

Badania i sondáže

DOI: 10.5604/01.3001.0014.0911

KSZTAŁTOWANIE WYOBRAŹNI TWÓRCZEJ DZIECI PRZEZ BAJKI W FORMIE FILMOWEJ I TEKSTOWEJ

ANGELIKA PĘDZICH

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0486-1858>

JOANNA ŁUKASIEWICZ-WIELEBA

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2215-1208>

Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie

Wprowadzenie

Od momentu, gdy telewizja zyskała na popularności, stopniowo w coraz większym stopniu świat bajek i baśni zaczął być przenoszony do świata animacji oraz filmu. Współcześnie, w świecie zdominowanym przez media, zauważa się coraz niższy poziom czytelnictwa młodych ludzi na rzecz ich uczestnictwa w świecie wirtualnym. Tendencja ta prowadzi również do wzrostu zainteresowania dzieci wizualnymi środkami przekazu, w szczególności bajkami filmowymi. Powstanie platform internetowych oferujących przeznaczone dla konkretnych grup odbiorców treści, sprawia, że także rodzice w coraz większym stopniu posiłkują się dostępnymi w Internecie bajkami, które włączają, by zagospodarować czas swoich dzieci. Dobranocki, na które dziecko czekało cały dzień oraz rodzinne wyjścia do kina, zastąpiły dziś masowe produkcje – animowane i adaptowane na potrzeby rzesz odbiorców, pragnących wypełniać czas oglądaniem filmami.

Zmiany w sposobach spędzania wolnego czasu, w szczególności zauważalne włączenie mediów w życie rodziny, wpływają w znaczący sposób na definiowanie zabaw dziecięcych. Dzieci w dużo mniejszym stopniu chcą bawić się lalkami, samochodami czy spotykać z kolegami na podwórku. Mniej chętnie również sięgają po książki, co przekłada się na aktywność czytelniczną w kolejnych latach¹.

¹ Jak podaje raport *Czytelnictwo dzieci i młodzieży* z roku 2014, jedynie co piąty uczeń w wieku 12–15 lat czyta codziennie (Zasacka, 2014).

W prezentowanym artykule podjęto próbę analizy znaczenia dwóch rodzajów bajek: w formie tekstowej – czytanych dzieciom oraz w formie filmowej – oglądanych przez dzieci, dla ich wyobraźni twórczej. Badania zaprezentowane w tym artykule miały na celu znalezienie odpowiedzi na pytanie, jak forma przekazu treści (tekst, obraz filmowy), inspirujących powstanie wytworów plastycznych, wpływa na działanie wyobraźni twórczej dziecka. Temat ten jest ważny dla edukacji wczesnoszkolnej ze względu na istotę rozbudzania u dzieci twórczości przez małe „t”, w której wyobraźnia jest znaczącą częścią (por. Nęcka, 2003).

O bajkach w formie tekstowej oraz w formie filmowej

Baśnie od dawna towarzyszą ludziom, pomagając im zrozumieć otaczający świat, są sposobem na przekazanie życiowych mądrości. Mają znaczącą rolę wychowawczą: pomagają, w przystępny sposób wpoić dobre manieri, zasady zachowania w różnych miejscach i sytuacjach, jak również służą rozrywce. Baśnie na początku miały formę przekazu ustnego, który z czasem utrwalano w formie pisemnej. Słowo „baśń” wywodzi się ze staropolskiego słowa „bajać”, które odnosiło się do zjawisk nierealnych. Współczesne baśnie również zawierają elementy fantastyczne, które przeplatane są z realnymi. Ich główną cechą jest prosty przekaz i forma, brak przywiązania do miejsca i czasu, a także treści, które odnoszą się do kategorii dobra i zła. Dzięki temu są zrozumiałe dla najmłodszych odbiorców, a przy tym mają wymiar ponadczasowy i są stale aktualne. Bohaterowie baśni to często osoby zagubione, z problemami, to postacie, z którymi dzieci mogą się utożsamiać. Śledzenie tego, jak pokonują oni życiowe trudności i własne słabości oraz uświadomienie sobie, ile wysiłku wkładają w osiągnięcie zamierzonych celów, może być dla dzieci punktem wyjścia do pokonania własnych lęków i podejmowania coraz trudniejszych wyzwań. Ważną cechą baśni jest pokazanie, że często trzeba podjąć wiele prób i popełnić wiele błędów, aby osiągnąć swój cel. Bohaterowie są zazwyczaj jasno zarysowani, od początku wiemy, czy są dobrzy, czy źli, co pozwala odbiorcom lepiej zrozumieć sytuację. Dzięki takiemu zabiegowi ukazują wyraźnie zasady moralne, różne postawy i zachowania ludzi oraz ułatwiają ich rozpoznawanie w świecie rzeczywistym. Baśnie pozwalają dziecku zrozumieć samego siebie oraz innych ludzi (Tychmanowicz, 2009).

Z kolei bajka w swoim klasycznym, słownikowym znaczeniu to krótki utwór, najczęściej wierszowany, zawierający morał. Jej bohaterowie to głównie zwierzęta i ludzie, którzy mogą występować jednocześnie i bez problemu się porozumiewać dzięki personifikacji zwierząt. W utworach tego typu nic nie jest stałe. Każdy element świata przedstawionego może przejść naglej metamorfozę. Współcześnie termin bajka posiada wiele znaczeń i jest on używany w wielu kontekstach, często bajkami określa się nawet całokształt literatury dla najmłodszych (Ługowska, 1988).

Tym, co stanowi wyraźną różnicę między bajkami ludowymi a współczesnymi, jest m.in. ich autorstwo. Bajki przekazywane drogą ustną z pokolenia na pokolenie nie miały żadnego konkretnego twórcy, a każdy bajarz mógł dodać do nich nowe

treści. Przy bajkach współczesnych – tzw. kunsztownych – mamy do czynienia z konkretnym autorem, który ma swój pogląd na świat, doświadczenie życiowe oraz swój indywidualny styl. Taka osoba w swoich dziełach może zawrzeć osobiste refleksje życiowe, co czasami przesłania cel i morał opowieści. Bajki kunsztowne zwykle narzucają konkretny punkt widzenia, który przyjął autor. Z kolei bajki ludowe nie zawierają obszernych opisów, są ubogie w treści, ponieważ zostawiają miejsce na działanie wyobraźni słuchacza. Każde dziecko, w zależności od sytuacji i nastroju, w jakim się znajduje, może zupełnie inaczej odebrać przedstawioną sytuację (Schieder, 2000).

Wraz z rozwojem kinematografii i techniki filmowej, twórcy zaczęli przenosić treści znanych i lubianych historii, w tym baśni, na ekrany telewizorów i kin. Filmy animowane na podstawie baśni początkowo były tworzone przez rysowników. Kreowali oni świat baśni na papierze, rysując kolejne klatki, pomiędzy którymi pojawiała się niewielka zmiana. Po odtworzeniu kolejno 24 klatek na sekundę, postacie sprawiały wrażenie wprawionych w ruch, ożywionych. Pierwszą w historii pełnometrażową animowaną adaptacją baśni była *Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków*, stworzona w 1937 r. przez Walt Disney Productions. Obecnie proces ten bardzo się uprościł, gdyż większość filmów tworzona jest z pomocą technik komputerowych. Za proces kreacji postaci i jej ruchu odpowiada głównie maszyna i kierujący nią informatyk, a nie człowiek i jego ołówek. Dostępne są specjalistyczne programy, które umożliwiają stworzenie bardzo dokładnych postaci i wygenerowanie najmniejszych detali ich sylwetek. Znaczącą zmianą w historii animacji było stworzenie filmów w technice 3D, pozwalającej, po założeniu odpowiednich okularów, na oglądanie postaci z bardzo bliska, co sprawia wrażenie, jakby obraz był w zasięgu naszego dotyku. Taki zabieg pozwala widzowi jeszcze bardziej zatracić się w świecie bohaterów (Moćko, 2018).

Polskie programy animowane dla najmłodszych na przestrzeni lat także ewoluowały. Początkowo, w latach 60. XX w. głównym bohaterem najczęściej była postać ludzka, szczególnie dziecko. Przez kolejne lata zaczęto w tej roli stawiać postacie zwierzęce i ta tendencja w większości przypadków utrzymuje się do dziś. Zmieniał się także sposób mówienia bohaterów. Dawniej dużą wagę przykładano do poprawności językowej oraz zachowania w wypowiedziach form grzecznościowych. Obecnie bohaterowie często mają wady wymowy, niepoprawnie artykułują głoski oraz używają kolokwializmów. W programach z lat 60. XX w. pozytywnymi cechami, które posiadali bohaterowie, były: dobroć, odwaga, zaradność oraz braterstwo. Po roku 2000 można zaobserwować wyraźną zmianę. Bohaterowie wykazują się zachowaniami proekologicznymi, rozwiniętą wyobraźnią i kreatywnością, walką o wspólne dobro oraz sprytem, który 40 lat wcześniej był uznawany za cechę negatywną. Ponadto, współcześnie producenci często wykorzystują komizm zawarty w wypowiedziach bohaterów oraz komizm sytuacyjny (tamże).

Z bajkami w formie animowanej najmłodszy odbiorcy wcześniej mogli spotkać się głównie w telewizji. Programy specjalnie dla nich emitowane były codziennie w godzinach wieczornych w ramach *Wieczorynki* lub *Dobranocki* w stacji TVP. W 2014 r. został uruchomiony specjalny kanał tematyczny Telewizji Polskiej o nazwie TVP

ABC, którego wszystkie treści są skierowane do najmłodszych. Obecnie wiele materiałów wizualnych dla dzieci jest dostępnych na przeznaczonych dla nich stronach internetowych (także Telewizji Polskiej) (tamże). Dostępność bajek, poza telewizją, zwiększyło rozpowszechnienie serwisu YouTube, na którym umieszczane są przez użytkowników różne treści, w tym programy ze źródeł oficjalnych oraz nielegalnych. W ostatnich latach bardzo popularne stały się również internetowe wypożyczalnie, np. Netflix czy HBO GO, oferujące odpłatny dostęp do różnych filmów i seriali. Posiadają one specjalne zakładki z treściami skierowanymi do najmłodszych odbiorców. Internet zwiększa też ilość dostępnych treści. Często można tam odnaleźć bajki, które nie są już dostępne w ramówce telewizyjnej lub nigdy się w niej nie znajdowały. Oglądanie filmów animowanych w Internecie poszerza możliwości interakcji z oglądaną historią, czego nie umożliwia telewizja. W każdym momencie widz może zatrzymać wyświetlanie, włączyć odcinek ponownie lub przejść płynnie do kolejnego.

Rola bajek w rozwoju dziecka

Kontakt dziecka z książką od najmłodszych lat daje wiele pozytywnych efektów. Pobudza rozwój emocjonalny i intelektualny, rozwija wrażliwość estetyczną, wyzwala różne formy ekspresji, sprzyja budowaniu postaw twórczych. Wprowadzanie książki do życia dziecka pełni cztery podstawowe funkcje:

- estetyczno-ekspresywną – dziecko uwrażliwia się na mowę ojczystą oraz stara się kreować własne wypowiedzi o charakterze narracyjnym lub poetyckim;
- poznawczą – dziecko poznaje i utrwała wiedzę na temat otaczającego je świata przyrodniczego i społecznego;
- ludyczną – pozwala na zaspokojenie potrzeby rozrywki u dziecka;
- dydaktyczno-wychowawczą – przez kontakt z książką poznaje wzory zachowań stosowane w różnych sytuacjach oraz budzi w sobie chęć obcowania z literaturą (Centner-Guz, 2005).

Zdaniem Brunona Bettelheima (1985), baśń wpływa na różne aspekty psychiki dziecięcej. Dzięki utworom tego typu, rozwijana jest inteligencja emocjonalna dziecka odpowiedzialna m.in. za harmonijne łączenie tego, co dyktuje głowa, z tym, co nakazuje serce. Baśń, jak żaden inny gatunek, najlepiej przedstawia problemy tkwiące w człowieku, zawiera opisy konfrontacji z trudnymi sytuacjami oraz sposoby rozwiązywania problemów. Baśnie przyczyniają się do uaktywnienia intelektualnego dziecka oraz do łagodzenia przemawiających przez nie instynktów pierwotnych. Bettelheim podkreśla w szczególności znaczenie opowiadania baśni. Autor uważa, że właśnie podczas przekazywania ustnego, baśnie w pełni oddziałują na młodego człowieka, który głębiej rozumie przekazywane symbole oraz relacje między bohaterami.

Analizując znaczenie literatury dla młodego człowieka, warto odnieść się także do terapeutycznych właściwości opowieści. I tak, biblioterapia stosowana jest w pracy z osobami w każdym wieku, chorymi, z niepełnosprawnościami jak również z osobami zdrowymi, które cierpią na poczucie osamotnienia i odrzucenia. Może

mieć formę pracy grupowej albo indywidualnej (Tychmanowicz, 2009). Bajkoterapia jest jedną z form biblioterapii, koncentruje się na pomocy dzieciom. Podczas tego rodzaju pracy terapeutycznej korzysta się z bajek, baśni i opowiadań. Są one układane przez terapeutę po rozpoznaniu problemów, z jakimi zmagają się dzieci. W bajkach zawiera się symboliczne znaczenia i metafory odnoszące się do konkretnej sytuacji. Ta metoda pracy terapeutycznej pomaga podmiotowi terapii w rozwiązywaniu konfliktów z innymi oraz samym sobą. Ułatwia również zrozumienie siebie, własnych emocji i radzenie sobie w sytuacjach społecznych (Zawadzka, Rawa-Kochanowska, 2015).

Dzieci uczą się w domu tego, że czytanie jest wartościowe. Tam, gdzie rodzice lub dziadkowie czytają baśnie, wiersze i opowiadania, najmłodsi członkowie rodziny budują swoje wspomnienia i emocje, które towarzyszą tym wydarzeniom². Wzorce czytelnicze, dostępny księgozbiór oraz wyrobione w dzieciństwie gusty przekładają się na dalsze zaangażowanie dziecka w czytelnictwo. Znaczenie słuchania baśni dla rozwoju jest nieocenione, nie tylko w sferze wyobraźni, lecz także umiejętności koncentrowania się, rozbudzania zaciekawiania historią, dostrzeżeniu humoru – czynniki te wzmacniają również motywację do czytelnictwa (Zasacka, 2014).

Współczesne filmy animowane, oferowane w telewizji i dostępne w Internecie, często nie przekazują tak głębokich, ponadczasowych wartości jak dawne baśnie czytane dzieciom na dobranoc. W wielu przypadkach są przepełnione krzykiem, hałasem, mają niski poziom artystyczny i merytoryczny. Są tworzone tylko w celach rozrywkowych i komercyjnych. Przedstawiając dzieciom tylko takie treści, ogranicza się rozwój dziecka. Młody człowiek, obcując wyłącznie z taką formą, którą łatwo się przyswaja, nie będzie chciał mieć do czynienia z pięknym, klasycznym opowiadaniem i wkładać wysiłku w zrozumienie jego głębokiego przekazu (Schieder, 2000).

Przeniesienie filmów animowanych do Internetu ma swoje zalety i wady. Z jednej strony pozwala rodzicom odtworzyć je swoim dzieciom w dowolnym momencie, a najmłodszym nie każe czekać na odpowiednią godzinę, aby mogli obejrzeć ulubione programy. Najmłodsi widzowie, podczas obserwacji treści do nich skierowanych, uczą się nowego słownictwa, poszerzając swój zasób leksykalny – dzieje się to jednak pod warunkiem trafnego doboru treści do wieku dziecka. Programy oglądane przez dziecko powinny zawierać w sobie elementy mu znane, sytuacje których doświadczyło, aby mogło się odnaleźć w przedstawionej scenie i odnieść ją do własnego życia. Filmy animowane mają również duży wpływ na proces socjalizacji młodego człowieka. Warto więc wybierać treści, w których pojawiają się elementy z kręgu kulturowego, w którym dorasta dziecko, ponieważ dzięki temu będzie mogło z nich czerpać i przyswajać wzorce zachowań odpowiednie w różnych sytuacjach (Moćko, 2018). Łatwy dostęp do programów i filmów animowanych stwarza jednocześnie zagrożenie

² Przy tym rzadziej głośne czytanie dzieciom jest realizowane w środowisku wiejskim, ze względu na brak czasu opiekunów (Zasacka, 2014).

uzależnienia³, może także narażać dziecko na oglądanie treści nieodpowiednich, budzących niepokój, uczących zachowań niepożądanych społecznie.

Wyobraźnia twórcza i sposoby jej stymulowania

Badania nad wyobraźnią twórczą realizowane były od początku XX w. – wśród badaczy tego zjawiska należy wymienić: Theodulea A. Ribota, Lwa S. Wygotskiego, Igora M. Rozeta oraz Thomasa B. Warda. Ich teorie jako istotne podkreślają „kreacyjną funkcję wyobraźni twórczej, tj. jej związek z procesem tworzenia” (Jankowska, 2019, s. 27).

Wyobraźnia jest definiowana jako umiejętność umysłu do kreowania wyobrażeń, czyli obrazów przedmiotów lub sytuacji, które w danej chwili nie mają miejsca w rzeczywistości. Wyobraźnia twórcza zaś, pozwala człowiekowi na tworzenie oryginalnych, innowacyjnych, nieistniejących dotąd przedstawień, które mogą stać się dziełem sztuki bądź wynalazkiem. Wykorzystuje ona informacje z wcześniejszych doświadczeń oraz czerpie z podświadomości lub nieświadomości, a w efekcie jej działania wyobrażenia przybierają formę znaków lub symboli (Limont, 1996). Wyobraźnia twórcza jest także składnikiem dziecięcej twórczości przez małe „t” (Nęcka, 2003).

Na podstawie analiz teoretycznych Dorota M. Jankowska (2019, s. 34) dookreśliła wymiary wyobraźni twórczej, do której przynależą: obrazowość – zdolność do tworzenia wyobrażeń o dużym poziomie złożoności i szczegółowości; oryginalność – zdolność tworzenia wyobrażeń nowych, transformatywność – zdolność modyfikowania i transformowania wyobrażeń, generatywność – inaczej płynność, która określa liczbę powstałych wyobrażeń. Przy tym na poziom wyobraźni twórczej mają wpływ procesy emocjonalne, motywacyjne, uwaga, pamięć, percepcja, język oraz myślenie (tamże).

Wyobraźnia twórcza, jako przynależna przede wszystkim dzieciom, może być wzmacniana przez odpowiednie ćwiczenia. I tak, wyobraźnię można rozwijać stosując m.in. ćwiczenia plastyczne, pozwalające na swobodną ekspresję artystyczną; ćwiczenia literackie i językowe, w postaci swobodnego wymyślania opowiadań czy baśni; ćwiczenia muzyczne, umożliwiające np. połączenie rytmu muzyki z ruchem ciała; ćwiczenia teatralne, dzięki którym można wyrazić emocje i połączyć wymienne sztuki w jednym akcie (Górniewicz, 1991).

³ Według badań przeprowadzonych w latach 90. XX w., dziecko, w pierwszych pięciu latach swojego życia, spędzało ok. 14 tys. godzin przed ekranem telewizora, co daje ok. półtora roku oglądania non stop, czyli 30% całego jego życia. Warto też podkreślić, że dziecko spotyka się z telewizją nie tylko w kontekście własnego oglądania bajek, lecz także przez bierne uczestnictwo – przykładowo, gdy inni domownicy korzystają z telewizora lub gdy odbiornik jest zwyczajnie włączony, co odtwarza się w tle podczas posiłku, a nikt konkretny z niego nie korzysta. Obecnie, gdy dziecko ma bezpośredni dostęp do dowolnych bajek o wybranej porze dnia dzięki możliwości oglądania przez Internet, ta liczba godzin poświęcona na oglądanie mogła znacznie wzrosnąć (Moćko, 2018).

Twórczość jest naturalną właściwością psychiki człowieka, formą jego przeżyć oraz kontaktów ze światem zewnętrznym. Wszystko, co nie jest wytworem świata natury, jest dziełem człowieka, jego zdolności intelektualnych i manualnych. Zmiany cywilizacyjne, naukowe, artystyczne, techniczne i społeczne sprawiają, że każdy wytwór człowieka twórczego podlega nieustannym przemianom ilościowym i jakościowym. Jednym z rezultatów procesu twórczego są wytwory plastyczne. Twórczość plastyczna na każdym etapie rozwoju jest uwarunkowana społecznie, rozwija się w życiu człowieka jako wyraz społecznej świadomości, społecznego zapotrzebowania i wartościowania. Najczęściej przejawia się i trwa dzięki trwałym wytworom, takim jak: rysunek, grafika, rzeźba, architektura i wiele innych (Popek, 2010). Człowiek od najmłodszych lat próbuje swoich sił w starciu z kartką, starając się stworzyć niezwykle dzieło. W wieku wczesnoszkolnym, czyli w okresie życia naszych badanych, dzieci rezygnują z rysowania pojedynczych komponentów na rzecz przedstawiania scen rodzajowych. Dążą do realizmu, ujmując jak najlepiej zarejestrowane wzrokowo zjawiska. Całość obrazka jest zwykle spójną kompozycją, a każdy jej element jest precyzyjnie dobrany. Postać ludzka przedstawiana jest w naturalnym otoczeniu, często w ujęciu portretowym (Popek, 1985). W społeczeństwie znajdziemy grono osób z wyjątkowymi uzdolnieniami plastycznymi, które Wiesława Limont (1994, s. 18) określa jako „specjalne uwrażliwienie w zakresie percepcji, przechowywania i przetwarzania oraz wytwarzania informacji wizualnej”.

Od lat prowadzone są różne badania w zakresie twórczości plastycznej, jednak dla tej pracy istotne wydają się być badania Romualda Tarasiuka. Analiza przedstawionych przez niego badań wskazuje, że możliwy jest wpływ różnicowania motywów inspirujących pracę wyobraźni na jakość procesu twórczego. Z kolei badania Małgorzaty Łuszczak pozwalają sądzić, że odpowiednio dobierając działania inspirujące wyobraźnię, możemy wpływać na jakość procesu twórczego – innymi słowy, istnieje zależność między jakością rozwiązań plastycznych a zastosowanymi metodami pedagogicznymi (za: Tarasiuk, 2013). Z kolei, z badań Bernadety Didkowskiej wynika, że obecnie dzieci są bardzo podatne na wpływy zewnętrzne, które często zakłócają ich własne wyobrażenia i sprawiają, że dziecko modyfikuje swoje wytwory zgodnie z wyuczonym wzorem. Co więcej, dzieci dużo częściej czerpią wzorce nie ze świata rzeczywistego, lecz tego zaobserwowanego na ekranie (Didkowska, 2015).

W tym kontekście warto podkreślić, że „słowo w kształtowaniu umiejętności plastycznych odgrywa najważniejszą rolę” (Szuścik, 2006, s. 127). Znaczącym elementem pobudzającym wyobraźnię twórczą, jak również źródłem informacji o otaczającym świecie, jest dla dziecka czytelnictwo. Pokazywane w młodszym wieku książki obrazkowe z czasem zastępowane są przez te wypełnione tekstem. Jedne i drugie są jednak źródłem, z którego można czerpać inspirację do samodzielnego odkrywania świata i wykonywania nowych działań, np. w zakresie plastycznym. Czytanie książek przez uczniów ma także bardzo dobry wpływ na rozwój ich mowy pisanej i ustnej, dzięki zapoznawaniu się z nowym słownictwem (Wołoszynowa, 1982). Skuteczną metodą rozwoju wyobraźni dziecka może być również opowiadanie bajek. Dziecko, słuchając

wypowiedzi drugiej osoby, skupiając się na wypowiedzianych przez nią, odpowiednio zaintonowanych słowach, podświadomie zaczyna wytwarzać w głowie żywe obrazy tego, co zawiera opowieść. Uruchamia się wyobraźnia, dzięki której dziecko może wewnętrznie przeżyć i zobaczyć określone wydarzenia. Zwykle siedzi z szeroko otwartymi oczami, zapatrzone w osobę opowiadającą, poświęcając jej całą uwagę, zapominając o tym, co się dookoła dzieje. Ufa opowiadającemu bezgranicznie i wierzy w każde wypowiedziane przez niego słowo. Dotyczy to zarówno małych dzieci z przedszkola, jak i tych starszych w wieku wczesnoszkolnym. Jest to wielkie przeżycie, którego nie da się zastąpić zwykłym, oglądanym obrazem (Schieder, 2000).

To ostatnie stwierdzenie Brigitty Schieder sugeruje, że świat wyobraźni twórczej ograniczany jest przez oddziaływanie gotowych obrazów, do których przynależą także bajki i filmy w ich wersjach animowanych. Stwierdzenie to stało się inspiracją do weryfikacji empirycznej przez porównanie zakresu oddziaływania na wyobraźnię dziecka bajek wysłuchanych oraz oglądanych.

Metodologia badań własnych

Celem badania było poznanie znaczenia bajek książkowych oraz bajek filmowych w kształtowaniu wyobraźni twórczej uczniów w wieku wczesnoszkolnym. Główny problem badawczy zawiera się w pytaniu: W jaki sposób bajki filmowe oraz bajki książkowe oddziałują na wyobraźnię twórczą uczniów?

Problemowi temu towarzyszą pytania szczegółowe: Jaki jest poziom wyobraźni twórczej badanych uczniów? Jakie atrybuty wyobraźni twórczej (obrazowość, oryginalność, transformatywność, generatywność) przejawiają się w pracach plastycznych uczniów ilustrujących wysłuchane treści bajki książkowej lub obejrzone treści bajki filmowej?

Bajki książkowe są to opowieści skierowane do dzieci, wykorzystujące słowa jako formę przekazu treści. Bajki te mogą być czytane samodzielnie przez dzieci lub wysłuchane, gdy są czytane przez dorosłych. Bajki filmowe z kolei wykorzystują jako przekaz treści animację, tym samym mogą być oglądane. Bajki te posiadają podkład dźwiękowy, co dodatkowo różni je od bajek książkowych.

Jako atrybuty wyobraźni twórczej, możliwe do rozpoznania w pracach plastycznych, uznaje się: generatywność, obrazowość, oryginalność oraz transformatywność (por. Jankowska, 2019).

W badaniach została wykorzystana metoda analizy dokumentów (Łobocki, 2000), a dokładniej analiza wytworów (Góralski, 2009). Jest to metoda polegająca na opisie i interpretacji różnych wytworów ludzkich, z których można wyciągnąć uzasadnione wnioski (Łobocki, 2000). Analizie zostały poddane rysunki dwóch grup uczniów, na zadany temat, według ustalonych kategorii (tamże). Do kategorii tych należą: obrazowość – złożoność, szczegółowość; elaboracja pracy – w tym użyte kolory i dopracowanie; oryginalność – tworzenie wyobrażeń nowych, niedostępnych wcześniej w wersji wizualnej; transformatywność – modyfikowanie i transformowanie wyobrażeń związanych z treścią bajki.

Oprócz analizy wytworów zastosowana została metoda testów. Zbigniew Skorny (1974, s. 238) określa ją jako „badanie próbki czynności, z których wnioskujemy o odpowiadających im funkcjach psychicznych lub cechach osobowości”.

Tu, jako narzędzia użyto matrycy graficznego testu Kate Franck (Franck Drawing Completion Test, w skrócie FDCT), mierzącego zdolności wyobrazeniowe badanego. Za jego pomocą można zbadać oryginalność wyobraźni i myślenia. Test składa się z 12 znaków/kształtów, do których badani muszą dorysować dowolne elementy, które przychodzą im na myśl, aby powstało coś nowego. W teście można zdobyć maksymalnie 24 punkty. Każdy z rysunków ocenia się osobno w następującej skali (Popek, 1985, s. 157–175):

- 2 punkty – za wykonanie rysunku o bogatej, swobodnej i niekonwencjonalnej formie wielocłonowej, nie burzącej znaku wyjściowego;
- 1 punkt – za wykonanie formy dość rozbudowanej, odznaczającej się we fragmentach oryginalnością;
- 0 punktów – za wykonanie formy ubogiej i konwencjonalnej.

Badania zostały wykonane 17 maja 2019 r. w Szkole Podstawowej nr 5 im. Janusza Kusocińskiego w Nowym Dworze Mazowieckim. Badanie odbywało się w małej, cichej sali z miejscami dla sześciu osób i nauczyciela. Dwie części badań (wypełnienie testu Kate Franck oraz rysowanie obrazka na podstawie wysłuchanego lub obejrzanego fragmentu) trwały łącznie godzinę lekcyjną. Badaniom zostały poddane dwie grupy uczniów. Grupa, której został przedstawiony fragment książki – nazywana grupą „K” oraz grupa, której przedstawiono fragment filmu – grupa „F”. W celu uniknięcia używania imion i nazwisk, uczniom z poszczególnych grup zostały losowo przydzielone numery od 1 do 6 oraz litery F lub K, w zależności do której grupy należeli. Odwołując się do prac poszczególnych uczniów, w dalszej części będą używane wyżej wymienione kody każdego z nich (np. F01, K06). Badania mają charakter pilotażowy.

Uczniowie zostali podzieleni na dwie grupy po sześć osób, w równej liczbie chłopców i dziewcząt. Grupa „K” jako pierwsza została poddana badaniom. Na początku uczniowie zostali poproszeni o wypełnienie testu Kate Franck. Następnie został im odczytany tekst z utworu *Porwanie Baltazara Gąbki* Stanisława Pagaczewskiego (2002). Uczniowie zostali poproszeni, aby na podstawie usłyszanego fragmentu stworzyli rysunek. Po zakończonej pracy mogli opuścić salę. Po przerwie, na następnej godzinie lekcyjnej, do tej samej sali została poproszona druga grupa – „F”. Analogicznie do grupy pierwszej, uczniowie również zostali poproszeni o wypełnienie testu Kate Franck, a następnie została im przedstawiona ekranizacja tego samego fragmentu bajki Stanisława Pagaczewskiego. Po zapoznaniu się z animacją, uczniowie zaczęli tworzyć prace plastyczne na podstawie tego, co zobaczyli.

Analiza wyników badań

W pierwszej kolejności określono poziom wyobraźni twórczej badanych uczniów na podstawie wyników testu Kate Franck. Na 24 pkt możliwe do uzyskania w teście, w grupie „F” uczniowie uzyskali następujące wyniki: F01 – 8; F02 – 18; F03 – 15;

F04 – 11; F05 – 10; F06 – 9 ($M = 11,83$; $SD = 3,53$), w grupie zaś „K”: K01 – 12; K02 – 24; K03 – 9; K04 – 11; K05 – 13; K06 – 24 ($M = 15,5$; $SD = 6,13$).

Chociaż osoby do grup „F” i „K” były dobierane losowo, to jednak wyniki testu Kate Franck pokazały trochę wyższy poziom wyobraźni twórczej uczniów z grupy „K” – w tej grupie dwójka badanych uzyskała najwyższy wynik testu.

W dalszej części poddano analizie jakościowej wytwory plastyczne dzieci, powstałe pod wpływem wysłuchanej lub obejrzanej bajki.

Analiza jakościowa oparta była na wyodrębnionych przez Jankowską kategoriach wyobraźni twórczej. Przeanalizowano, jakie atrybuty wyobraźni twórczej (obrazowość, oryginalność, transformatywność) ujawniają się w pracach plastycznych uczniów obu grup.

I tak, w grupie „F” przeważały prace charakteryzujące się obrazowością. Kolory i kształty zostały wiernie oddane zgodnie z wizerunkiem zawartym w filmie. W pracach F02 i F03 widać wyjątkową szczegółowość (ubranie smoka i kucharza, otoczenie) oraz staranność wykonania. Także w dwóch pracach ujawnia się niewielka oryginalność (F03 i F04, na których widoczny jest napis informujący o odgłosach snu). O transformatywności obrazów świadczy obecność kwadratowych kamieni w pracy F06.

Aby pogłębić analizę prac uczniów z grupy „F” poddano analizie zgodność elementów występujących w rysunkach z tymi, które były uwidocznione w filmie. Znalezione sześć takich obiektów. Do zapożyczeń należą: dach samochodu otwarty, kolor samochodu pomarańczowy, smok posiada czapkę, postacie wiernie odwzorowane z filmu (np. smok w ubraniu, kucharz w czapce), znaki i symbole (np. znak stop), otoczenie z filmu (np. góry, kamienie). Następnie prace z grupy „F” zostały przeanalizowane pod kątem liczby występujących zapożyczeń. Najwięcej, bo aż sześć (maksymalna liczba) zapożyczeń z filmu, dostrzeżono w pracach dwójki uczniów (F03, F04). Tylko w jednej pracy (F06) były cztery zapożyczenia, w trzech przypadkach (F01, F02, F05) – 5 zapożyczeń.

Wszystkie prace z grupy „F” są prawie wiernym odwzorowaniem grafiki filmu. Pięć z sześciu prac posiada dwóch głównych bohaterów z wyraźnym odrysowaniem szczegółów postaci, np. ubranie smoka i kucharza. Tylko jedna praca przedstawia trzech bohaterów – dodatkowo został ujęty zbójca (F04). Wszystkie pojazdy narysowane przez uczniów są prawie identyczne jak ten, który było widać na filmie (kształt, kolor). Na wszystkich rysunkach są widoczne góry i kamienie, z pominięciem roślinności. Bohaterowie: smok i kucharz oraz samochód zdominowali rysunki w tej grupie. Wyraźnie widać, że uczniowie potraktowali polecenie narysowania rysunku bardzo poważnie. Starali się wiernie odwzorować to, co zobaczyli, nie sięgając przy tym do swojej wyobraźni, by coś uzupełnić lub wzbogacić w rysowanych scenach. Sporadycznie dodawali symbole dźwięków wydawanych przez bohaterów (dwa rysunki: F03, F04). W pojedynczych przypadkach dodano drobne szczegóły niewidoczne na filmie, np. biały pas na jezdni (F02), oryginalny wygląd kół (F02, F03, F04). Trzy osoby zupełnie zignorowały przestrzeń kartki: brak nieba, tła lub podłoża (F01, F04, F05).

W grupie „K” w większości prac można wyraźnie zauważyć cechy: obrazowanie, transformatywność i oryginalność. Obrazowanie przejawia się w różnorodności kolorów i kształtów obiektów, w szczególności narysowanego auta oraz bogactwie

otoczenia. Uczniowie modyfikowali wyobrażenia związane z bajką przez zmianę wyglądu opisywanej krainy, co świadczy o transformatywności obrazów. W każdej pracy przedstawiony samochód ma inny kolor i kształt. Uczniowie wykazali się oryginalnością wyobraźni przez dodawanie własnych elementów, niewystępujących w tekście, takich jak: walizka (K01), antena samochodu (K02, K06), słońce (K02, K03), asfalt (K02, K03), polana z kwiatami (K06), światła samochodu (K06, K03). Najbardziej oryginalna jest praca K01 przedstawiająca niebieski samochód z walizką.

Dla pogłębienia analizy, także w pracach grupy „K”, wyróżniono takie cechy, które były wspólne dla wszystkich obrazów. Należą do nich: krajobraz górski, lasy, roślinność, główni bohaterowie: smok i kucharz, samochód, bohaterowie drugoplanowi – zbójcy. Na pięć wyróżnionych cech, jedno dziecko (K04) zawarło w swojej pracy wszystkie pięć szczegółów, jedno (K01) – tylko jedną cechę, i odpowiednio: K03 – trzy cechy, a K02, K05 i K06 – cztery cechy.

Uczniowie słuchający opowieści odczytanej z książki samodzielnie decydowali o wyglądzie bohaterów, samochodu i otoczenia, w większym stopniu wypełniając rysunek wieloma szczegółami. Na każdym rysunku znajduje się samochód, jednak każdy pojazd narysowany przez uczniów ma inny kształt i kolor oraz różni się wyglądem kół. Główni bohaterowie – smok i kucharz – występują na trzech obrazkach (K02, K04, K06) i w większości przypadków są mało widoczni (wyjątek K02). Smok – o ile jest widoczny na rysunku – pozostaje bez ubrania. Bohaterowie nie dominują na rysunkach, ważniejsza od nich wydaje się być sama podróż i wszystko, co dzieje się dookoła. Otoczenie ukazuje góry (K04, K05, K06), rośliny (K02, K03, K04, K05, K06), niebo (K02, K06), słońce (K02, K03, K05, K06). Jedna praca zupełnie odbiega od innych (K01), prezentuje niebieski samochód z walizką. Bohaterowie nie są widoczni nawet przez szybę pojazdu. Zbójcy, czyli bohaterowie drugoplanowi, występują na czterech rysunkach (K02, K03, K04, K05). Prace uczniów z tej grupy są bardzo zróżnicowane. Każdy samochód jest zupełnie inny, wygląd otoczenia został indywidualnie zinterpretowany. Rysunki zawierają wiele szczegółów, zaczynając od anteny na dachu samochodu (K02), przez broń w rękach zbójców (K02, K03, K04) aż po źdźbła trawy na łące (K06). Tło jest dużo częściej zagospodarowane przez góry, rośliny, niebo. Prace te charakteryzuje duży poziom generatywności.

Podsumowując przybliżone analizy, należy stwierdzić, że we wszystkich pracach plastycznych w grupie „K” wyraźnie uwidoczniły się atrybuty wyobraźni twórczej, zaś w pracach uczniów z grupy „F” – pojawiły się one jedynie sporadycznie.

Na koniec warto przyjrzeć się pracom dzieci w kontekście uzyskanych wyników testu Kate Franck. Szczegółowej analizie poddano prace dwójki dzieci z obydwu grup, które otrzymały najwyższe wyniki w teście. W grupie „F” były to prace F02 (18 punktów) i F03 (15 punktów), a w grupie „K”: K02 i K06 (po 24 punkty). Wyróżniona czwórka dzieci starała się zagospodarować całą przestrzeń kartki, rysunki są bogate w detale, wykonano je starannie. Na ilustracjach występuje bogactwo kolorów – najmniej na rysunku F03. Uczniowie na swoich rysunkach zawarli również wyjątkowe, oryginalne elementy:

- F02: jedyny rysunek, ze wszystkich 12, narysowany w pionie, postacie zostały pokazane przodem, zawarto również białe pasy na jezdni, bardzo dokładnie odwzorowano postaci, wyjątkowy wygląd kół;
- F03: jedyny rysunek, z omawianych czterech, na którym zastosowano symbol dźwięku wydawanego przez kucharza oraz znak stop, jedyny z tłem w większości w czarnym kolorze;
- K02: antena na dachu samochodu, terenowy kształt samochodu, jedyny rysunek, z omawianych czterech, na którym widoczny jest zbójca schowany za rośliną, jedyny ze słońcem w rogu kartki;
- K06: jedyny rysunek, z omawianych czterech, na którym występują pagórki, łąka i kwiaty, jedyny na którym widać, że podwozie samochodu jest wykrzywione w kształcie pagórka, po którym jedzie.

Można wnioskować, że wysoki poziom wyobraźni twórczej uczniów, uwidacznia się w ich pracach plastycznych, w szczególności w oryginalności rysowanych detali.

Podsumowanie

Wyniki przeprowadzonego badania pilotażowego wskazują, że bajki w formie animowanej w dużo mniejszym stopniu stymulują dzieci do aktywizacji wyobraźni twórczej niż bajki w formie książkowej. Te pierwsze ograniczają wyobraźnię dziecka, dostarczając gotowych wzorców, które ono kopiuje. Nawet dzieci, które posiadają wysoki poziom wyobraźni twórczej (tu oceniony na podstawie wyniku testu Kate Franck), ulegają wpływom dostrzeżonych obrazów, jedynie w niewielkim stopniu włączając do rysowanych obiektów oryginalne pomysły.

Uzyskane wyniki jednoznacznie wskazują, że na wyobraźnię twórczą badanych dzieci większy wpływ miało słowo mówione. Uczniowie słuchający opowieści tworzyli obrazy oryginalne, bogate w szczegóły. W tej grupie oryginalne prace tworzyli wszyscy uczniowie, a nie tylko ci o wysokim poziomie wyobraźni twórczej. Brak gotowych wzorców wizualnych sprawił, że musieli sami wymyślić i przenieść na kartkę swoje wyobrażenia dotyczące wysłuchanych treści.

Badania potwierdzają ograniczającą rolę mediów, w tym przypadku bajek filmowych, w rozwoju wyobraźni i zdolności twórczych, przez dostarczanie gotowych wzorców, które dla dzieci mogą stać się dominującymi (por. Dąbrowski, Chęć-Małyszek, 2016). Chociaż prezentowane badania miały charakter pilotażowy i zostały wykonane na stosunkowo małej grupie, dają one jednak możliwość refleksji i otwierają dalsze możliwości eksploracji tej problematyki.

Bibliografia

- Bettelheim, B. (1985). *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Centner-Guz, M. (2005). Przygotowanie dzieci sześciolatków do korzystania z książki. W: S. Guz (red.), *Rozwój i edukacja dziecka. Szanse i zagrożenia* (s. 253–254). Lublin: Wydawnictwo UMCS.

- Dąbrowski, M., Chęć-Małyszek, A. (2016). Rola wyobraźni w procesie twórczym a zagrożenia współczesnego świata. *Teka Komisji Architektury, Urbanistyki i Studiów Krajobrazowych*, 1, 65–80.
- Didkowska, B. (2015). *Rysunek dziecka w wieku od 3 do 12 lat a język wizualny nowych mediów*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Góralski, A. (2009). *Metody badań pedagogicznych w zarysie*. Warszawa: Wydawnictwo Universitas Rediviva.
- Górniewicz, J. (1991). *Rozwój i kształtowanie wyobraźni dziecka. Porady dla rodziców i nauczycieli*. Toruń: UMK.
- Jankowska, D.M. (2019). *Trajektorie rozwoju wyobraźni twórczej w dzieciństwie*. Warszawa: Liberi Libri.
- Limont, W. (1994). *Syneptyka a zdolności twórcze: eksperymentalne badania stymulowania rozwoju zdolności twórczych z wykorzystaniem aktywności plastycznej*. Toruń: Wydawnictwo UMK.
- Limont, W. (1996). *Analiza wybranych mechanizmów wyobraźni twórczej*. Toruń: Wydawnictwo UMK.
- Łobocki, M. (2000). *Metody i techniki badań pedagogicznych*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Ługowska, J. (1988). *Bajka w literaturze dziecięcej*. Warszawa: Młodzieżowa Agencja Wydawnicza.
- Moćko, N. (2018). *Programy animowane dla dzieci w historii telewizji polskiej*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Aspra-JR.
- Nęcka, E. (2003). *Psychologia twórczości*. Sopot: GWP.
- Pagaczewski, S. (2002). *Porwanie Baltazara Gąbki*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Popek, R. (1985). Psychologiczna analiza uzdolnień plastycznych młodzieży. W: S. Popek (red.), *Twórczość artystyczna w wychowaniu dzieci i młodzieży* (s. 157–175). Warszawa: WSiP.
- Popek, S. (1985). *Analiza psychologiczna twórczości plastycznej dzieci i młodzieży*. Warszawa: WSiP.
- Popek, S. (2010). *Psychologia twórczości plastycznej*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Schieder, B. (2000). *Bajki dodają odwagi*. Kielce: Wydawnictwo Jedność.
- Skorny, Z. (1974). *Metody badań i diagnostyka psychologiczna*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Szuścik, U. (2006). *Znak werbalny a znak plastyczny w twórczości rysunkowej dziecka*. Katowice: Wydawnictwo UŚ.
- Tarasiuk, R. (2013). Eksperymentalne badania możliwości twórczych dzieci i młodzieży na bazie aktywności plastycznej. W: A. Boguszewska, A. Mazur (red.), *Wybrane problemy edukacji plastycznej dzieci i młodzieży* (s. 43–59). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Tychmanowicz, A. (2009). Baśnie w wychowaniu i terapii dziecka. W: K. Kusiak, I. Nowakowska-Buryła, R. Stawonoga (red.), *Edukacyjne konteksty rozwoju dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (s. 422–426). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Wołoszynowa, L. (1982). Młodszy wiek szkolny. W: M. Żebrowska (red.), *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży* (s. 530–626). Warszawa: PWN.
- Zasacka, Z. (2014). *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Zawadzka, E., Rawa-Kochanowska, A. (2015). *Magiczny świat bajek: metafory i symbole w procesie wspomagania dziecka w rozwoju*. Warszawa: Wydawnictwo Difin.

FORMING OF CHILDREN'S CREATIVE IMAGINATION BY ANIMATED CARTOONS AND FAIRY TALE BOOKS

Abstract

Currently, there has been a big change in the form of spending free time because a large part of the average person's life is occupied by the Internet. Every day we browse pages, watch programs, movies and series. Activities involving children have also changed. Today, full playgrounds or li-

barities are a rare picture. The youngest generations absorb visual content much more often - various types of animated cartoons, which they often watch several hours a day. Sometimes cartoons are also used by parents as a form of bribery or as a kind of seizing the child's attention for some time. The purpose of this article is to find the answer to the question of how the form of content (text, movie), inspiring the creation of artistic products, affects the creative imagination of a child. At the beginning we present the scientific position in this matter, and then the results of our own research. As a tool in the research, the Kate Franck Drawing Completion Test was used, which measures the imagination of the examined person, and then the method of product analysis was used, referring to the category of creative imagination. Two groups of children from the second grade of primary school took part in the study and were asked to create drawings after learning the presented content. For one group a fairy tale was presented in the text form, but for the second group: in the form of the animated cartoon. Students from the group listening to the story read from the book, on the created drawings added a lot of original ideas, variously presented the reality of the fairy tale heard, in contrast to the second group, in which the drawings of all students were very similar to each other. The results of the study indicate that cartoons in a form of the movie much less stimulate children to use their creative imagination, than fairy tales in a text form, which allows them to activate their creative potential.

Keywords: creative imagination, creativity, fairy tale, book, animated movie, child