je prováděn v rámci zpracování bakalářské práce na katedře Psychologie, PedF UK v Praze. Cílem studie je zjistit, jak se liší témata dětských kreseb u dívek a chlapců v 1., 3. a 5. třídě základní školy. Zpracování údajů bude použito pouze pro potřeby bakalářské práce a jména dětí s jejich věkem nebudou nikde zveřejněna.

Výzkum proběhne během jedné hodiny výtvarné výchovy, kdy děti nakreslí obrázek na základě jejich výběru. Poté u vybraných dětí bude proveden krátký rozhovor o obrázku, který dítě nakreslilo. Průběh rozhovoru bude nahráván a ze zvukového záznamu bude následně pořízen doslovný přepis, který bude dále analyzován. Zvukový záznam bude sloužit pouze pro potřebu přepisu a bude k dispozici pouze Eleně Novákové. V textu práce nebude tento informovaný souhlas uveden, pouze bude v příloze připojen vzor tohoto dokumentu. Doslovné citace částí anonymizovaného doslovného přepisu mohou být použity v bakalářské práci. Po přepsání rozhovoru budou nahrávky smazány a všechna data budou striktně anonymizovaná.

Souhlasím s tím, že:

Dítě poskytne obrázek pro účely bakalářské práce. ANO NE

Dítě poskytne rozhovor o obrázku. ANO NE

Podpisem potvrzuji, že jsem byl/a informována o účelu sběru dat pro potřeby výzkumu bakalářské práce Eleny Novákové s názvem Co děti rády kreslí v mladším školním věku.

Jméno a příjmení dítěte:

Věk dítěte (roky i měsíce – např. 8 let a 5 měsíců):

Podpis zákonného zástupce:

Příloha 2 – Otázky k rozhovorům

První okruh se zaměřil na samotnou kresbu, kterou dítě vytvořilo v rámci první části výzkumu. Nejdůležitější bylo zjistit, proč dítě nakreslilo danou kresbu. Otázky v tomto okruhu byly následující:

- Popiš mi prosím tenhle obrázek.
- Co se ti na obrázku líbí? Co se ti na obrázku nelíbí?
- Proč sis vybral/a zrovna toto? Je to něco, co máš rád/a?
- Jak často kreslíš tenhle typ obrázku? Kreslíš si ho i doma?
- Jak bys pojmenoval/a tento obrázek? Kdybychom měli obrázek zařadit do nějaké místnosti v galerii, jaká by to byla? S jakými jinými obrázky by tam ten tvůj byl?

Poslední otázka vybízela děti k tomu, aby samy zařadily kresbu do nějaké kategorie. Ačkoliv jsem se snažila dětem přiblížit, jak je otázka myšlena (kupříkladu jsem jim dala příklad, že jsem nakreslila kočku a ta by byla v místnosti s jinými zvířaty), tak nejspíše byla pro děti příliš složitá a možná trochu abstraktní, jelikož od mnoha dětí jsem nedostala přímou odpověď. Uvádím příklad, jak jeden z respondentů odpověděl: „*Tenhle bych zařadil do... No my máme doma ledničku, kam dáváme obrázky, co nakreslím.*“

Další okruh otázek se soustředil na obecné kreslicí aktivity a jiná oblíbená témata.

- Baví tě kreslit?
- Jak často kreslíš?
- Co ještě rád/a kreslíš?

Poslední okruh se týkal širšího kontextu, a to zájmů a aktivit dětí, ale také školního prostředí. Tímto jsem chtěla získat přehled o životě a zájmech respondentů, které mohou ovlivnit jejich výtvarný projev.

- Co obvykle děláš ve volném čase?
- Co budeš dělat o prázdniny, až budeš mít volno?
- Chodíš na nějaké zájmové kroužky?
- Jaký školní předmět máš nejraději?
- Baví tě to ve škole?
- Máš ve škole hodně kamarádů?
- Co budeš mít na vysvědčení?

Příloha 3 – Širší kontext života jednotlivých dětí

Jitka, 1. třída (7 let a 4 měsíce), typické téma (příroda – duha)

Jitka velmi ráda kreslí, a proto také jako oblíbený předmět ve škole uvedla výtvarnou výchovu. Rovněž vyjádřila touhu v budoucnu chodit na výtvarný kroužek. Nyní dochází na hudební kroužek, kde se učí hrát na klavír. Ke škole má kladný vztah, protože si zde našla přátele a dosahuje výborných výsledků. Díky pozitivnímu vztahu ke škole se motiv školní budovy také objevil mezi jejími oblíbenými tématy kresby.

Anežka, 1. třída (7 let a 6 měsíců), atypické téma (sport a zájmy – laser game)

Kromě trávení času s rodinou si Anežka ráda hraje s Lego stavebnicemi a také třikrát týdně dochází na kroužek krasobruslení již po dobu jednoho roku. Dokonce projevila touhu stát se v budoucnu profesionální krasobruslařkou. Má pozitivní vztah ke škole, sděluje: „*Ve škole dobrý, až na to zlobení kluků.*“ Ačkoliv jí kluci ve třídě nejspíše vadí, tak říká, že má spoustu dívčích kamarádek a výborný prospěch.

Jáchym, 1. třída (7 let), typické téma (příroda – sopka)

Ve svém volném čase Jáchym rád hraje počítačové hry, jezdí s bratrancem na čtyřkolce a také chodí do kroužku s názvem „Dovedné ruce“. Na tento kroužek dochází, protože má tolik v oblíbě výtvarné činnosti. Jako nejoblíbenější předmět ve škole uvedl výtvarnou výchovu. Vztah ke škole se zdá být pozitivní. Ve škole má chlapec mnoho kamarádů, se kterým se vidá i mimo vyučování.

Vilém, 1. třída (7 let a 9 měsíců), atypické téma (příroda – přírodní katastrofa)

Kromě sledování zpráv a katastrofických seriálů patří mezi chlapcovy zájmy plavání, zpívání ve školním sboru a také rád pomáhá otci s péčí o zvířata, která mají doma. Ke škole celkově projevuje pozitivní vztah. Nicméně sdělil, že spolužáci se mu smějí, protože sleduje zprávy, což zřejmě souvisí s tím, že se nejedná o obvyklý zájem pro daný věk.

Adriana, 3. třída (8 let a 8 měsíců), typické téma (smíšené – příroda + postavy)

Ačkoliv jsem se původně domnívala, že Adriana by mohla ráda číst komiksy, tak doma má pouze jeden komiks. Ovšem čtení je dle jejích slov oblíbenou aktivitou: „*Nemám doma jedinou knížku, která by byla pro můj věk a nebyla rozečtená nebo jsem ji už nepřečetla.*“ Také se zmínila o její nejoblíbenější knize: „*O kočičce, kterou přivezla maminka pro tři děti, pro dva mladší kluky a jednu holku a ta pro tu holku, tak se jmenovala Laurinka a pro kluka se jmenovala Tlapka, a ten se jmenoval Chipa.*“ I ve čtení se projevuje její oblíbenost koček. V minulosti chodila na kroužek „Dovedné ruce“, ale ten přestal bavit, protože zde hodně vyráběli a ona si raději kreslí. I ve škole má jako nejoblíbenější předmět výtvarnou výchovu a čtení. Ke škole se zdá, že má celkově pozitivní vztah.

Tat'ána, 3. třída (9 let a 5 měsíců), atypické téma (filmy, seriály a hry – ostatní)

Kreslení považuje za velkou náplň svého volného času. Dochází na výtvarný kroužek a spousta jejích aktivit se centruje okolo kreslení. Kupříkladu sleduje videa, kde se hodnotí kresby nebo vyhledává inspiraci pro své kresby na webové stránce Pinterest či na sociální síti Tiktok. Dále mezi její zájmy patří jízda na koni, hudební kroužek anebo čtení. Jako svou oblíbenou spisovatelku uvedla Astrid Lindgrenovou. Během rozhovoru vyjádřila negativní vztah ke škole i ke svým spolužákům: „*Mě popravdě nebaví škola. Já nevím proč, ale já bych chtěla měnit školy. Já nevím proč, ale chtěla bych potkat někoho jiného,*“ Žádný předmět ji ve škole nebaví, ani výtvarná výchova, ačkoliv kreslit ji baví, jak sama říká: „*Nesnáším výtvarku. Nesnáším, když musím kreslit něco a mám na to přesně určenou metodu, jak to mám dělat,*“

Jonáš, 3. třída (8 let a 10 měsíců), typické (filmy, seriály a hry – Fortnite)

Jonáše si nesmíme zařadit do stereotypu hráče počítačových her, který by svůj volný čas trávil výhradně před monitorem. Jeho zájmy jsou rozmanité. Velkou část svého času věnuje kroužku basketbalu. Mezi další jeho zájem patří hra na klavír a na trubku, kde je patrný vliv rodiny, jak sám zmiňuje: „*No naše celá rodina je na hudebku, nikdy jsme nebyli nějaký výtvarný umělci. Máma hraje na flétnu, ale takovou tu nevim... A táta hraje na baryton.*“ V tomto ohledu je hudební činnost součástí rodinné tradice. Na trubku hraje rok a na klavír tři roky. Hře Fortnite se věnuje půl roku a přiznává, že jej k tomu přivedli spolužáci. Ačkoliv se v kolektivu spolužáků cítí dobře, tak neskrývá svůj odpor ke škole, což se projevuje i v jeho školní úspěšnosti. Přiznává, že ve škole nepatří k nejlepším žákům a na vysvědčení se mu objevují i trojky. Zmiňuje: „*Mě nebaví škola prostě. Nemůžu si tu dělat, co chci a musím se učit a dávat pozor, a to mě nebaví.*“ Jediné Jonášovi oblíbené předměty jsou spjaté i s jeho zájmy ve volném čase, a to hudební a tělesná výchova.

Viktor, 3. třída (9 let a 7 měsíců), atypické téma (smíšené – příroda + postavy + dopravní prostředky)

Viktorovy zájmy se často soustředí kolem záliby v dějepisu, ať už jde o čtení historických knih nebo sledování válečných filmů. Kromě toho má široké spektrum jiných volnočasových aktivit. Hraje na klavír či dochází do šachového a atletického kroužku. Mimo to je také skaut. Co se týče školy, tak se nejvíce těším až budou mít dějepis. Jako nejoblíbenější předmět uvedl výtvarnou výchovu a prvouku. Celkově se zdá, že má ke škole kladný vztah, ačkoliv si se spolužáky příliš nerozumí, což vyjádřil takto: „*Ve škole si s klukama moc nerozumím. Oni furt řešej jen ten počítač, a to mě nebaví.*“ Chlapci v jeho třídě mají velkou oblibu ve hře „Fortnite“, ale Viktor není velkým fanouškem počítačových her. Jako jedinou počítačovou hru Viktor zmínil „World of Tanks“. Zájem o tanky, které se objevují ve hře, souvisí s jeho všeobecným zájmem o vojenská témata a historii.

Karla, 5. třída (10 let a 4 měsíce), typické téma (příroda – západ slunce)

Karla aktivně působí i v oblasti sportu. Z rozhovoru vyplývá, že trénuje gymnastiku a jezdí na koni. I ve škole jako nejoblíbenější předmět uvedla tělesnou výchovu. Zmiňuje se také o svém úspěchu ve školních závodech: „*Ve škole mě nejvíc baví tělocvik. Já jsem taková hodně sportovní. Já jsem třeba na tý školympiádě letošní vyhrála první místo.*“ Karla je úspěšnou žákyní a ve škole dosahuje výborných výsledků. Také naznačila svou oblíbenost mezi ostatními žáky.

Sára, 5. třída (11 let a 7 měsíců), atypické téma (smíšené –příroda + postavy)

Sára se ve svém volném čase věnuje lukostřelbě a je členkou hasičského sportovního oddílu. Jako nejoblíbenější předmět vybrala výtvarnou výchovu, což mě vzhledem k jejímu uměleckému nadšení, nepřekvapilo. Ráda tráví čas sledováním videí, kde někdo jiný kreslí nebo se dívá na televizi. Jako oblíbené filmy uvedla Avatara, Tenkrát poprvé či Vřískot. Zmínila se o tom, že má ráda detektivní příběhy. Vztah ke škole má spíše neutrální, ale dle jejích slov se těší oblibě mezi spolužáky.

Denis, 5. třída (11 let), typické téma (Dopravní prostředky – auta)

V oblasti volného času se ukázalo, že kromě kreslení automobilů má Denis poměrně omezený okruh zájmů. Jako jediný zájem uvedl hraní počítačových her, konkrétně populární Fortnite. I v této třídě se dle slov Denise hra těší velké popularitě a chlapci ji vyhledávají jako společnou aktivitu. Ačkoliv v online světě se rád „střetne“ s kamarády, tak sděluje, že na procházky chodí nejraději sám či se psem. Celkově působí Denis introvertním dojmem a ke všem tématům se vyjadřuje spíše neutrálně a bez většího nadšení. V minulosti navštěvoval výtvarný kroužek, což nasvědčuje tomu, že kreslení bylo i dříve jeho oblíbenou aktivitou. Ke škole má spíše neutrální vztah, ačkoliv výtvarná výchova a přátelský kolektiv pro něj představují pozitivní aspekt školního prostředí.

František, 5. třída (11 let), atypické téma (Příroda – rostliny)

Kromě kreslení patří mezi jeho další zájmy fotbal a jízda na kole, které se věnuje závodně. Během rozhovoru se pochlubil několika úspěchy: „*Když jsem byl poprvé závodit, tak jsem byl osmej, pak jsem pátej, druhej, druhej a první.*“ Chlapec se zdá být sportovně založený, jelikož jako oblíbený předmět ve škole zvolil tělesnou výchovu. A samozřejmě nesmím zapomenout na to, že stejně jako spousta jiných chlapců v tomto věku rád hraje Fortnite se spolužáky, který se objevuje i v jeho kresbách. Mezi další jeho oblíbené předměty patří zeměpisná část vlastivědy, matematika a český jazyk. Nemá v oblibě výtvarnou výchovu, jelikož nemůže kreslit, co sám chce. Jeho vztah ke škole se zdá být pozitivní.

Příloha 4 – Ukázka rozhovoru

E: Popsal bys mi prosím ten obrázek?

J: Kreslil jsem tam sopku a dinosaury a tady strom a tady lávový trošku jezírko.

E: A tohle je oheň?

J: Tohle je takový to držátko na oheň.

E: Ahá. A tohle jsou nějaký konkrétní dinosauri?

J: Jo, tohle je T-Rex a tadyto je ten... teď nevím.

E: To je pterodaktyl, ne?

J: Jo, pterodaktyl.

E: A cože ses rozhodl zrovna pro dinosaury?

J: Mám rád dinosaury.

E: Ale ve škole jste se o nich ještě neučili, nebo už jo?

J: Ne.

E: A jak jsi na to teda přišel?

J: Protože jsem si vzpomněl, že jsme byli s kamarádkou v takovém malinkým kině a ukazovali tam dinosaury, tak jsem si na ně vzpomněl.

E: Aha, a co to bylo za film?

J: To bylo takový kino, že tam ukazovali dinosaury.

E: A nebyl to ten Dinopark?

J: Jo, Dinopark, Plazy, Liberec.

E: Joo, tohle. To znám. A s jakou kamarádkou jsi tam byl?

J: S Nelou Čepičkovou.

E: Aha, a ta taky chodí s tebou do třídy?

J: Jo, ale dneska chybí.

E: A to jste tam byli ještě s rodiči, nebo s kým jste tam byli?

J: No to jsme tam byli ještě s její maminkou.

E: Aha.. To je hezký, že se takhle kamarádíte i mimo školu. A to jste se seznámili ve škole, nebo jsi ji znal už dříve?

J: Jo, to jsme se seznámili ve škole.

E: A sedíš s ní v lavici?

J: Ne.

E: A není ti to líto?

J: Ne, já mám hodně kámošů, se kterými bych chtěl sedět.

E: To je těžký si vybrat jen jednoho, vid'. A s těma ostatníma se taky vídáš mimo školu?

J: Jo.

E: Třeba na nějakých kroužkách?

J: Chodím do družiny na dovedné ručičky a ještě jsem chodil na fotbal, ale to už ne.

E: A proč jsi přestal?

J: Protože mě už přestal bavit.

E: A ty dovedné ručičky tě furt baví?

J: Jo.

E: A co na těch dovedných ručičkách děláte?

J: Tak různě vyrábíme, kreslíme a tak no.

E: A co třeba ještě kreslíš?

J: Kreslim třeba ještě hezký domečky, kreslil jsem ještě doma obrázek s rybičkama, takový moře prostě. Nakreslil jsem tam i kraba. Já kreslím hodně obrázků, který mě zrovna napadnou.

E: A kreslil jsi ještě někdy sopku?

J: Jo, doma jsem ji kreslil několikrát.

E: Přímo tuhle, jo?

J: Jo, akorát bez těch dinosaurů, tady byl jen jeden T-Rex.

E: A na tom obrázku ta sopka zrovna vybuchla?

J: Jo, a ten T-Rex šplhá na tu sopku.

E: A nebojí se?

J: Nevim, asi ne.

E: To já bych se bála.. Hele a co je tohle?

J: To je taková cestička prostě.

E: A ta vede ještě takhle dolů?

J: Jo.

E: A kdo rozdělal to ohniště?

J: Asi nějaký pravěcí lidé.

E: A máš teda rád výtvarku, když chodíš na ty dovedný ručičky?

J: Mě baví hodně kreslit právě, takže výtvarka je moje nejoblíbenější.

E: A kolik tak denně nebo týdně nakreslíš obrázků?

J: Denně tak dva nebo jeden, jak se mi chce. Když mě to baví, tak nakreslím klidně i deset za den.

E: Tyjo, tak to je hodně.

J: Já doma jsem nakreslil pěkněj duhovej domeček.

E: A jak to vypadalo? To na něm bylo hodně barviček?

J: Jo.

E: A čím to byl domeček?

J: To byl prostě venkovní domeček.

E: A to byl přímo váš?

J: Ne, náš ne. Prostě mě baví hodně kreslit. Prostě si na něco vzpomenu novýho, nebo si to nějak vymyslím, tak to nakreslím. Tu mojí představu. Jsem jednou i kreslil pirátskou loď.

E: Fakt? A máš třeba rád Piráty z Karibiku?

J: My jsme měli hru na počítači Piráty z Karibiku.

E: Takže rád hraješ na počítači?

J: Jo.

E: A proč jsi teda nenakreslil nějakou počítačovou hru?

J: Nejvíc hraju Roblox, ale třeba taky Fortnite a tak. Tam jsou takový čtverečky, ty na nějakej klikneš a můžeš si tam zahrát hru. Třeba obíčko, parkur. Tam tak jako skáčeš a tak.

E: A proč jsi teda nenakreslil ten Roblox?

J: Mmm... to nevím.

E: A kreslil jsi ho někdy?

J: Ještě jsem ho nikdy nekreslil. Ale měl jsem Fornitovej dort.

E: Ahá, takže ty hry moc nekreslíš.

J: Ne to ne, ale někdy navrhnu návrh nějaký svý hry třeba.

E: Jak jako?

J: Že nakreslim nějakou hru prostě.

E: Jakože si ji celou vymyslíš?

J: Jo.

E: A hraješ třeba hry i s tou pravěkou tematikou, co jsi nakreslil?

J: Ne právě že ne.

E: A chtěl bys?

J: Jo, to mě hodně baví. Já mám rád dinosaury.

E: A máš rád i jiný zvířátka?

J: Mám dvě nejoblíbenější.

E: A jaký?

J: Lišku a veverku.

E: A proč zrovna ty?

J: Protože jsou takový hezký.

E: A máte doma nějaký zvířátko?

J: Měli jsme dva křečky, potom nám poúmíral první. Ta se jmenovala Sky, byla to holčička. Potom nám umřel Pesák, to byl černej.

E: Tak to je mi moc líto.

J: Jo, udělal jsem jim hrobeček a mají tam jedničku zapíchlou. Ale pořídíme si psa. Ale máma by chtěla to, nevim. Tu.. lamičku.

E: Lamu, jo? A to byste ji měli na zahradě?

J: Jo, my máme zahradu jednu a je hodně velká.

E: Tak to se máte, to se tam bude lamě líbit.

J: Jo, můj bratranec má buginu i. A jezdíme na ní. My jsme jednou jeli do lesa pro klacky a ona se nám tam zasekla o nějakou hrbol a jel tam nějaký pán na kole, tak nám ji pomohl vytlačit.. A když jsme ji konečně vytáhli, tak jsme narazili zase, ale to už jsme ji vytáhli sami.

E: A když mi tu vyprávíš o tý bugině, tak máš rád auta?

J: Jo. Máma mi říkala, když budu mít samý jedničky na vysvědčení do čtvrtý třídy, tak mi koupí taky buginu.

E: Fakt? Tak to se máš.

J: Jo. A teď budu mít někdy nějaký překvápko.

E: Tyjo, to se máš. A teď budeš mít samý jedničky?

J: Snad jo.

E: Takže tě to ve škole baví, když jsi tak šikovnej?

J: Jo. Mě nejvíc baví matematika, protože já už vím, kolik je 1000 x 1000.

E: Jo? A kolik?

J: Milion.

E: Tyjo. A je nějakej předmět, kterej tě nebaví?

J: Mmmmmmm... Není.

E: Ne? Všechno tě baví?

J: Jo.

E: Hele a když se vrátím k tomu obrázku. Tak kdybys měl ten obrázek umístit do nějaký místnosti v galerii s podobnými obrázky, tak jak by se ta místnost jmenovala? Jaký by tam byli jiný obrázky, aby se to k sobě hodilo?

J: No kdybych nakreslil takhle hezkej obrázek, tak bych ho vystavil, kam bych chtěl ne.

E: A jaký by bylo téma ostatních obrázku, aby to k sobě pasovalo?

J: Mě napadlo jednou, že bych si vzal papíry, slepil bych je k sobě do jednoho velkého papíru a na to bych nakreslil jeden velkej obrázek.

E: A co by na něm bylo?

J: Třeba, nevim. Ten Roblox. Mě nejvíc baví ten Roblox, protože tam máš asi miliardu her a můžeš si z nich vybrat.

E: A kam bys teda zařadil ten obrázek co tu máme?

J: Tenhle bych zařadil do... No my máme doma ledničku, kam dáváme obrázky, co nakreslím.

E: No a jak bys pojmenoval tenhle obrázek?

J: Tenhle obrázek bych pojmenoval Jurský park.

E: A máš rád ten film Jurský park?

J: Jo, já na něj koukal.

E: A kdy?

J: To nevím už.

E: Tak teď o prázdniny budeš mít hodně času, tak se na něj můžeš podívat.

J: Jo, teď budu mít hodně času. Já občas dělám, že koukám na film, a když je to nějak hustý, tak si ten film stopnu a obkreslím si ho na papír.

E: Ale tenhle obrázek jsi vymyslel úplně sám, ne?

J: Tadyto jsem vymyslel, ale hodně kámošů se po mě opičilo. Oni se koukli na to moje, když nevěděli, co kreslit, tak to taky nakreslili.

E: A oni se ti při tom i nějak smáli, ne?

J: Jo, oni mysleli, že tohle celý je jeho ocas.

E: A on je to strom, vid'.

J: Jo.

E: A co jde tady z toho stromu?

J: To jsou liány.

E: Ahá. To se mi moc líbí.. Co se ti na tom obrázků líbí?

J: Já nevím, asi všechno, mám rád dinosaury.

E: Hele a co budeš dělat kromě koukání na Jurský park.

J: No já se budu učit salto. Už jsem jednou udělal salto na nohy. Většinou dopadnu do tureckého sedu nebo jsem dopadl takhle do kleku.

E: Tak to jsi šikula. A kde ses to naučil? To chodíš na nějaký kroužek, kde se to učí?

J: Ne nechodim. Ale teď přemýšlím, že bych se přihlásil na nějaký kroužek. Třeba na karate.

E: Na karate? Na to jsem taky chodila.

J: Já jsem viděl takový video, kde byl plastovej muž a ten druhej mu dal takhle patu na rameno a potom se protočil a dal mu tou nohou kopanec do hlavy.

E: A to bys chtěl umět?

J: Jo, já se rád umím ubránit. Musíš to mít k životu. Někdo tě třeba napadne a musíš se umět nějak bránit.

E: To jo, to je užitečný.

J: Já pojedu za dva týdny s bratrancem na tábor. Někam daleko. Asi na 14 dní.

E: A nevíš kam?

J: Ne. Máma napsala, že se můžu koupat, ale že jsem neplavec. Neumím plavat prostě.

E: Ale to se určitě naučíš.

J: Já právě ve vodě umím plavat jenom v nízký, protože se odrážím kolenama.

E: Jasně, ale tak brzo už zvládneš plavat i ve hloubce.

J: Jo.

E: A pojedete někam i s maminkou?

J: Jo, my denně jezdíme do sadu. Už jsme jednou jeli dvakrát za den.

E: A co tam děláte?

J: No buď mi přijede kámoš, nebo ne. A když přijede, tak my tam máme tak 10 metrů hlubokej bazén. Mělo tam bejt jezírko, ale na léto to bude bazén a dají do toho ryby a budeme se koupat s rybama. Mě když jsme byli v moři v Bulharsku s mámou, tak se o mě opřel asi takovejhle a takhle tlustej žralok. *ukazuje*

E: Fakt jo? To bych se bála. Nebál ses?

J: Trochu jo. Já si říkal, co to je a hnedka jsem plaval co nejrychleji to šlo.

E: To se nedivím.

J: Ale to jsem měl kruh. My jsme byli asi 10 nebo 20 metrů od břehu. No a my letos pojedeme od Egypta a říkali mi, že tam budou tobogány. No a prej v Egyptě, tak k němu připlavat velkej a tlustej žralok a sežral mu hlavu i nohy. Oni tam mají takový bojky a my jsme plavali k bojce a tam už by ti žraloci mohli být. Já jsem k bojce plavat nechtěl, ale oni mě tam stáhli. Já tam nechtěl.

E: A kdo tě tam stáhl?

J: No když jsme tam plavali a oni mě donutili. Já nemám rád bojky, protože pod nima jsou takový řasy, který jsou nechutný.

E: Jo, to je nepříjemný.

J: Je to rozmočený a hnusný takový.

E: Hele a plánuješ se vidět i s kamarádama ze školy o prázdniny?

J: Jo. Já mám bratrance třetáka a já mám kámoše Olivera a on tam bydlí přímo v tý restauraci Renda. Potom se uvidím s Pájou, Kájou a já mám prostě hodně kámošů no.

E: Tak to tě to s těma kamarádama musí ve škole bavit. A když jsi ještě tak šikovnej, že máš samý jedničky.

J: Jo, mě nejvíc baví ta matematika. V ní jsem dobrej.

E: A výtvarka vid'.

J: Jo.

E: A chceš mi ještě něco říct?

J: Já když jsem byl s kámošem, tak jsem se bál tmy, protože nemám rád tmu.

E: To chápu. Tak já už tě nebudu zdržovat a můžeš jít. Moc ti děkuju.

Příloha 5 – Kresba Jitky



Příloha 6 – Kresba Anežky



Příloha 7 – Kresba Jáchyma



Příloha 8 – Kresba Viléma



Příloha 9 – Kresba Adriany



Příloha 10 – Kresba Tat'ány



Příloha 11 – Kresba Jonáše



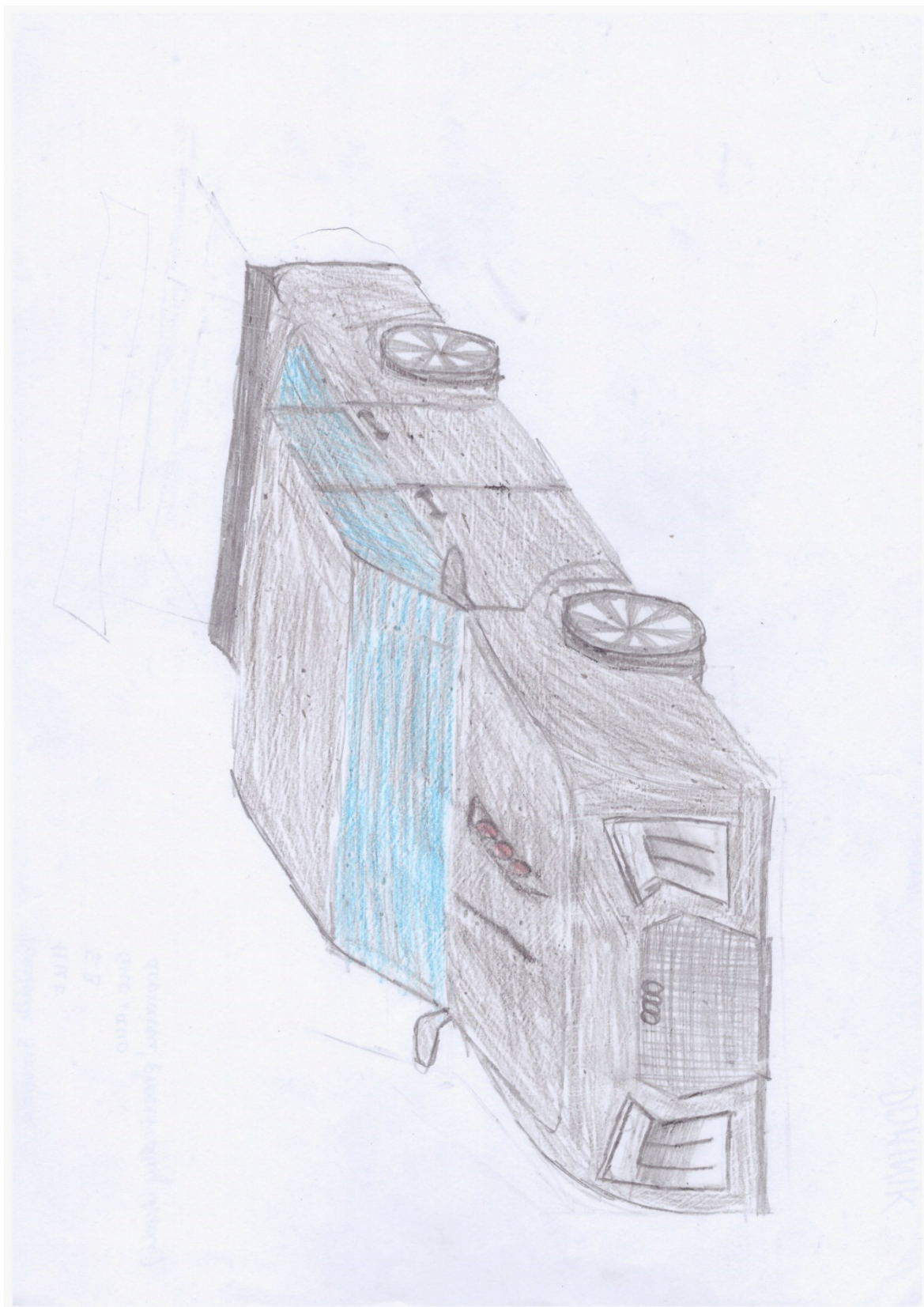
Příloha 13 – Kresba Karly



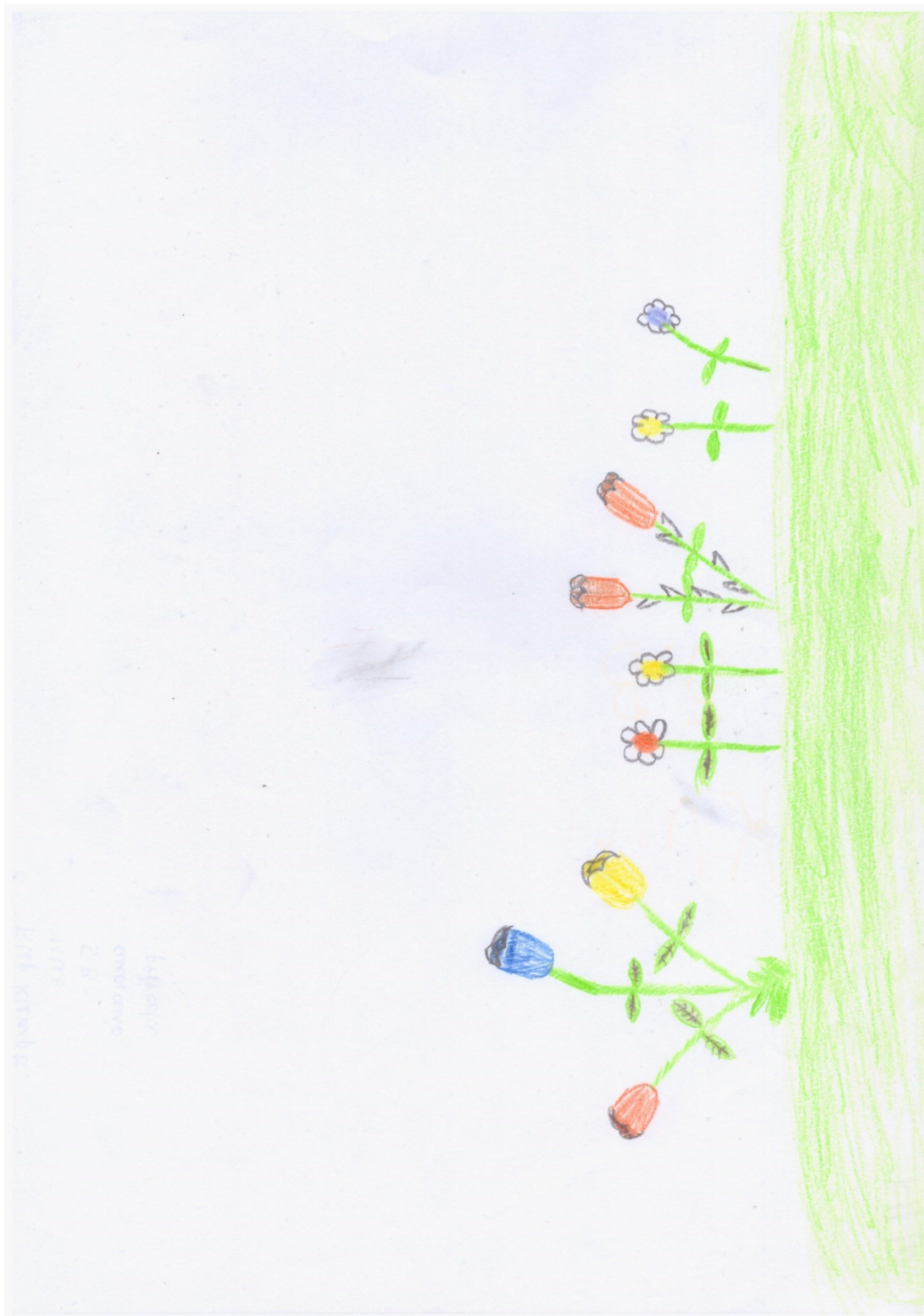
Příloha 14 – Kresba Sáry



Příloha 15 – Kresba Denise



Příloha 16 – Kresba Františka



Příloha 17 – Tabulkové shrnutí faktorů ovlivňujících kresbu, které byly identifikované u jednotlivých dětí

Jméno	Vlivy
Jitka	Vizuální oblíbenost: Duhy se jí líbí svou barevností.
Anežka	Budoucí zážitek: představovala si budoucí zážitek s rodinou, kdy při příležitosti narozenin jejich sourozenců měli vyrazit na rodinnou zábavu <u>Lasergame</u>
Jáchym	Zájem: Všeobecně se zajímá o dinosaury a pravěkou tematiku. Je zřejmé, že zájem o dinosaury pohání další aktivity spojené s nimi jako je sledování filmů o dinosaurech či návštěva Dinoparku Prostředí a zkušenost: Kresba byla inspirována jeho minulým zážitkem, tedy návštěvou Dinoparku se svou kamarádkou a s rodiči. Média: kresbu pojmenoval „Jurský park“
Vilém	Zájem: Má rád katastrofy, což pohání další aktivity jako sledování filmů o katastrofách či se rád dívá se na zprávy, kde se rovněž mnohdy objevují katastrofické události ze světa. Média: Kresba byla inspirována videem, na které se díval
Adriana	Prostředí a zkušenost: V kresbě se vyskytují postavy a zvířata z domácího prostředí Fantazie a budoucí zážitek: Personifikace kocoura v kresbě ukazuje na projev fantazie. Celkové vytvoření příběhu svědčí o tom, že se v kresbě hojně uplatňuje fantazijní tvorba.
Tat'ána	Média: Přiznává inspiraci počítačovou hrou a filmem Pán prstenů. Fantazie: Personifikace a fyziognomizace květin, hub, šneků. Nicméně sama říká, že nedokáže rozlišit, které prvky kresby byly inspirovány médii a které si sama vymyslela.
Jonáš	Média: Už z tématu kresby vyplývá, že kresba byla inspirována médii, konkrétně počítačovou hrou Fortnite. Zájem: Ve volném čase hraje počítačové hry
Viktor	Zájem: Velký zájem o historii a dějepisnou tematiku, Média: Inspirace pro kresbu zbraní pochází z filmů (ale i knih) Fantazie: Kombinace myši a války se mi jeví jako originální téma, které pochází z jeho hlavy. Objevuje se také synkretizace a personifikace.
Karla	Prostředí a zkušenost: Kresba mostu přes řeku ve městě, ve kterém žije, se stala hlavní inspirací pro její kresbu.
Sára	Fantazie a budoucí zkušenost: Kresbu primárně řadím k fantazijní tvorbě, jelikož postava je obklopena příběhem, který si Sára sama vytvořila.
Denis	Zájem: Zajímá se o automobily. Fantazie: Vymyslel si model značky Audi
František	Prostředí a zkušenost: V kresbě zobrazil rostliny, které mají na zahradě Vizuální oblíbenost: Jedná se o květiny, které se mu líbí.