

# **Pohádka o Zlatovlásce : projekt ke zlepšení humánně – animálních interakcí pro předškolní a mladší školní děti**

**PhDr. Kateřina Jančaříková, Ph.D.**

Vedoucí Centra environmentálního vzdělávání a výchovy UK-PedF Praha

Katedra biologie a environmentálních studií UK-PedF Praha

## **Jak citovat:**

Jančaříková, K. (2011). Pohádka o Zlatovlásce. 15 stran. In. Environmentální výchova : Praktické náměty pro výuku na 1. Stupni ZŠ (ed. Strculová, V.). Praha : Nakladatelství Dr. Josef Raabe, ediční řada Dobrá škola, 2011. ISBN 978-80-86307-76-3.

**Dominantní průřezové téma:** Environmentální výchova

**Vztah k dalším průřezovým tématům (PT):** Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana, Multikulturní výchova

**Ročník:** 1. – 3.

**Časový rámec:** několikahodinový (celodenní) projekt

**Anotace:** Předkládaný projekt využívá potenciálu ekonarativní environmentální výchovy (Jančaříková, 2009), motivuje žáky k aktivitám pomocí známého příběhu: *Pohádky o Zlatovlásce*. Projekt je určen dětem mladšího školního a předškolního věku. Projekt je interdisciplinární, jeho formou je školní naučná stezka. Na devíti stanovištích budou poznávat a učit se, cesta mezi stanovišti jim umožní relaxaci a poskytne prostor pro informální vnímání přírody. A je zaměřen na rozvíjení pozitivního vztahu k živým tvorům. Děti si v rámci projektové dne prožijí některá z dobrodružství prince Jiříka (klíčovými tématy budou: schopnost porozumět řeči zvířat, vzájemná pomoc mezi zvířaty a lidmi). Cílem je rozvoj environmentální etiky, environmentální senzitivity a empatie do slabších bytostí.

**Klíčová slova (pojmy) příspěvku:** environmentální výchova, humánně – animální interakce, zoorehabilitace, zooasistence, pozorování, stanoviště, lokalita, hodnota přírody, rozvoj environmentální senzitivity, záchranná stanice, veterinář, asistenční a slepecký pes, komunikace, biokomunikace, etologie.

## **Metodický přehled: Pedagogická východiska:**

Narativní pedagogika

Dramatická výchova

Učení žák – žák

**Výukové strategie:** pozorování, experimentování, heuristické metody, vyprávění, smyslové hry, nácvik skupinové práce, kooperace a komunikace v pracovní skupině.

**Klíčové kompetence:** k učení, k řešení problémů, občanské, pracovní.

**Mezioborové vztahy:** Člověk a jeho svět. Český jazyk a literatura (vyprávění, pověsti a pohádky). Výtvarná výchova.

## **Cíle projektu:**

Dozvědět se základní informace o biokomunikacích (způsobech jak mezi sebou zvířata komunikují – adekvátně věku.

Seznámit se s existencí vědy etologie a tím, že člověk může řeči zvířat (do jisté míry) rozumět (např. poznat, že se pes raduje nebo kočka zlobí).

Rozvíjet individuální citlivost pro zvíře (zvířata) v nouzi.

Uvědomit si, že „pomáhat se vyplácí“.

Motivace k dlouhodobé změně postojů.

### **Prostorové zabezpečení**

Aktivita se odehrává venku, nejlépe na území bezpečném (oploceném), ale dostatečně velkém a členitém. Při zajištění bezpečnosti je možné kdekoli v lese či přírodním prostředí. Druhé zastavení musí být u mraveniště (může to být i mraveniště pod kamenem nebo pod padlým kmenem). Třetí zastavení by bylo vhodné umístit u vodního toku nebo zdroje. Aktivita by se měla odehrávat ve venkovním prostředí. Pokud škola nemá k dispozici vhodnou zahradu nebo jiný pozemek, může ji realizovat na školním výletě nebo na škole v přírodě.

### **Personální zabezpečení**

Aktivita je náročná na personální zabezpečení. Jedná se o doprovod malých dětí (rodiče, prarodiče či starší žáci) a zajištění stanovišť.

S výhodou je na zastavení čtvrtém a sedmém zajistit přítomnost profesionálů. Na čtvrté je vhodné pozvat pracovníka záchranné stanice, na zastavení sedmé člověka s vodícím nebo asistenčním psem. (Samozřejmě je může nahradit rodič, učitel i vhodně vybraný starší žák.)

### **Materiál a pomůcky**

- Jedlý had ze želatiny nebo z jiného materiálu dostatečně velký, aby ho mohli ochutnat všichni účastníci projektu.
- Kartička s piktogramy na provázku pro každého žáka.
- Magnet s obrázkem mravence pro každého žáka.
- Kancelářské sponky.
- Obrazy/plachty znázorňující ekosystémy rybník, jeskyně, louka, les apod. s malými kartičkami jejich obyvatel (zvířat, rostlin i hub).
- Obrázek psa a kočky v základních polohách (klid, hra, hrozba).

### **Text projektu (motivace)**

Na začátku připomene učitel dětem Pohádku o Zlatovlásce. Pro mateřské školy se zdá nejvhodnější ji den nebo několik málo dnů předem přečíst v době odpočinku (včetně upozornění rodičů dětí, které ten den v MŠ chybí, aby děti s pohádkou seznámili). Žáci ZŠ mohou dostat čtení pohádky za domácí úkol.

Projektový den se odehrává venku. Děti chodí ve skupinkách (např. po 4). Mladší děti – pokud se akce neodehrává na zahradě či jiném oploceném (a tudíž bezpečném) území – chodí s doprovodem starších žáků nebo dospělých pomocníků (maminek, babiček). Pokud s jedním nebo dvěma dětmi předškolního nebo mladšího školního věku jde jeden žák druhého stupně. To umožňuje tzv. učení žák-žák, které má celou řadu výhod pro obě strany (Kasíková, 1994).

### **Stanoviště 1 - Přesun do pohádky**

Samotný projekt začíná přesunem do pohádky. Pro děti je vhodné tento posun demonstrovat alegoricky, nejlépe ochutnáním kouzelného hada (tím může být např. želatinový bonbón v podobě hada, nebo had z preclíkového či marcipánového těsta). Vedoucí stanoviště při

ochutnávání hada navodí *kouzelnou* atmosféru např. slovy „A od této chvíle budeš rozumět řeči zvířat a ptáků“ a vyzbrojí žáčky kartičkami s piktogramy, které si mohou na bavlnce pověsit na krk.

**Foto č. (etiketa) – Děti dostanou na krk cedulku, do které získávají záznamy ze stanovišť**

### **Stanoviště 2 – Mravenci**

Celou trasu vedeme tak, aby právě druhé zastavení mohlo být u mraveniště (stačí mraveniště pod kamenem nebo padlým kmenem, které na krátkou dobu odkryjeme).

Prvním úkolem pro děti je mravence pozorovat. Aby pozorování dětí dostatečně bavilo, mají úkoly, které musí zodpovědět na základě pozorování:

- Zjistí, jakým směrem se mravenci pohybují?
- Zjistí, jakou částí těla se mravenci nejčastěji dotýkají?
- Co všechno si mravenci nosí do mraveniště?
- Vnáší mravenci něco z mraveniště?
- Kudy chodí mravenci dovnitř a ven?
- Viděl jsi ještě něco zajímavého?
- Co udělá mravenec, kterého přenesete kousek od mraveniště, resp. jeho místa?
- Jak asi najde mravenec cestu domů nebo k potravě?

V návaznosti na odpovědi, seznámí vedoucí stanoviště žáky se životem mravenců, vysvětlí jejich ekologický význam. Upozorní je, že existují také podzemní mraveniště, která nejsou vidět, ale která můžeme najít podle toho, že povrch země je v místě nad mraveništěm má výrazně rozdílnou teplotu, než jeho okolí se stejným povrchem (v chladném dnu je teplejší).

Vedoucí stanoviště se zeptá, co potřebovali mravenci od Jiříka. A vede diskusi o tom, co ještě mravencům vadí (rozrušování mraveniště, polívání mraveniště vodou, chemikáliemi, kácení lesa nebo rozorávání, stavba dálnic a budov, ale i nevhodné přikrmování). Když jsou splněny všechny úkoly a žáci se dozví, co se měli dozvědět, vedoucí stanoviště vybarví na jejich kartičkách piktogram mravence, každému dá magnetického mravence (magnet s obrázkem) a pustí je dál.

Učitel může použít informace z knihy V. Biankiho *Mravenečkova dobrodružství* (1971) a nebo si připravit vhodné informace z knihy B. Hölldoblera a E. E. Wilsona *Mravenci* (1997).

**Foto č. (mraveniště) – Zastavení naučné stezky v okolí Horské Kvildy**

### **Stanoviště 3 – Chci bydlet doma!**

Na tomto stanovišti si žáci připomenou, že každý tvor potřebuje ke spokojenému životu *své prostředí* (odborně stanoviště). Aby si vše lépe zapamatovali, dostanou od vedoucího tohoto stanoviště sadu obrázků zvířat, které umístí do vhodného prostředí (větší obrázek). Tedy umístí např. rybu a raka do vody, žábu na okraj rybníka, netopýra do jeskyně nebo do zvonice, jezevce do lesa, psa do domku se zahradou, puštíka do dutého dubu v lese, atd. (učitel připraví kartičky s ohledem na věk žáků). Po splnění úkolu vybarví vedoucí stanoviště na kartičce ikonku ryby padající do vody a dá jim tyčky s háčkem na konci (jako rybářské pruty). Vhodnou doplňující četbou je opět kniha V. Biankiho *Mravenečkova dobrodružství* (1971), kapitola *Domečky v lese*.

### **Stanoviště 4 – Krmení mlád'at v nouzi**

Na tomto stanovišti si žáci připomenou, jak Jiřík našel hnízdo krkavců, kterým lidé zabili rodiče.

V ideálním případě je toto stanoviště vytvořeno ve spolupráci s některou ze záchranných stanic živočichů. Většina těchto stanic má dostatečné množství propagačních materiálů a často také mají chovance, které lze demonstrativně před žáky nakrmit. Nebo lze vybírat např. suchý chleba nebo drobné mince.

Žáci by měli ze stanoviště odcházet s vědomím, že krmit hladová mláďata je dobré, ale ještě lepší je, když mohou mláďata vyrůstat se svými rodiči (tj. lidé mají chránit ptáky a živočichy v době, kdy se starají o mladé – viz doba hájení). Dále by podle věku měli získat základní informace, co udělat, když najdou opuštěné mládě (resp., že mládě, které se zdá opuštěné často opuštěné není). Když se žáci dozví všechno, co se dozvědět měli, vybarví vedoucí stanoviště na jejich kartičkách ikonku dvou mláďat v hnízdě. Více informací naleznete v knize *Pomoc zvířatům z naší přírody v nouzi* (Aladzasová-Říbylová, 2006).

**Foto 'č.(žluna) Žluna zachráněná v lednu 2010 ze závěje žákem ZŠ, který prošel kurzem *Pomoc zvířatům v nouzi*.**

### **Stanoviště 5 – Sbírání perliček**

Vedoucí tohoto stanoviště je (nejprve) převlečen za krále. Ukáže dětem náhrdelník z kancelářských sponek, pak (jiné) kancelářské sponky nechá spadnout na zem. Úkolem dětí je sponky posbírat a do náhrdelníku spojit dříve, než se přesypou přesýpací hodiny. Vedoucí stanoviště si sundá atributy královské moci (korunu, plášť) a (pokud na to sami žáci neprijdou) poradí jim, aby použili magnetické mravence. A jejich kartičkách vyplní po splnění úkolu piktogram náhrdelníku.

### **Stanoviště 6 – Lovení prstenů**

Na tomto stanovišti mají děti za úkol vylovit prsteny z vody – stačí umyvadlo (aby je to více bavilo – bude každé lovit jeden prsten). Prsteny jsou vyrobené z drátku tak, aby nebyly ploché, ale aby se na jedné straně opíraly o „kamínek“. Vedoucí stanoviště ale zakáže dětem do vody šáhnout rukou (nejlépe, když je umyvadlo v terénu umístěno tak, aby to nebylo možné) – děti použijí pruty, které dostaly na stanoviště 3. Vedoucí stanoviště vybarví ikonku prstenu tomu, komu se to povede.

### **Stanoviště 7 – Jak zvířata pomáhají**

Na tomto stanovišti jsou připraveny materiály, které dokumentují případy, kdy zvířata zachránila lidský život. Může to být pes-záchranář, který našel ztracené dítě, nebo kosatka, která pomohla topícímu se potápěči se dostat na hladinu, nebo kůň, který donesl domů ztraceného jezdce. Horníci v dolech používali k ochraně svých životů kanárky (reagují rychleji na přítomnost CO). Zvířata žijící ve vodě mohou podat informaci o kvalitě vody (bioindikace) – lidé nebudou pít zkaženou vodu. Nebo vlčice, která zachránila Mauglího. Může se hovořit o slepeckých a asistenčních psech, atd. Cílem tohoto stanoviště je, aby si děti uvědomili, že nejenom v pohádce (krkavci, kteří donesli Jiříkovi živou i mrtvou vodu) zvířata lidem pomáhají. Příklad vyberete podle okolností a možností demonstrace. Když se děti dozví, co se dozvědět měly, vedoucí stanoviště jim vybarví příslušnou ikonku.

**Foto canisterapie, Kor záchránář**

### **Stanoviště 8 – Jak zvířata mluví**

Na tomto stanovišti se žáci dozvědí základní informace o biokomunikacích (čili o tom, jak spolu živočichové hovoří). Vedoucí stanoviště si připraví obrázky typických představitelů různých typů biokomunikace: optické (včely), zvukové (sarančata, ptáci), chemické – feromonální (mravenci, motýli), světelné (svatojánské mušky) komunikace a vypráví o nich (více např. Jančaříková, 2007).

Starší žáci dostanou za úkol přiřadit obrázky s popisem chování kočky a psa k verbalizovanému sdělení. Např. obrázek kočky, která mrská ocasem mají přiřadit ke kartičce „zlobím se“, obrázek psa, který vrtí ocasem ke kartičce „mám radost“ apod.

### **Stanoviště 9 – Konec pohádky (a začátek skutečného porozumění)**

Na tomto stanovišti se žáci dozví, že kouzelný had, kterého snědli, nebyl opravdový. A že pohádka skončila. Žáci odevzdají pomůcky, které dostali na plnění úkolů.

Ale bude jim nabídnuta možnost učit se naslouchat zvířatům a přírodě. Je to práce na dlouhou dobu, možná na celý život (nikdo se ve skutečnosti nenaučil žádné cizí řeči tak, že něco snědl), ale je to zábavné učení. Lidé, kteří se komunikací mezi zvířaty (a chováním zvířat vůbec) zabývají profesionálně se nazývají etologové.

Na památku zůstanou dětem kartičky s vyplněnými ikonkami a diplom „začínajícího posluchače přírody“.

### **Reflexe**

Učitel v klidu (může být i v jiný den) provede s žáky reflexi projektového dne. Zeptá se jich, co se jim nejvíce líbilo, co jim nejvíce šlo, co je nejvíce překvapilo, co nového se dozvěděli a co by se chtěli dozvědět, kdyby měli možnost ochutnat opravdového kouzelného hada. Pokud byli do projektu zapojeny další osoby (starší žáci, dospělí), provede se reflexe také s nimi.

### **Literatura a zdroje**

ALADZASOVÁ – PŘIBYLOVÁ, V. *Pomoc zvířatům z naší přírody v nouzi*. Praha : MZČR, 2006. 28s. ISBN 80-7084-402-7.

BIANKI, V. *Mravenečkova dobrodružství*. Praha : Lidové nakladatelství SČSP, 1978. 116s.

HÖLLDOBLER, B., WILSON, EE. *Cesta k mravencům*. Praha : Academia, 1997. 198s. ISBN 80-200-0612-5.

JANČAŘÍKOVÁ, K. *Vrba naslouchá, vrba vypráví : Střípky z ekonaratologie*. Fragmenta Ioannea Environmentalica, 6, 2007, s. 53 – 68. Dostupné na <http://cevv-uk-pedf.blog.cz>.

JANČAŘÍKOVÁ, K. *Příběh o bříze, která zachránila Jakuba*. Sborník příspěvků a anotací z VII. pedagogické konference Středočeského kraje : Výchova a vzdělávání pro život, 2007. Vlašim : Podblanické ekocentrum ČSOP, 2007. s. 7 – 12. Dostupné na <http://cevv-uk-pedf.blog.cz>.

JANČAŘÍKOVÁ, K. *Příběh jako zdroj inspirace i povzbuzení : Úvod do environmentální naratologie*. In Dlouhá, J. a kol.: *Vědění a participace. Teoretická východiska*

environmentálního vzdělání. Praha : Karolinum, 2009. 227 str.. Praha : Karolinum, 2009. s. 178-186. ISBN 978-80-246-1656-8.

KASÍKOVÁ, H. Kooperativní učení, kooperativní škola. 1. vyd. Praha : Portál, 1997. 147s. ISBN 80-7178-167-3.