

**M U N I**  
**M E D**

**PSYCHOLOGICKÉ ZÁKLADY  
SOCIÁLNÍHO FUNGOVÁNÍ DĚTÍ.  
CITOVÁ VAZBA. DĚTSKÁ HRA A KRESBA.  
POHÁDKY.**

ÚLPsych BSVP011c [2.12.2024](#)/ÚLPsych BPPS011p/c [25.11.2024](#)

PhDr. Katarína Millová, Ph.D.

Ústav lékařské psychologie a psychosomatiky

# CO NÁS DNES ČEKÁ?

- citová vazba a její vývoj
  - ✓ experimenty
  - ✓ typologie
  - ✓ význam pro další život
  
- další klíčové aspekty podporující sociální vztahy
  - ✓ dětská hra
  - ✓ dětská kresba
  - ✓ pohádky

# CO JE TO ATTACHMENT?



# ATTACHMENT NEBOLI CITOVÁ VAZBA

## ATTACHMENT

citové přimknutí, vytvoření si blízkého vztahu k jiné osobě

- způsob, jakým navazujeme a udržujeme blízké vztahy, nás ovlivňuje po celý život
- v dětství se jedná především o rodiče

**Mary Ainsworth(ová) & John Bolwby** (← H. Harlow + K. Lorenz)

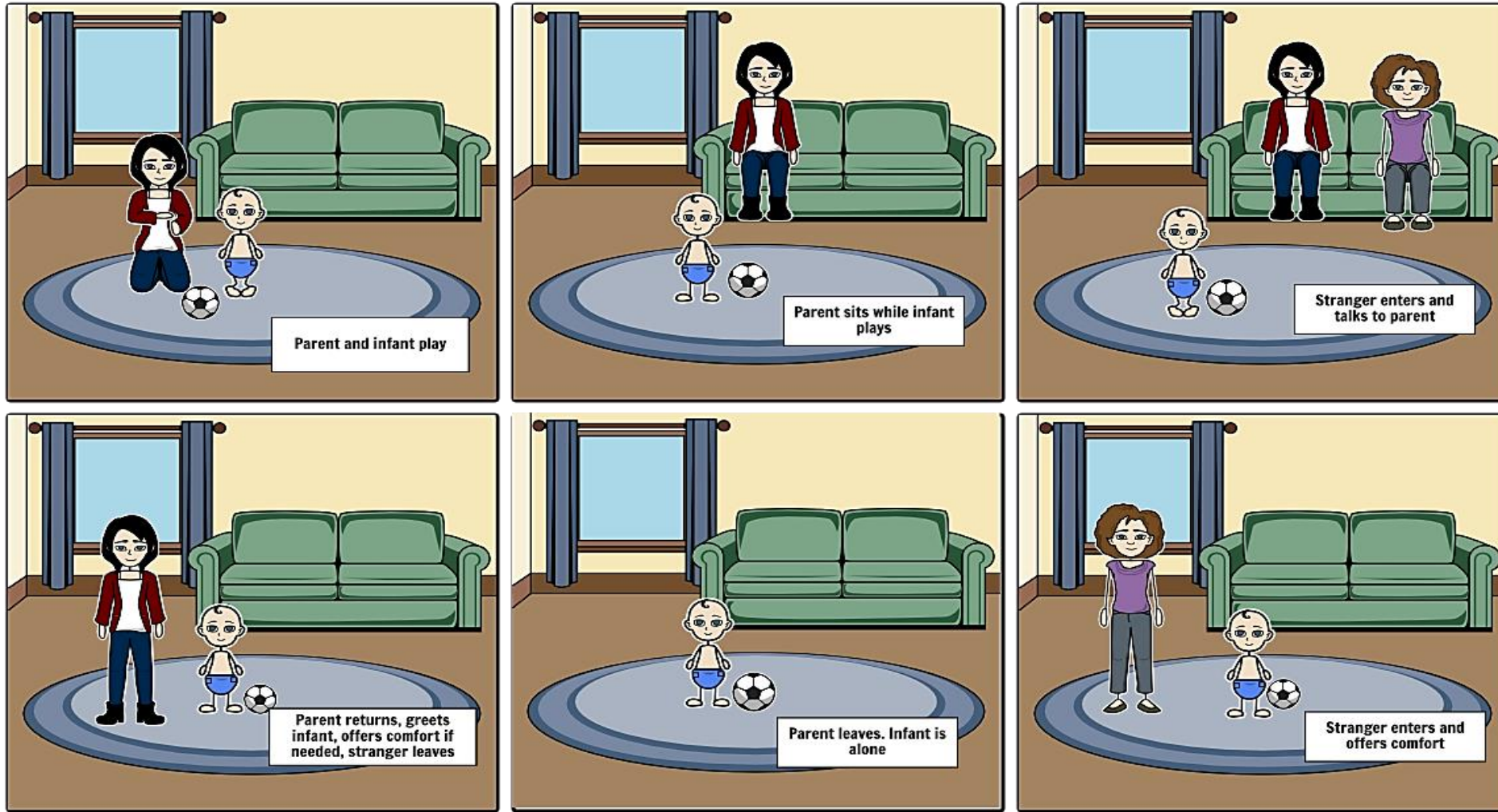
- na schopnost vytváření blízkých vztahů může negativně působit

**separace od rodiče** (zejména matky)

# TEST NEZNÁMÉ SITUACE

Mary Ainsworth(ová) v roce 1969 „**strange situation test**“

- zjištění vztahu mezi dítětem a pečující osobou (matkou)



# TEST NEZNÁMÉ SITUACE



<https://youtu.be/gIjyEHaD6BU>

# 3 ZÁKLADNÍ TYPY VAZBY

## **bezpečný typ** (50-60 % dětí)

- matka slouží jako bezpečná základna v neznámém prostředí
- děti se však nebojí explorační

## **vyhýbavý/odtažený typ** (15-20 % dětí)

- děti jsou zdánlivě samostatné
- ale po návratu matky se jí vyhýbají a nekomunikují

## **ambivalentní/úzkostný typ** (15-20 % dětí)

- děti tak lpí na matce, až nemohou prozkoumat okolí
- po návratu matky se chovají ambivalentně

# TYPY CITOVÉ VAZBY

- později přidali **M. Main(ová)** a **J. Salomon** třetí typ nejistého attachmentu

## dezorganizovaný/dezorientovaný typ (5-10 % dětí)

- po návratu matky se chovají chaoticky, otáčejí se dokola k matce ↔ od matky
- přítomnost matky (rodiče) způsobuje negativní očekávání bez ohledu na reálné chování
- častý výskyt u týraných nebo zanedbávaných dětí



<http://www.attachment.cz/typy-attachmentu/>



# CITOVÁ VAZBA V PRŮBĚHU ŽIVOTA

- zejména v průběhu dětství se typy attachmentu mohou do jisté míry měnit
- v průběhu času a opakovaných zkušeností určitého typu se upevňuje **jeden typ attachmentu**
- v dospělosti ovlivňuje kvalitu vztahů

**způsob navazování vztahů**

**množství vztahů**

**způsob udržování vztahů**

<https://www.simplypsychology.org/attachment-styles.html>

# CITOVÁ VAZBA V DOSPĚLOSTI



<https://youtu.be/WjOowWxOXCg>

# CITOVÁ VAZBA A DUŠEVNÍ ZDRAVÍ

**bezpečný typ** → duševní zdraví, osobní pohoda

**nejistý typ** → častější duševní problémy

## **AMBIVALENTNÍ STYL**

hraniční, paranoidní, pasivně-agresivní, vyhýbavá, antisociální a schizotypní porucha

## **VYHÝBAVÝ STYL**

disociativní porucha a porucha příjmu potravy

# DĚTSKÁ HRA A JEJÍ VÝZNAM PRO VÝVOJ



<https://youtu.be/fLqLS2c1k7Q?si=0f9Slgy67SSIHL9->

# DĚTSKÁ HRA

- hra je v dětském vývoji velmi důležitou a nezastupitelnou činností
- vyplývá z **vnitřní potřeby** dítěte → vnitřně motivovaná, autotelická činnost
- zprvu se objevuje **senzomotorická hra** (asi do 18. měsíce): manipulace s předměty, poznávání prostoru, opakování činnosti
- s rozvojem myšlení, fantazie a představivosti se rozvíjí **symbolická hra** (18. měsíců - 7/8 let)  
→ dítě se oprošťuje od vázanosti na realitu a ve hře používá zástupné symboly, často napodobují druhé osoby

- v batolecím období je hra...

... **samostatná**: dítě se hraje samo, pozoruje druhé děti při hře, ale nezapojuje se

... **paralelní**: děti si hrají vedle sebe, ale bez vzájemné interakce

# VÝZNAM DĚTSKÉ HRY

- 1. tělesná a pohybová funkce:** manipulace s hračkami → rozvoj motorických funkcí
- 2. poznávací a explorační funkce:** hra vede k novým zkušenostem a poznatkům, dítě poznává, jak fungují věci a svět
- 3. vzdělávací funkce:** imitace, napodobování, opakování → učení
- 4. emoční funkce:** při hře prožívá různé emoce, učí se s nimi pracovat
- 5. socializační a společenská funkce:** spolupracuje s druhými dětmi, hledá řešení problémů, učí se pravidlům, hodnotám a normám



# JAK SI HRAJÍ KLUCI A JAK HOLKY?

**Erik Erikson (50. léta 20. století):**

**chlapci:** výšky a pády, pohyb, řízení nebo zastavování pohybu

➤ exteriér

**dívky:** statický prostor, otevřený nebo uzavřený, klidná atmosféra

➤ převážně interiér

# JE TO VŠAK OPRAVDU TAK?



<https://youtu.be/nWu44AqF0il?si=uH3pEgigZq1MueO->



# DĚTSKÁ HRA V PORADENSTVÍ A TERAPII



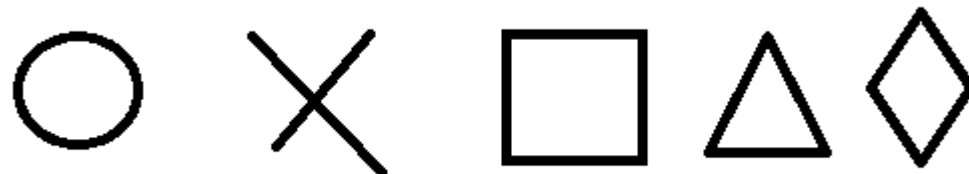
<https://youtu.be/l-Jqj3WrrRU?si=7w5cosMkBEaT8N-j>

# DĚTSKÁ KRESBA

- kreslení je pro dítě jednou z nejpřirozenějších činností, je obdobou hry
- kresba stejně jako ostatní schopnosti (např. řeč) či dovednosti dítěte prochází určitým „zákonitým“ vývojem
- vliv má intelekt, zkušenosti, fyzická zralost, emoční zralost, úroveň rozvoje motorických schopností; nadání, vnější faktory, podpora okolí, osobnostní zaměření
- v rámci normálního vývoje je možné stanovit určitá stádia vývoje kresebních projevů, která jsou společná všem dětem v určitém věku

## Kresba geometrických tvarů:

- 1) Kolečko (3 r.)
- 2) Křížek (4 r.)
- 3) Čtverec (5 r.)
- 4) Trojúhelník (6 r.)
- 5) Kosočtverec (7 r.)



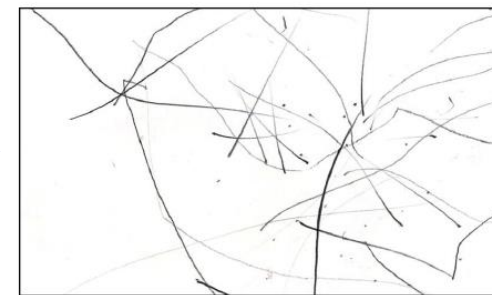
# FÁZE VÝVOJE DĚTSTKÉ KRESBY

1. **Čmárání (1,5 - 2 roky):** objev, že kresba zanechává trvalé stopy – dítě přitahuje hlavně pohyb spojený s kreslením; pokud už dítě připisuje svému výtvoru smysl (pojmenování), tak lze hovořit o kresbě jako takové.
2. **Symbolická fáze (3 - 5):** základní geometrické tvary, hlavonožec.
3. **Naivní (intelektuální) realismus (5 - 8):** dítě kreslí to, co zná – co o objektu ví (ne to, co vidí) – transparence, hlava z profilu má 2 oči.
4. **Vizuální realismus (8 - 12):** vznik plánovaných obrazů, od 11 let perspektiva, proporce, postavy z profilu – dítě kreslí to, co vidí.

**Zlatý věk kresby = 5 - 10 roků**

# KRESBA V BATOLECÍM OBDOBÍ

**15 měsíců** – dítě čmárá spontánně



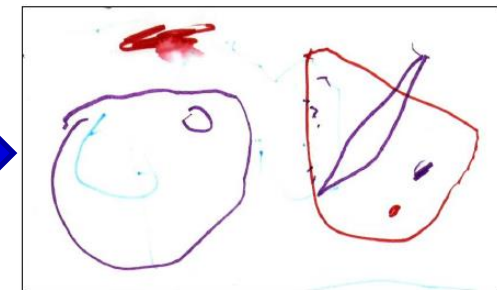
**18 m.** – napodobí kresbu čáry bez ohledu na směr

**24 m.** – napodobí kresbu vertikální a kruhové čáry



**30 m.** – napodobí kresbu horizontální čáry, pokus o napodobení křížku

**36 m.** – kreslí kruh, vertikální i horizontální čáru podle předlohy



# MEZI BATOLECÍM A PŘEDŠKOLNÍM OBDOBÍM

## 1. Hlavonožec (cefaloid; 3 - 4 roky)

- postava je znázorněna kolečkem = hlava a trup + dvě čáry = nohy (později přidává ještě dvě čáry = ruce)



# PŘEDŠKOLNÍ OBDOBÍ

## 2. Hlavní části těla (5 let)

**trup** = kruh, ovál, trojúhelník, čtyřúhelník

**hlava** = spojená přímo s trupem

**nohy** = daleko od sebe, někdy navazují na obrysovou linii trupu

- proporce nejsou dosud v souladu
- objevuje se 2-dimenzionalita



# MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

## 3. Všechny důležité detaily (6 let)

uši, vlasy = většinou jen po obvodu hlavy

někdy **klobouk** („probíhá“ hlavou), jiné náznaky oblečení

- odlišení kresby muže a ženy

## 4. Zpřesnění proporcí (7 let)

- nohy blíže k sobě
- paže na pravém místě ve výši ramen
- náznak krku – jako mezičlánek
- vyznačení účesu a oblečení

## 5. Profilová kresba (8 let)

- připojení paží na přední nebo zadní linii trupu
- tvary se zaoblují a proporce se sjednocují



# MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

## 6. Pohyb (9 let)

- u profilových – naznačení chůze
- činnost rukou (postava nese tašku, něco drží atd.)
- obličej má většinu podstatných znaků





# POZDĚJŠÍ VÝVOJ KRESBY

## 7. Stínování, perspektiva, 3-dimenzionalita (10+ let)

- záleží na dalším rozvoji kresebních dovedností



# VYUŽITÍ KRESBY

- **v diagnostice:** hodnocení vývojového hlediska nebo jako projektivní metoda
- **anxiolytická metoda:** u dětí před začátkem vyšetření (snižuje úzkost a strach)
- **v terapii:** arteterapie

# DĚTSKÁ POHÁDKA

**Pohádka** = krátký epický fiktivní příběh, ve kterém se ve většině případů objevují smyšlené (nadpřirozené) bytosti

- obsah **není vázaný na prostor a čas**
- obsahují **univerzální motivy**: bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy (dobro x zlo)
- promlouvají k nám skrze **symbols**



# DĚTI A SVĚT POHÁDEK

Pozitivnější efekt má spíše **vyprávění/čtení** pohádek, než jejich sledování v televizi – větší rozvoj představivosti, fantazie, sounáležitosti s postavou.

- postavy by měly být **ryze dobré či zlé** (snadná identifikace, vliv na morální vývoj) x moderní pohádky – **hranice** mezi dobrem a zlem **se často stírají**
- **klasická x moderní pohádka**: „klasická pohádka“- je ta, která dokázala svou živost v nadčasové dimenzi – přežívá generace (Černoušek)



# VÝZNAM POHÁDEK Z VÝVOJOVÉHO HLEDISKA

- dítě má možnost identifikace s pozitivním vzorem
  - dítě může do postav promítat to, co v něm aktuálně probíhá
  - rozvíjí fantazii, představivost
  - literární forma, která je dítěti snadno srozumitelná
  - rozpor mezi dobrem a zlem činí některé situace jednoznačnější a pochopitelnější
- prostředek **socializace, výchovná funkce**
- poskytuje **smysluplnou interpretaci světa**
- vedou k osvojování vhodných **způsobů řešení problémů**
- většina končí optimisticky – dává nám naději do budoucna



# VÝZNAM POHÁDEK Z VÝVOJOVÉHO HLEDISKA

- naplňují některé **základní potřeby** dětí (smysl života, láska, důvěra, potřeba zvládnutí strachu)
- **význam v psychoterapii** – odpovídá na úzkostná traumata, která děti mohou prožívat
- předávají **kulturní dědictví** (normy, hodnoty, očekávání)
- umožňují názorné **řešení řady vývojových úkolů**
- podporují **budování vztahu s rodičem**, pocitu vzájemnosti

**předškolní věk = zlatý věk pohádek**

## Proč?

→ konkrétní, animistické, antropomorfické a magické  
myšlení dětí obrazné, konkrétní, animistické,  
antropomorfické, magické  
= **předoperační myšlení** (Piaget)



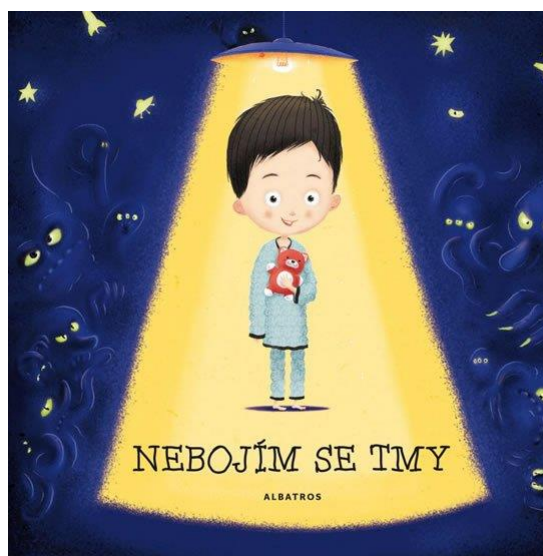
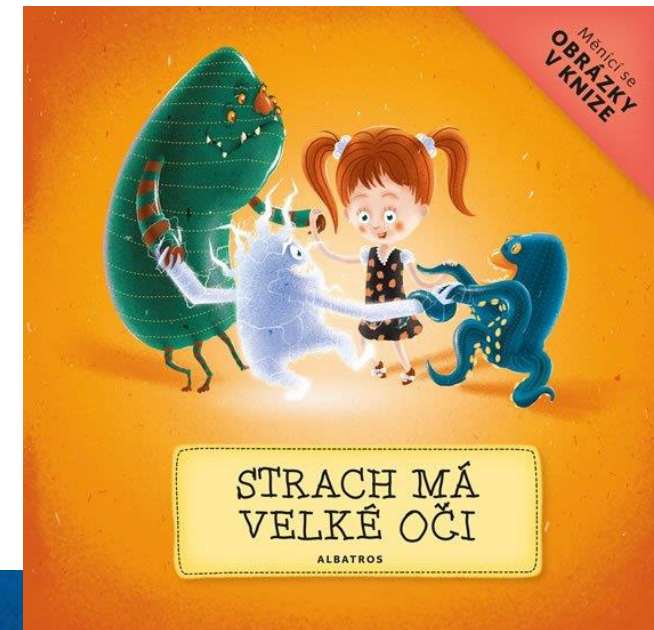
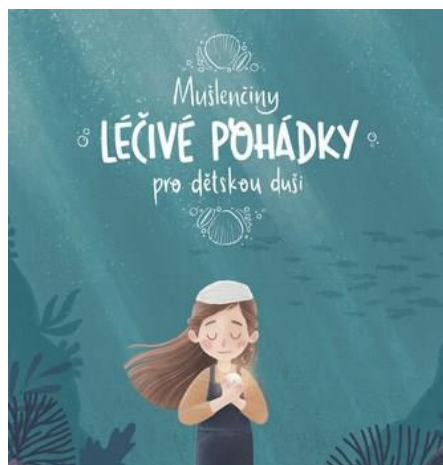
# VÝZNAM POHÁDEK Z VÝVOJOVÉHO HLEDISKA

- formuje **morální postoje** (každý zlý čin bude potrestán, stejně jako negativní vlastnosti – např. pýcha, lakota)
  - princip dobra a zla je zde vysvětlen v jasných principech, kterým děti rozumějí
  - děti se nenásilně seznamují se základními pravidly univerzálně lidského morálního kodexu: přestupek– vina – trest
- **vede dítě k důvěře** - dítě může důvěřovat, že přes všechny zkoušky, které musí zvládnout, nakonec uspěje
  - malé dítě dokáže samo velmi málo a to vede k mnoha zklamáním, pohádka tomu předchází tím, že připisuje vysokou hodnotu i malým činům
- podporuje **osobnostní růst dítěte**
- podporuje **rozvoj vlastní identity**
- podporuje **růst sociálního citění, empatie**



# VYUŽITÍ POHÁDEK V TERAPII

- **biblioterapie**







**DĚKUJI VÁM ZA POZORNOST!**

