

# Využívání počítačů ve volném čase dětí mladšího školního věku

Renata Kabourková

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta humanitních studií

---

**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně**

**Fakulta humanitních studií**

**Ústav pedagogických věd**

**akademický rok: 2010/2011**

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

**(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)**

**Jméno a příjmení: Renata KABOURKOVÁ**

**Osobní číslo: H08470**

**Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice**

**Studijní obor: Sociální pedagogika**

**Téma práce: Využívání informačních a komunikačních technologií  
ve volném čase dětí mladšího školního věku**

**Zásady pro vypracování:**

**Zpracování rešerše a studium odborné literatury.**

**Vymezení pojmů a teoretických východisek z oblasti psychologie, volného času a IKT.**

**Příprava metodiky výzkumné části.**

**Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníku.**

**Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.**

**Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.**

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**HOFBAUER, B. Děti, mládež a volný čas. Vyd. 1. Praha : Portál, 2004. 173 s. ISBN 8071789275.**

**CHRÁSKA, M. Metody pedagogického výzkumu : základy kvantitativního výzkumu. Vyd. 1. Praha : Grada, 2007. 265 s. ISBN 978-80-247-1369-4.**

**JANSEN, H., HANDLÍŘ, J., RÖTTER, H. Informační a telekomunikační technika. Vyd. 1. Praha : Europa – Sobotáles, 2004. 399 s. ISBN 8086706087.**

**PÁVKOVÁ, J. Pedagogika volného času : [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]. 3., aktualiz. vyd. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 8071787116.**

**ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J. Přehled vývojové psychologie. 2. vyd. Olomouc : Unverzita Palackého v Olomouci, 2008. 175 s. ISBN 978-80-244-2141-4**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Eliška Zajitzová, Ph.D.**

Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce:

**20. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**6. května 2011**

Ve Zlíně dne 20. ledna 2011

prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.  
*děkan*



Mgr. Soňa Vávrová, Ph.D.  
*ředitelka ústavu*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

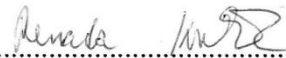
Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně ..... 19.4.2011

..... 

*1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:*

*(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.*

(2) *Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

(3) *Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

2) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

(3) *Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).*

3) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

(1) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

3). *Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

(2) *Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

(3) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce je zaměřena na počítačové aktivity dětí mladšího školního věku. V teoretické části je uvedena charakteristika vývojového období mladšího školního věku, dále kapitola o volném čase a také kapitola věnovaná počítačům, internetu a počítačovými hrám.

V praktické části jsou interpretovány výsledky výzkumu, cílem tohoto výzkumu je zmapovat využívání počítačů ve volném čase dětí mladšího školního věku, dále pak zjistit jaký je režim dětí v souvislosti s užíváním počítačů a jaký je názor jejich rodičů. Výzkum proběhl formou dotazníkového šetření u žáků 3. – 5. tříd a jejich rodičů na dvou základních školách ve Zlíně.

**Klíčová slova:** dítě mladšího školního věku, volný čas, média a komunikace ve volném čase, počítače, internet, sociální sítě, počítačové hry.

## **ABSTRACT**

Bachelor thesis is focused on computers activities of children in primary school age. In the theoretical part is characterization of developmental stage primary school age, thereafter the chapter about free time and also chapter about computers, internet and computer games.

In the practical part are interpreted the results of research, the aim of this research is to chart using of computers by children in primary school age, next to find out how is children's regime about using computers and how is their parent's attitude. The research was realized in form of questionnaire for pupils in 3<sup>rd</sup>, 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> class and their parents in two primary schools in Zlín.

**Keywords:** children in primary school age, free time, media and communication in free time, computers, internet, social networks, computer games.

*„Počítače jsou výtečnými nástroji realizace našich snů. Žádný nástroj však nedokáže nahradit jiskru lidského ducha, soucitu, lásky a porozumění.“ Sir Louis Gerstner*

Děkuji Mgr. Elišce Zajitzové, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, cenné rady, náměty a připomínky.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>12</b>
<b>1 ŽÁK MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU.....</b>	<b>13</b>
1.1 VYMEZENÍ OBDOBÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU.....	13
1.2 VÝVOJ MYŠLENÍ MLADŠÍCH ŠKOLÁKŮ.....	15
1.3 VÝVOJ POZNÁVACÍCH PROCESŮ.....	17
1.4 EMOCIONÁLNÍ VÝVOJ A SOCIALIZACE.....	17
1.5 ZÁJMY DĚTÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU.....	18
<b>2 VOLNÝ ČAS.....</b>	<b>20</b>
2.1 VYMEZENÍ POJMU VOLNÝ ČAS.....	20
2.2 FUNKCE VÝCHOVY VE VOLNÉM ČASE.....	21
2.2.1 Funkce výchovně vzdělávací.....	21
2.2.2 Zdravotní funkce.....	22
2.2.3 Sociální funkce.....	22
2.2.4 Preventivní funkce.....	23
2.3 PEDAGOGICKÉ OVLIVŇOVÁNÍ VOLNÉHO ČASU.....	23
2.4 MÉDIA A KOMUNIKACE VE VOLNÉM ČASE.....	24
<b>3 POČÍTAČE.....</b>	<b>26</b>
3.1 INTERNET.....	27
3.1.1 E-mail.....	28
3.1.2 Weblog.....	28
3.2 SOCIÁLNÍ SÍTĚ.....	29
3.3 POČÍTAČOVÉ HRY.....	30
3.3.1 Adventury.....	30
3.3.2 Akční hry.....	30
3.3.3 Arkády.....	31
3.3.4 Strategické hry.....	31
3.3.5 Simulátory.....	31
3.3.6 RPG (Role playing games).....	31
3.4 PSYCHOLOGICKÁ A SOCIÁLNÍ RIZIKA PRÁCE S POČÍTAČEM.....	33
3.4.1 Vliv elektronických médií na děti a mládež.....	33
3.4.2 Riziko závislosti.....	33
3.5 SOUČASNÝ STAV V ČR A V ZAHRANIČÍ.....	37
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>39</b>
<b>4 CHARAKTERISTIKA VÝZKUMU.....</b>	<b>40</b>
4.1 VÝZKUMNÝ CÍL.....	40
4.1.1 Dílčí cíle.....	40
4.2 HLAVNÍ VÝZKUMNÁ OTÁZKA.....	40
4.2.1 Dílčí výzkumné otázky.....	40



4.3	METODA SBĚRU DAT .....	40
4.4	VÝZKUMNÝ VZOREK .....	40
4.5	VYHODNOCENÍ DAT.....	41
<b>5</b>	<b>VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU .....</b>	<b>42</b>
5.1	SROVNÁNÍ ODPOVĚDÍ DĚTÍ A RODIČŮ .....	42
5.2	ODPOVĚDI DĚTÍ .....	50
5.3	ODPOVĚDI RODIČŮ .....	72
5.4	SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU A DOPORUČENÍ PRO PRAXI .....	78
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>80</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>81</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>84</b>
	<b>SEZNAM GRAFŮ .....</b>	<b>85</b>
	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>87</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>89</b>

## ÚVOD

Počítače se staly každodenní součástí našeho života a v současné době již pravděpodobně nenajdeme firmu, která by si nevedla svou evidenci pomocí počítače. Už i na základních školách je vyučován předmět výpočetní technika a snad v každé domácnosti najdeme alespoň jeden počítač. Podle výzkumu Českého statistického úřadu z roku 2010, má devět z deseti (90 %) dětí ve věku od 10 do 15 let doma přístup k osobnímu počítači a téměř stejné množství (86 %) k internetu. Naprostá většina (90 %) rodičů dětí, které doma používají internet, tvrdí, že jejich aktivity na internetu sledují, 44 % tak činí pravidelně a má o on-line aktivitách svých dětí dobrý přehled, 46 % sleduje své děti na internetu příležitostně, namátkově. Pouze 10 % rodičů, jejichž děti používají doma internet, jejich aktivity vůbec nesleduje (Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci v roce 2010, [on line]).

Počítač nám v mnohém usnadňuje práci a má své nezanedbatelné výhody, ale jako každý víceúčelový nástroj může mít negativní vliv na své uživatele. Nejvíce ohroženou skupinou jsou děti a dospívající mládež. Proto jsem se rozhodla ve své bakalářské práci realizovat výzkum, kde zmapuji počítačové aktivity dětí mladšího školního věku ve Zlíně. Dalším důvodem výběru tohoto tématu je můj osobní zájem o problematiku volného času dětí mladšího školního věku, jelikož se již osm let věnuji práci v oblasti volnočasových aktivit těchto dětí.

Teoretická část práce je členěna do tří kapitol, v první je vymezeno vývojové období mladšího školního věku a jeho vývojová specifika, dále pak vývoj poznávacích procesů a emocionální vývoj včetně socializace, v neposlední řadě jsou popsány zájmy dětí mladšího školního věku. Na tuto podkapitolu navazuje kapitola druhá, která je věnována volnému času, nejprve vymezují pojem volný čas, dále uvádím funkce volného času a další částí této kapitoly je podkapitola o médiích a komunikaci ve volném čase. Třetí kapitola teoretické části je věnována počítačům jako druhu nových médií, popisují zde také internet, sociální sítě a počítačové hry. Důležitou podkapitolou je pasáž věnovaná psychologickým a sociálním rizikům práce s počítačem, kde rozepisují nebezpečí vzniku závislosti a to, jaký vliv mají počítače na děti a mládež. Pro porovnání jsem uvedla i podkapitolu o současném stavu v České republice a v zahraničí.

Praktická část mé práce je věnována výzkumu, který je zaměřen na počítačové aktivity dětí mladšího školního věku. Na základě stále častějšího kontaktu dětí s výpočetní technikou,

jsem se rozhodla formulovat cíl mé práce - zjistit, jaké jsou počítačové aktivity dětí mladšího školního věku v jejich volném čase. Dále jsem si stanovila dílčí výzkumné cíle, které se týkají režimu dětí v souvislosti s užíváním počítače a nedílnou součástí mého výzkumu je také názor rodičů na počítačové aktivity jejich dětí a zda jsou děti ovlivňovány při různých počítačových aktivitách ze strany rodičů. Data získaná dotazníkovým šetřením na dvou základních školách ve Zlíně jsem uspořádala do tabulek četností a pro maximální přehlednost znázornila pomocí grafů. Otázky, které byly společné pro děti i rodiče, jsem uvedla pro lepší srovnání do jednoho grafu. Výzkumu se zúčastnilo 96 dětí a 76 rodičů.

Praktický přínos bakalářské práce spatřuji v poskytnutí výsledků výzkumu školám a rodičům, kteří na jejich základě mohou např. realizovat přednášky o bezpečnosti na internetu, upravit náplň vyučovací hodiny či usměrňovat počítačové aktivity dětí.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 ŽÁK MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

V následující části práce uvádím nejprve vymezení období mladšího školního věku, dále se věnuji vývoji myšlení mladších školáků, vývoji poznávacích procesů a také emocionálnímu vývoji a socializaci, které uvádím v souvislosti s působením počítače na dítě a jako poslední je uvedena podkapitola věnovaná zájmům dětí mladšího školního věku.

### 1.1 Vymezení období mladšího školního věku

*„Jako mladší školní období označujeme zpravidla dobu od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, do 11-12 let, kdy začínají prvé známky pohlavního dospívání i s průvodními psychologickými projevy. Někdy se mluví prostě jen o školním věku, ale povinná školní docházka trvá ještě i v období pubescence, které pak můžeme nazývat starším školním věkem. Svět školy skutečně poznamenává rozhodujícím způsobem toto období, zatímco u pubescenta se začínají prosazovat výrazně jiné mimoškolní vlivy. Proto se zvolené označení i věkové vymezení, ač je vždy poněkud libovolné, zdá výhodnější než jiné názvy v literatuře uváděné (střední dětství, pozdní dětství, prepubescence, apod.)“* (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 117).

Jak je uvedeno výše, různí autoři nabízejí různá dělení období školního věku, v následující části mé práce se je pokusím charakterizovat a dále se pak budu řídit dělením dle Šimíčkové-Čížkové.

Podle Petrové (In Šimíčková-Čížková, 2008) nastává vstupem dítěte do školy vývojová etapa mladšího školního věku. Zpravidla bývá vymezována časovým úsekem od 6-7 let do 11 let, kdy se začínají objevovat první známky pohlavního dospívání (prepubescence). Vzhledem k tomu, že existují významné rozdíly mezi dětmi na začátku školní docházky a dětmi ve vyšších třídách 1. stupně ZŠ, hovoří někteří autoři (např. Kuric, 1986) o dvou etapách v rámci mladšího školního věku.

Matějček (1998) dělí školní věk na mladší (od 6 do 10 let) a starší (od 10 do 14 až 15 let). Někteří psychologové se však přiklánějí k dělení na tři fáze.

Vágnerová (2000) rozlišuje tři etapy školního věku:

1. *Raný školní věk* - trvá od nástupu do školy, tj. přibližně od 6-7 let do 8 až 9 let. Je charakteristický změnou životní situace a různými vývojovými změnami, které se projevují především ve vztahu ke škole.

2. *Střední školní věk* - trvající od 8-9 let od 11-12 let, tj. od doby, kdy dítě přechází na 2. stupeň základní školy a začíná dospívat. V průběhu této fáze dochází k mnoha změnám, které jsou podmíněny nejen sociálně, ale i biologicky. Lze je považovat za přípravu na dobu dospívání.
3. *Starší školní věk* - navazuje na období středního školního věku a trvá do ukončení základní školy, to znamená přibližně do 15 let. Toto období bývá označováno jako pubescence.

Hájek (2008) rozděluje školní věk na následující etapy:

- *mladší školní věk* (6-11 let, žáci prvního stupně základní školy)
- *střední školní věk* (11-15 let, žáci druhého stupně základní školy, pubescence)
- *starší školní věk* (15-20 let, žáci středních škol, adolescence)

Psychoanalýza označuje toto období jako období latence, kdy je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje a základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání (Petrová, In Šimíčková-Čížková, 2008).

Piaget (In Vágnerová, 2001) nazval toto období fází konkrétních logických operací.

Konkrétní logické myšlení je charakteristické:

- a) *respektováním základních zákonů logiky*
- b) *respektováním konkrétní reality*

Podle Eriksona (In Šimíčková-Čížková, 2008) spadá vývojové období mladšího školního věku do fáze snaživosti proti pocitu méněcennosti, kdy se dítě nemůže zcela vyhnout pocitům méněcennosti a úzkostem, že nestačí na školní úkoly a další nároky prostředí, v němž je stále konfrontováno s vrstevníky. Vlastní snaživostí se dítě zapojuje do své kultury, hrozí mu však nebezpečí krajnosti, které vyplývá z toho, že výsledek své činnosti – učení, práci – pokládá za jediné kritérium hodnoty člověka.

Langmeier (In Šimíčková-Čížková, 2008) charakterizuje tuto etapu jako věk střízlivého realismu. Školák je zaměřen na svět, jaký je a chce ho pochopit, kdežto předškolák je orientován spíše na vlastní přání a fantazii. Tendence k realismu lze vypořádat v řeči, kresbě, písemném projevu, zájmech, četbě, i ve hře. Na začátku tohoto období je školák zpravidla hodně závislý na autoritě (naivní realismus), ke konci je jeho přístup s blížícím se dospíváním kritičtější (tj. kritický realismus).

## 1.2 Vývoj myšlení mladších školáků

*„Rozumový vývoj dítěte silně ovlivňuje prostředí, vyučování, příprava na vyučování i činnosti, jimž se dítě věnuje ve volném čase“ (Hájek, 2008, s. 86).*

*„Psychosomatické vývojové změny nejsou bouřlivé ani převratné, vývoj je spíše plynulý, s pokrokem ve všech oblastech“ (Petrová, In Šimíčková-Čížková, 2008, s. 93).*

Jak uvádí Vágnerová (2001) projeví se rozvoj myšlení mladších školáků používáním takového způsobu uvažování, který se řídí základními zákony logiky a respektuje vlastnosti poznávané reality (ať už v její aktuální podobě, nebo na úrovni zafixované zkušenosti). Malý školák je realistou, dovede tedy uvažovat o tom, co zná. Ve svém poznávání už není tak egocentrický a neomezuje se jen na jeden aspekt zkoumané skutečnosti.

Je to období, kdy má dítě tendenci mít ve všem jasno, nejlépe na základě jednoznačných a konkrétních důkazů. Takovým způsobem získává jistotu o vlastnostech tohoto světa, s nímž se chce seznámit a prozkoumat jej. Dítě tohoto věku je i optimista, má sklon interpretovat veškeré dění spíše pozitivním způsobem (Vágnerová, 2000).

Podle Hájka (2008) je myšlení dětí v tomto věku konkrétní. Zaměřuje se zpočátku především na řešení běžných každodenních problémů, teprve později i na minulé události a na budoucnost. Zdokonaluje se schopnost analýzy a následné syntézy i srovnávání na základě shodných, podobných či odlišných znaků. Vyčlenění podstatného znaku a zobecnění jeho platnosti pro celou skupinu předmětů či jevů je proces velmi náročný a dítě si tuto schopnost osvojuje postupně. Je podmínkou pro vytváření obecnějších pojmů. Potíže činí také chápání složitějších vztahů a porozumění symbolům. Abstraktní pojmy, zejména z oblasti společenskovední, dítě mladšího školního věku ještě není schopno v plné míře pochopit.

Vágnerová (2001) uvádí, že je myšlení mladšího školáka vázáno na realitu. To znamená, že školák je schopen uvažovat pouze o něčem určitém, co sám zná, i když objekt jeho úvah není aktuálně přítomen. Stačí mu minulé zkušenost, aby si to, co potřebuje, mohl alespoň představit. Dítě tohoto věku je zaměřeno na poznání skutečného světa a na orientaci v tomto světě. Chce vědět, jaký je, podle jakých pravidel funguje, případně jak jej lze ovládat. Dětské poznávání je, zejména na počátku, často zaměřeno na popis, což lze chápat jako základní způsob orientace v prostředí. Pro mladší školáky by byl jiný přístup příliš složitý.

Vágnerová (2001) dále uvádí, že malý školák ve svých úvahách vychází nejraději ze své vlastní zkušenosti. Dává přednost takzvanému způsobu poznávání, kdy se může sám přesvědčit o pravdivosti verbálně prezentovaných informací. Proto mu v uvažování pomáhají názorné pomůcky a možnost ověřit si výklad učitele prakticky, popř. pomocí určitých příkladů. Konkrétní logické myšlení může manipulovat s pojmy, představami a myšlenkami, avšak musí jít o konkrétní pojmy a představy, které vychází z reálné zkušenosti, resp. z úvah o realitě. Školák už není v takové míře ovlivněn tím, co je na první pohled nápadné, tj. jak se mu tento svět jeví. Postupně začíná chápat pravidla, která v určité situaci platí, tedy pravidla, podle nichž svět funguje. Tato pravidla se stávají součástí jeho zkušenosti a ovlivňují jeho myšlení. Osvojení takových pravidel je projevem zobecnění reálné zkušenosti a integrace různých dílčích znalostí.

Konkrétní operace se v myšlení dítěte projeví tak, že již chápe příčinné vztahy a nespokojí se s jednoduchými soudy typu: „Když je zima, tak sněží.“ Chce nalézt souvislosti mezi jevy. Na úrovni konkrétních operací může dítě řešit problémy v rámci jednotného systému myšlenkových kroků. Školák již dovede většinou řadit úspěšně předměty podle kvantitativních znaků (délka, hmotnost apod.) i podle tvarů. A vyřeší správně úkol: „Na drátě sedělo pět vrabců a dva holubi. Bylo tam více vrabců nebo ptáků?“ (Šimíčková-Čížková, 2008)

Podle Vágnerové (2001) se konkrétní logické myšlení projeví rozvojem schopnosti klasifikace a chápání různých souvislostí a vztahů. Tato schopnost se rozvíjí postupně, dítě uvažuje rozdílným způsobem v závislosti na úkolu. Mladší školák dovede lépe využívat dostupných informací, učí se diferencovat jejich význam pro řešení určitého úkolu. Je schopen vzít v úvahu více hledisek, která dovede kombinovat a integrovat v jednom závěru.

Matějček (1998) uvádí, že období mladšího školního věku je velmi významné, či přímo rozhodující pro vytvoření tzv. mužské a ženské identity. Identita se vytváří již od kojeneckého věku, avšak až v tomto období se její vývoj posunuje na novou kvalitativní rovinu. Přistupuje k ní složka pohlavní příslušnosti. Z dívek se stávají mladé ženy a z chlapců mladí muži, tedy ještě dříve než nastane puberta. Lze vypořádat, že jsou si nyní chlapecké a dívčí skupiny nejvíce vzdáleny a žijí svými zájmy. Chlapci tráví svůj volný čas pohybovými aktivitami a děvčata zase povídáním o zajímavostech denního života.



### 1.3 Vývoj poznávacích procesů

Pro školní práci a nejen pro ni je velmi důležitý rozvoj poznávacích procesů. Vnímání mladších dětí se stává diferencovanějším a integrovanějším. V interakci s vývojem rozumových schopností se rozvíjejí strategie vnímání. Pro děti mladšího školního věku je velmi důležitý rozvoj zrakového a sluchového vnímání. Podstatnou je i senzomotorická koordinace. Významnou je koordinace a integrace různých způsobů vnímání (převážně sluchového a zrakového). Rozvoj myšlení se projevuje používáním strategií uvažování, které se řídí základními zákony logiky a respektují vlastnosti poznané reality. Na počátku školní docházky ještě není logické myšlení příliš zafixováno. Myšlení dítěte je vázáno na realitu. Hlavním záměrem je poznání skutečného světa. Délka pozornosti je ve značné míře omezená. Převažuje bezděčná pozornost. V tomto období se značně rozvíjejí paměťové funkce. Kapacita paměti se zvyšuje, roste rychlost zpracování a zapamatování si informací. Postupný přechod z mechanické na logickou paměť (Vágnerová, 2005).

Vnímání v mladším školním věku je soustavnější, cílevědomější a přesnější. Myšlení je konkrétní. Pozornost je labilní a převážně bezděčná. Představy se zkušenostmi přetvářejí od konkrétních k obecnějším. Slovní zásoba se rozšiřuje (Pávková, 2002).

### 1.4 Emocionální vývoj a socializace

Pro období mladšího školního věku je příznačné zvyšování emoční lability a odolnosti vůči zátěži. Děti jsou optimistické. Vývojově důležitý je i moment, kdy má dítě nějaké emoční prožitky a dává jim určitý smysl, jedná se o tzv. způsob interpretace emocí. Dále se rozvíjí emoční inteligence a emoční zkušenosti, sebehodnotící emoce. Emoční paměť se projevuje stabilizací emočního očekávání. Mladší školáci dovedou emočně komunikovat, nejpodstatnější emoční oporou pro ně jsou rodiče. Emoční zralost a zkušenost usnadňuje dětem adaptaci na školní povinnosti (Vágnerová, 2005).

U mladších školáků se objevuje převaha kladných citů, ze záporných je to strach ze zesměšnění, z trestu. Dále se děti vyznačují lepším ovládnutím citu a málo rozvinutým soucitem. Rozvíjejí se vyšší city morální, estetické a intelektuální. Z citového hlediska lze celé toto období považovat za klidné (Pávková, 2002).

Ze socializačního hlediska je pro dítě mladšího školního věku velmi důležitý vstup do školy. Hlavní roli zde hraje odklon od rodiny a podřízení se autoritě. Dítě je ve škole rozvíjeno specifickým způsobem, který je mnohdy odlišný od rodinného vlivu. Škola je místem, kde se dítě připravuje na život ve společnosti, na svou budoucí profesní roli. Pozdější společenské zařazení je předurčené úspěšností ve škole. Dítě si pod vlivem školy osvojuje dovednosti, schopnosti a žádoucí způsoby chování. Dále si rozvíjí kompetence a vlastnosti. Dalším významným faktorem socializace ve škole je rozvíjení vztahu s různými lidmi mimo rodinu. S dospělými jedinci (učitelé, kteří představují určitou autoritu) nebo s vrstevníky. V rámci různých sociálních skupin si dítě vytváří určité role a pozice (Vágnerová, 2005).

Jak uvádí Vágnerová (2005) pro rozvoj osobnosti dítěte školního věku jsou důležité tři oblasti:

- rodina,
- škola,
- vrstevnická skupina.

### **1.5 Zájmy dětí mladšího školního věku**

Zájmy dítěte mladšího školního věku, mohou být velmi různorodé, primárně dítě ve výběru koníčky či zájmové aktivity ovlivňuje rodina. Je přirozené, že zájmy dítěte ze sportovně zaměřené rodiny budou také sportovní, ale záleží především na dítěti a jeho výběru volnočasové aktivity.

Matějček (1998) uvádí, že je mladší školní věk dobou maximální „extraverse“ – to znamená, že se dítě ještě nezaobírá svými vlastními prožitky a citovými problémy, jak je to typické v pubertě, ale žije v neproblematickém světě věcí a dějů. Dítě zajímá příroda, technika, věnuje se sbírání různých zajímavostí, ať už jsou to známky, obaly od žvýkaček nebo zápisky do památníčku. Může znát např. výsledky celé fotbalové ligy nebo umět rozebrat a znovu složit dohromady složité elektrické přístroje.

Hlavní činností dítěte mladšího školního věku je učení a práce, tedy plnění zadaných úkolů. Pro zdravý vývoj osobnosti je však stále důležitá hra. Ta je ve srovnání s předešlým obdobím diferencovanější. Oblíbené jsou hry konstruktivní, pohybové, soutěživé, společenské – se stále složitějšími pravidly. Hra intelektově disponovanějších dětí bývá více tvořivá a nápaditá; chlapci obecně mívají ve hře více originality a tvořivosti ve srovnání s děvčaty, zároveň jsou při hře hlučnější, agresivnější a dávají přednost otevřenému prosto-

ru. Hry děvčat vykazují více stereotypnosti, konformity, jsou klidnější a jsou preferovány uzavřené prostory. Obdobnou charakteristiku ve smyslu nižší tvořivosti, bohatosti, originality a konstruktivnosti mívá hra dětí buď příliš autoritativních, nebo nadměrně ochranných rodičů. (Petrová, In Šimíčková-Čížková, 2008)

Jak uvádí Matějček (1998) v dětské četbě již nepřevládají pohádky, ale pozornost je směřována na stranu životní reality, stále však poznamenané fantazií – ovšem již ne bájevitou, ale hrdinskou. Chlapci upřednostňují napínavé boje dobra se zlem, cizí kraje a dobrodružství, dívky více uplatňují zájem o vztahy mezi lidmi a intimnější stránky lidského soužití – méně boje a více citovosti. Dále se rozvíjí také smysl pro humor, děti začínají rozumět i humorným situacím a dovedou je samy vymýšlet. Dítě, které by v tomto vývojovém stadiu zůstávalo posmutnělé a nedovedlo se smát, nemělo rádo zábavu a společnost, by rozhodně zasluhovalo pozornost. Z psychologického hlediska je to rozhodně větší problém než naopak trochu více bujnosti, křiku a smíchu.

Podle Petrové (In Šimíčková-Čížková, 2008) se v mladším školním věku objevují počátky zájmů, které však mívají spíše přechodný charakter, kdy se dítě teprve orientuje v možnostech různých aktivit i ve svých schopnostech. Jde však o oblast velmi důležitou. Úspěšná seberealizace v oblasti zájmové činnosti dítě nejen rozvíjí a obohacuje jeho osobnost, ale může být i vhodnou kompenzací výkonových či sociálních neúspěchů ve škole. Vždyť možnost seberealizace patří po celý život k nejsilnějším lidským potřebám.

## 2 VOLNÝ ČAS

V této kapitole nejprve vymezují pojem volný čas, poté charakterizují funkce výchovy ve volném čase. V další podkapitole pojednávám o pedagogickém ovlivňování volného času a jako poslední uvádím podkapitolu o médiích a komunikaci ve volném čase.

### 2.1 Vymezení pojmu volný čas

*„Čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku)“* (Průcha, Walterová, Mareš, 2009, s. 341).

*„Volný čas je veličina, která bývá chápána jako atribut, charakteristický znak svobody individua. Má však svou hodnotu jen v poměru k pracovním i mimopracovním činnostem, které jedinec koná buď v rodině, nebo v širším společenském prostředí“* (Spousta, 1996, s. 12).

Podle Spousty (1996) je tedy volný čas hodnotou tehdy, může-li být využit ku prospěchu člověk, jeho osobních kvalit. Disponovat volným časem dítěte pokládají za samozřejmé ti, kteří o ně pečují, a to jak z hlediska materiálního, tak duchovního. Matka dovoluje dítěti bavit se hrou, která je pro ně zároveň i učením, otec vede dítě k rozmanitým činnostem, které ovšem musí odpovídat jeho věku a schopnostem. Později disponuje volným časem dítěte – školáka učitel, který mu ukládá úkoly i mimo vyučování. Postupně u dítěte vznikají zájmy, které se pokouší realizovat samo v čase, jež mu zbývá po splnění povinností.

Volný čas je doba, ve které se věnujeme činnosti, která nás uspokojuje a přináší nám potěšení. Náplň volného času si vybíráme dobrovolně a je tedy pouze na nás, jakým způsobem trávíme svůj volný čas – někdo četbou, jiný prací na zahrádce či jen poleháváním a odpočinkem (Pávková, 2002).

*„Přesnější a úplnější je však jeho charakteristika jako činnosti, do níž člověk vstupuje s očekáváními, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí, a která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení“* (Hofbauer, 2004, s. 13).

Podle Pávkové (2002) patří do volného času dětí odpočinek, zábava, rekreace, zájmová činnost, dobrovolné vzdělávání apod. Z hlediska dětí a mládeže do volného času nepatří vyučování a činnosti s ním související, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek a osobní věci ani povinnosti spojené s provozem rodiny a domácnosti. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka jako je jídlo, spánek, hygiena a zdravotní péče. Ale i z těchto činností si někdy lidé vytvoří koníčka jako například ve vztahu k přípravě jídla.

## **2.2 Funkce výchovy ve volném čase**

Hofbauer (2004) uvádí jako hlavní funkce volného času: odpočinek (regenerace pracovní síly), zábavu (regenerace duševních sil) a rozvoj osobnosti (spoluúčast na rozvíjení kultury). Dále pak uvádí funkci sociální, která zahrnuje socializaci v různých sociálních prostředích včetně rodiny a sdružování, symbolická příslušnost vyjadřuje vztah ke skupině a obsahuje potvrzení vlastní osobnosti a sociální uznání. Další funkcí volného času je doposud opomíjená funkce terapeutická, která zahrnuje zdravotní hledisko, smyslový rozvoj, prevenci chorob a zdravý životní styl. Zdůrazněním ekonomické funkce se doceňuje hospodářský význam volného času pro jednotlivce i společnost.

### **2.2.1 Funkce výchovně vzdělávací**

Podle Hájka (2008) lze v současné době považovat výchovně vzdělávací funkci výchovy ve volném čase za prioritní, je na ni kladen zvláště velký důraz. Tato funkce spočívá v záměrném a cílevědomém formování osobnosti vychovávaných jedinců, dosahování reálných cílů pomocí promyšleně volených pedagogických prostředků. Nabízí se totiž možnost působení na všechny složky osobnosti, tělesnou, psychickou i sociální, podle zaměření příslušné výchovné instituce. Výchova ve volném čase umožňuje uspokojovat a rozvíjet potřebu, usměrňovat, uspokojovat, rozšiřovat a prohlubovat zájmy, objevovat a rozvíjet specifické schopnosti vychovávaných jedinců. Prostřednictvím pestrých a zajímavých činností lze děti motivovat k osobnostně i společensky žádoucímu využívání volného času a k získávání nových vědomostí a dovedností. Zároveň se také rozvíjí poznávací procesy a utvářejí se žádoucí rysy osobnosti. Úspěch ve volnočasových aktivitách přináší pocit uspokojení, příležitost k seberealizaci a kladnému sebehodnocení.

### 2.2.2 Zdravotní funkce

Pávková (2002) uvádí, že zdravotní funkci plní instituce pro výchovu mimo vyučování především tím, že přispívají k usměrňování režimu dne tak, aby pomáhal vytvářet zdravý životní styl. To spočívá ve střídání činností různého charakteru (duševní a tělesné činnosti, práce a odpočinku, činností organizovaných a spontánních). Zvláště velký zdravotní význam má podněcování a poskytování příležitostí k vydatnému pohybu na čerstvém vzduchu. Pohybové, tělovýchovné a sportovní činnosti ve volném čase kompenzují dlouhé sezení při vyučování a pro zdraví dětí jsou nezbytné. Některá zařízení, která zajišťují stravování, mají možnost vést děti ke správné životosprávě i racionální výživou, význam má i dodržování hygieny.

Ke zdravému duševnímu vývoji přispívají instituce výchovy mimo vyučování také tím, že umožňují dětem a mládeži pobyt v příjemném prostředí, v pohodě, mezi oblíbenými lidmi, i tím, že jim přináší možnost prožívat radost a uspokojení z činnosti, která je baví. Velký zdravotní význam má i účelně volené, hygienicky nezávadné a estetické materiální prostředí a dostatek prostoru pro činnosti. Neopominutelné je také dodržování zásad bezpečnosti činnosti (Pávková, 2002).

### 2.2.3 Sociální funkce

Podle Hájka (2008) plní sociální funkci jednotlivá zařízení pro výchovu ve volném čase různými způsoby a v rozdílné míře. Na tuto funkci lze nahlížet několika způsoby. Nejčastěji je sociální funkce chápána jako péče o děti, zajištění jejich bezpečnosti, dohledu a odpovídajícího zaměstnání v době, kdy skončilo vyučování a rodiče jsou v zaměstnání nebo jinak zaneprázdnění. Sociální funkci v tomto pojetí plní především školská zařízení, která pracují v době mimo vyučování s mladšími školáky (školní družina). Dále pak tuto funkci plní i výchovná a ubytovací zařízení (domov mládeže, škola v přírodě, internát) a zejména zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu a zařízení sociální péče.

Jiné pojetí sociální funkce výchovy mimo vyučování spočívá v tom, že se lidé ve volném čase dostávají do rozmanitých druhů sociálního prostředí a mají možnost navazovat nové sociální vztahy, nejčastěji s lidmi, se kterými je pojí podobné zájmy, názory či postoje. Takto vzniklé volnočasové skupiny mívají pestrou strukturu z hlediska věku, sociálního postavení, zdravotního stavu apod. To dává příležitost pro rozvoj sociálních kompetencí, komunikativních dovedností, sociální interakce a percepce. Účast ve volnočasových sociálních skupinách velmi přispívá k socializaci člověka (Hájek, 2008)

Výchovně-vzdělávací zařízení mají také možnost v době mimo vyučování vyrovnávat rozdíly mezi různorodými materiálními i psychologickými podmínkami v rodinách dětí. Tím pomáhají zejména dětem z méně podnětného nebo konfliktního rodinného prostředí. (Pávková, 2002).

*„Součástí sociální funkce výchovy mimo vyučování je i nácvik komunikativních dovedností, rozvoj sociálních kompetencí a seznamování s pravidly společenského chování“* (Pávková, 2002, s. 41).

#### **2.2.4 Preventivní funkce**

Jak uvádí Hájek (2008) stále více se v programech zařízení a institucí pro výchovu ve volném čase a mimo vyučování prosazuje důraz na prevenci negativních jevů, např. závislosti na návykových látkách, agresivity, netolerance, záškoláctví, kriminality apod. Tyto zařízení pracují většinou v oblasti nespecifické primární prevence. Ta je z hlediska efektivity velmi výhodná, protože je snadnější problémům předcházet než je řešit. Je také finančně méně náročná, protože náklady na převýchovu jsou vysoké a výsledky nejsou vždy zaručeny. Proto je velmi důležité věnovat co největší pozornost, včetně materiálních prostředků, právě primární prevenci. Současná společenská situace však tuto skutečnost dostatečně neakceptuje.

*„Nespecifická primární prevence zahrnuje veškeré aktivity podporující zdravý životní styl a osvojování pozitivního chování prostřednictvím volnočasových aktivit“* (Hájek, 2008, s. 193).

### **2.3 Pedagogické ovlivňování volného času**

U dětí mladších 18 let je žádoucí pedagogické usměrňování volného času. Děti mají relativně hodně volného času, proto by měla mít společnost zájem na tom, jak děti tráví svůj volný čas. Je samozřejmé, že na prvním místě je to záležitostí rodiny, ovšem názor, že výchovu dětí ve volném čase zcela zabezpečí rodina, je mylný. Pro tuto funkci nemá rodina dostatek času a mnohdy ani potřebné materiální vybavení a odbornou kvalifikaci. Rodina také nemůže uspokojit potřebu dětí a dospívajících sdružovat se ve skupinách vrstevníků.

Podle Pávkové (2002) musí být pedagogické působení nenásilné a důležitá je také pestrá a přitažlivá nabídka zájmové činnosti. Trávení volného času ovlivňuje rodina, škola a společenské organizace. Rodinná výchova formuje nenásilně zájmy dětí: např. sportovní rodina

zapojuje do sportovních činností dítě od útlého dětství, proto se pro něj stává sport v pozdějším věku samozřejmou náplní volného času. Totéž platí pro získání zájmu o hudbu, četbu, divadlo, turistiku, historické památky atd. Přitom stále mnoho dětí tráví volný čas bez dozoru dospělých na ulicích ve skupinách vrstevníků. Často jejich „zábava“ může poškodit jejich zdraví, zdraví ostatních, dochází k ničení majetku a překračování zákona. Cílem rodiny, školy a dalších institucí je vychovávat děti tak, aby svůj volný čas naplňovali smysluplnou činností, která by jim přinášela radost, rozvíjela jejich schopnosti a učila je novým dovednostem. V problémových rodinách musí škodlivé vlivy kompenzovat škola a výchovná zařízení. Jestliže se podaří děti usměrnit správnou cestou, začlenit je do pozitivních vrstevnických skupin, zabrání se vandalismu, agresivitě, nebezpečí drog, alkoholu a nikotinu.

*„Činnosti ve volném čase konané na základě dobrovolné účasti a vhodným pedagogickým způsobem motivované a usměrňované poskytují příležitost pro rozvoj všech stránek osobnosti, tělesných a duševních vlastností i sociálních vztahů“ (Pávková, 2002, s. 17)*

## 2.4 Média a komunikace ve volném čase

Nové formy komunikace (mobilní telefony, počítače, internet apod.) se s nebyvalou razancí a rychlostí staly součástí každodenního života stále narůstajícího okruhu příslušníků společnosti, nevyjímaje děti a mládež.

*„Média prostupují také volný čas na všech úrovních – od individuální po celospolečenskou, od místní po světovou – a všechna tato prostředí pomáhají spojovat. Jejich působení má však také odvrácenou stranu: jednak přecenění diváckého a uživatelského přístupu na úkor vlastní aktivity a spoluúčasti, jednak propagaci násilí, šíření pornografie a dalších negativních jevů. Také na tuto stránku musí proto volnočasová výchova reagovat“ (Hofbauer, 2004, s. 128-129).*

Podle Spousty (1996) je hlavní funkcí komunikace a médií formování a posilování lidské identity. Díky této funkci se člověk vydělil z přírody: komunikace a média jsou tak od počátku kulturotvorným jevem i složkou kultury samotné.

*„Rozhlas, televize nebo internet umožňují posluchačskou účast na sportovních, kulturních, politických i dalších významných událostech a zprostředkují kontakt s různými oblastmi reálné a dnes také virtuální přírodní a společenské skutečnosti. Aktivity rozšiřují svůj do-*



*sah na nové zájemce, odkrývají a rozvíjejí dosud skryté předpoklady jejich osobnosti, umožňují jim v různých prostředích jejich života dosahovat mimořádných poznávacích a pracovních výkonnostních výsledků a současně s tím přispívat také k rozvoji oboru zvolené aktivity“ (Hájek, 2008, s. 41)*

Jak uvádí Hofbauer (2004) děti a mladí lidé se s médii denně setkávají v rodině, škole i ve volném čase. Možnosti pro jejich využívání se jim dnes nabízejí již v předškolním věku. Prostřednictvím médií děti a mladí lidé získávají informace o světě dospělých i vrstevnických; uspokojují a rozvíjejí své zájmy; inspirují se pro nové způsoby oddechu a zábavy; prožívají chvíle napětí, dobrodružství nebo radosti, dosáhnou-li stanoveného cíle; a někdy se na mediální tvorbě sami podílejí. Tak se vytvořila nová, svébytná a významná oblast zájmové činnosti, jejíž rozvoj lze předpokládat také pro budoucnost. Zasahuje stále častěji každého, přitom však děti a mladí lidé na nabídku reagují odlišně (individualizace využívání médií).

Můžeme rozlišit různé formy vztahu mezi mladými lidmi a médii:

- děti a mládež se stávají předmětem zájmu médií určených dospělým – média mluví o dětech
- setkávají se s nimi jako uživatelé (čtenáři, posluchači, diváci) – média mluví k dětem
- děti samy se podílejí autorsky, organizačně nebo technicky na mediální tvorbě – děti mluví prostřednictvím médií

### 3 POČÍTAČE

Tato kapitola pojednává o počítačích jako o druhu nových médií, dále popisují jednotlivé položky obsažené v dotazníku, který děti a rodiče vyplňovali. Charakterizují internet, sociální sítě a počítačové hry, které jsou nedílnou součástí počítačových aktivit dětí a mládeže. Dále uvádím psychologická a sociální rizika práce s počítačem, kam patří vliv médií na mládež a riziko závislosti. V závěru kapitoly uvádím statistiky současného stavu této problematiky v ČR i v zahraničí.

Podle McQuaila (2009) lze počítače zařadit mezi tzv. „nová média“.

Nová média je ovšem obtížné být jen přesně vymezené, jak poukazují editoři příručky *Handbook of New Media* Lievrouw a Livingstone, 2002 (In McQuail, 2009). Proto se je rozhodli definovat kombinovaným způsobem: spojili informační a komunikační technologie (ICT) s jejich společenským kontextem a propojili tři různé prvky: technologické artefakty a přístroje; činnosti, postupy a užití; a společenské uspořádání organizace, jež se formují kolem zmíněných přístrojů a postupů. Budeme-li hledat podstatné rysy „nových médií“, budou to patrně tyto: jejich vzájemné propojení; přístupnost pro individuální uživatele jako odesílatele i příjemce; interaktivita; rozmanité způsoby použití a otevřený charakter; všudypřítomnost a decentralizace.

McQuail (2009) uvádí čtyři hlavní kategorie nových médií:

1. *Interpersonální komunikační média* – sem patří telefon a e-mail. Obecně lze říci, že obsah je soukromý a pomíjivý, a navázaný a posílený vztah může být důležitější než přenášená informace.
2. *Interaktivní média určená ke hraní* – většinou se jedná o počítačové a video hry a zařízení vytvářející virtuální realitu. Hlavní inovace tkví v interaktivitě a také v tom, že zdrojem potěšení je spíše proces než užití.
3. *Média pro vyhledávání informací* – nejvýznamnějším příkladem této obsáhlé kategorie je internet, který je vnímán jako knihovna a zdroj údajů nebývalé velikosti, aktuálnosti a přístupnosti. Kromě internetu se pro vyhledávání informací stále častěji používá mobilní telefon, stejně jako vysílaný teletext a rádiové datové služby.
4. *Kolektivní média se spoluúčastí* – tato kategorie obsahuje zejména využití internetu pro sdílení a výměnu informací, myšlenek a zkušeností a k rozvoji aktivních (poči-

tačem zprostředkovaných) osobních vztahů. Způsob využití kolísá od čistě instrumentálního až k emotivně zabarvenému.

### 3.1 Internet

*„Dobrou stránkou internetu je obrovské množství informací; jeho špatnou stránkou je obrovské množství informací“* (Musil, 2008, s. 31). Tento citát, myslím, mluví za vše a krásně vystihuje výhodu a současně i obrovskou nevýhodu internetu. Pokud něco hledáme, často narazíme na stránky, které s hledanou vůbec nesouvisejí a jen nám ztěžují práci. O to více je proto internet nebezpečný a zrádný pro děti a mládež, které mohou při svém „brouzdání“ narazit, i když nechtěně, na stránky s nevhodným obsahem (porno, násilí apod.). Myslím si, že je nutné, aby rodiče dětem takovéto nevhodné stránky zablokovali či zakódovali, případně pravidelně kontrolovali historii navštívených stránek a poté s dítětem probrali, proč jsou tyto stránky nepřipustné. Nemyslím si, že varování a upozornění, že stránky mohou navštívit pouze osoby starší 18ti let, je dostačující.

Internet představuje médium, které výrazně ovlivňuje celou naši společnost. Internet představuje jedno z digitálních médií, tato média operují s digitálními informacemi, které jsou kopírovatelné bez jakékoli ztráty, manipulovatelné a zpracovatelné v mnoha formách. Digitální informace jsou uchovatelné na minimálním fyzickém prostoru. Digitální média mají ovšem i své nevýhody, často je s nimi spojována přílišná ztráta soukromí, či odliv fantazie. (Brečka, 2009)

Podle Musila (2007) je základem internetu předávání multimediálních informací mezi počítači. Podstatou funkce tohoto zatím nejnovějšího komunikačního nástroje je ovšem nikoli technika, nýbrž organizační řešení, založené na myšlence celosvětové volně vytvářené sítě bez centra a prakticky bez výrazného hierarchického členění. Fyzikálně může být síť realizována mnoha různými pojitky, aniž by tím její existence a základní vlastnosti byly dotčeny (jde tedy o virtuální síť). Dalším podstatným rysem internetu je ústup technických záležitostí do neviditelného pozadí – alespoň tedy pro běžného uživatele. Technické problémy pro uživatele nevznikají, pokud ano, nejsou jeho prostředky řešitelné.

O internetu se často říká, že je absolutně anonymní. Lidé se domnívají, že když něco udělají nebo podniknou na internetu (tedy prostřednictvím internetu), tak je již nikdy nikdo neodhalí, nenajde a nepostihne. Je však nutné konstatovat, že je tato domněnka založena na iluzi, protože běžný uživatel internetu je ve většině případů anonymní jen ve velmi omeze-

né míře a počítačový odborník (nebo i vzdělaný laik) je často schopen odhalit přinejmenším to, odkud je uživatel k internetu připojen a tím se i dostat k jeho reálné identitě. (Šmahel, 2003)

Šmahel (2003) rozdělil anonymitu na internetu na dva základní typy:

- *anonymita objektivní* – popisuje, jaká je opravdu reálná možnost identifikace identity uživatelů internetu – jaká je šance, že bude – li někdo pátrat po jejich skutečném jménu, příjmení apod., bude úspěšný. Je to v podstatě jakási míra odhalitelnosti technickými prostředky.
- *anonymita subjektivní* – znamená, co si my sami myslíme o své anonymitě na internetu, jaký je náš subjektivní názor na míru našeho „utajení“.

Míra anonymity subjektivní a objektivní se samozřejmě může u každého značně lišit, ale pro uvažování o psychologii lidí na internetu je důležitější anonymita subjektivní, která prvořadě ovlivňuje jejich chování a myšlení. I tato anonymita má však svou objektivní složku, která se může za určité situace projevit a ovlivnit tak chování lidí na internetu. Stále je také nutné myslet na nebezpečí, které plyne odholení reálné identity dětí nebo dospívajících používajících internet.

### 3.1.1 E-mail

„E-mail představuje základní komunikační nástroj 21. století pro efektivní asynchronní komunikaci“ (Kopecký, 2007, s. 23).

Jak uvádí Šmahel (2003) při této asynchronní komunikaci není vyžadována současná přítomnost u počítače, to znamená, že si komunikující strany obvykle „vzvednou“ zprávu až po tom, co se připojí k internetu.

### 3.1.2 Weblog

Weblog je pravidelně aktualizovaná internetová stránka, na které autor či spříznění autoři publikují své názory, postřehy, odkazy na jiné internetové stránky apod. Budují tedy sdílený digitální obsah postavený na základech prostého textu a hypertextu. Bloggy jsou totiž z větší části pouze textové. (Kopecký, 2007, s. 29)

### 3.2 Sociální sítě

Mezi nejvýznamnější progresivní projekty v rámci internetu a nových médií patří sociální sítě umožňující velmi snadný způsob sebeprezentace vytvářením seznamů vzájemně propojených skupin a kontaktů. Ekvivalentem tohoto pojmu je také „komunitní síť“, protože komunita je právě to, co zde lidé budují. Nejčastěji se jedná o skupiny přátel, kteří zde sdílí svůj multimediální obsah a osobní informace. Tímto způsobem je možné najít stávající i nové známé anebo se sdružovat ve skupinách se stejnými zájmy. Nastala doba, kdy se lidé aktivně a rádi zapojují do diskuzí, sdílejí své zážitky a vyjadřují své pocity. (Dostál, 2010)

Následují stručné charakteristiky těch sociálních sítí, které děti nejčastěji uváděly v dotazníku jako ty, na kterých mají založen profil:

- Facebook – se stal během své krátké historie největším a nejrozsáhlejším interaktivním systémem, který svým uživatelům nabízí možnost vytvářet virtuální sociální sítě a komunikovat s přáteli a dalšími uživateli. Facebook se stal všudypřítomným fenoménem, který se rozšířil téměř do všech koutů světa. Vytváří skutečně unikátní prostředí, které zdaleka nevyčerpalo všechn svůj potenciál a stále se rozvíjí, má svá vlastní pravidla a funguje na jiných principech než dosavadní komunikační prostředky (Dostál, 2010).
- Spolužáci.cz – je velice oblíbený komunitní server, na němž se nachází databáze tříd jednotlivých základních a středních škol, gymnázií nebo učilišť v České republice - současných, ukončených i odmaturovaných. Tento server slouží jako sociální síť, pro internetové profily, pro ukládání a sdílení multimédií, dále jako chatovací server. Jedná se o obdobu amerického Classmates, tento server je uživatelsky spojen se serverem Lidé.cz (Spolužáci.cz, [on line]).
- Lidé.cz - je jeden z největších a nejznámějších českých webových chatovacích a komunitních portálů, provozovaný společností Seznam.cz. Lidé.cz nabízejí chat, diskusní fóra, uživatelské profily, ukládání a sdílení fotografií, blogy a seznamku, tento server je uživatelsky spojen se sociální sítí Spolužáci.cz. Uživatelé na Lidé.cz pokrývají všechny věkové kategorie a zájmové skupiny, přičemž mladší generace tvoří největší uživatelskou základnu (Lidé.cz, [on line]).
- Líbímseti.cz – je internetový zábavní portál, který je zaměřen zejména na službu seznamky s ostatními uživateli. Vedle toho nabízí např. hodnocení fotografií, diskusní fóra, chat, horoskopy a vlastní magazín Magazin.cz. Portál je vzdáleně po-

dobný americkému projektu MySpace. Problém anonymity registrací je řešen certifikací, kdy je ověřeno, že uživatel skutečně existuje. Portál pořádá také setkání uživatelů, kde se mohou anonymní kamarádi reálně seznámit. (Libimseti.cz, [on line]).

### 3.3 Počítačové hry

*„Počítačové hry jsou skupinou programů, která je na počítačích v domácnostech určité nejvíce rozšířena a právě díky jejich různé „kvalitě“ dochází k nejvýraznějšímu ovlivňování, hlavně dětí, negativním způsobem“ (Roubal, 1997, s. 104).*

V další části této podkapitoly uvádím jednotlivé druhy počítačových her a jejich stručnou charakteristiku. Jde o dělení nejobecnější, přičemž u mnoha her dochází k prolínání žánrů nebo k vytváření specifických podžánrů.

#### 3.3.1 Adventury

V těchto hrách je kladen důraz na přemýšlení a hledání souvislostí mezi jejich jednotlivými prvky, na jejich kombinaci a rekonfiguraci. Název je odvozen z pojmenování první hry tohoto typu. Jedná se o scénáře, resp. příběhy, kdy např. komunikací s postavami, prostředím, nalezením indicií hráč řeší logické úkoly a postupuje simulovaným dějem. Zpracování her může mít jak textové, tak i grafické interaktivní. (Pokorný, 2002)

Příkladem jsou např. hry: Posel Smrti, Polda, Dračí historie a Ve stínu havrana

#### 3.3.2 Akční hry

Tyto hry představují jistou obdobu akčního filmu. Námětem akčních her bývá likvidace protivníků. Mohou jimi být lidé, nestvůry, stroje atd., přičemž je pro tento styl charakteristické vidění světa očima simulované postavy. Hráč v nich vystupuje v roli hlavního hrdiny. Zpravidla je cílem těchto her úspěšně projít územím plným nepřátel, které je třeba zneškodnit. Někdy se hráč dostává do situace, kdy musí vyřešit určitý problém, většinou spojený s nalezením kódu nebo klíče, protože jinak nelze postoupit na vyšší úroveň hry. (Pokorný, 2002)

Asi nejznámějším zástupcem tohoto žánru je série Doom, dále pak Duke Nukem či Call of Duty.

### 3.3.3 Arkády

Arkády jsou svým zpracováním předchůdkyněmi akčních her. Jejich zpracování je jednodušší, jejich herní svět je omezený, nebo úkolem hráče je kupř. sestřelit všechny nepřátelské rakety. (Pokorný, 2002)

### 3.3.4 Strategické hry

Podle Roubala (1997) by se tato skupina her dala rozdělit na budovatelské (podnikatelské) a válečné. Ve hře budovatelské hráči staví město, které musí obsahovat vše, co má skutečné město, nebo staví silnice, nakupují autobusy a provozují veřejnou dopravu. Ve válečných hrách má hráč většinou prostředky a čas na vybudování základen, rozmístění raket či něčeho jiného (princip je podobný, ať už se hra odehrává ve starověku nebo v roce 2050). Poté hráč bojuje s nepřáteli, buďto pozemského nebo mimozemského původu. Vývoj hry je závislý na tom, jak dobře se hráč připravil při budování. Příkladem jsou např. hry Warcraft, Age of Empires nebo série SimCity.

### 3.3.5 Simulátory

Jak uvádí Pokorný (2002), existuje celá řada simulátorů různého typu – auta, stíhačky, lodě, letadla, tanky apod. Mezi simulátory se také řadí simulátory sportů. Simulovat lze prakticky cokoliv, prostředí, ale i chování člověka a podobně – např. hra Doom 2 je označována za simulátor pekla.

### 3.3.6 RPG (Role playing games)

Tyto hry jsou založené na hraní rolí, hráč v nich putuje fantastickým světem, bojuje, čelí intrikám, spřádá intrika apod. Má však malý vliv na utváření světa hry, protože v nich chybí prvek vzájemné komunikace mezi hráči. Zpravidla se jedná o nesmírně rozsáhlé hry, ve kterých hráč objevuje nová a nová místa a tak se často tyto hry nedají nikdy dohrát. (Pokorný, 2002)

Příklad: série Diablo, World of Warcraft a série Gothic.

To, co činí počítačové hry přitažlivými pro různé typy lidí, zejména pak děti, lze podle Pokorného (2002) spatřovat v následujícím:

- dostupnost,
- pochopitelnost a jasnost pravidel,
- zjednodušení světa,
- nabídka různých „zkoušek“ a „životních situací“,
- nevyžadování specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti,
- umožnění, resp. vyžadování vnoření, které vede k odpoutání se od reality a zprostředkovávají pocit ve smyslu přesunutí se jedince do „jiného“ světa. Pro některé jedince mohou být jedním z klíčových prostředků poznávání, modelem komunikace apod.,
- poskytnutí možnosti hrát různé role; umožňují do jisté míry, ale i zcela se ztotožnit s postavou. V této souvislosti je hráči poskytnuta ochrana v podobě anonymity a z tohoto (a nejen toho) zážitek pocitu moci, resp. omnipotence, tj. všemocnosti, všemohoucnosti,
- umožnění činností, které jsou v reálném životě neběžné či nemožné, případně sociálně sankciované,
- poskytnutí uspokojení z výhry,
- prožitek pocitu moci z možnosti konstruovat sebe, svou identitu, jiný svět než ten, ve kterém se lidé za normálních okolností pohybují. Hry umožňují různé druhy aktivit, včetně jejich emocionálních doprovodů,
- vývoj her pokročil výrazně i v intimních oblastech, například i v oblasti sexu. V textových systémech a grafických virtuálních světech je v současnosti moderní tzv. „virtuální sex“, resp. Cyber-sex. Možnost mít sexuální zážitek s partnerem, kterého generuje, resp. vytváří počítač, je možné přirovnat k sexu s informací, resp. zde lze hovořit o formě sebeukájení (masturbace, onanie) zprostředkované počítačem. Tento směr vývoje, umožňující velmi radikální individualismus a takřka dokonalé odosobnění, vytváří mimo jiné prostředí pro rozvoj různých deviací.



### 3.4 Psychologická a sociální rizika práce s počítačem

Jak uvádí Roubal (1997) důvod, proč uživatele práce s počítačem tak baví, je ten, že počítač je na rozdíl od psacího stroje interaktivní nástroj, tzn., že s ním jakoby komunikuje. Ku příkladu dobře naprogramovaná počítačová hra dokáže vtáhnout hráče do děje, reaguje na jeho pokyny a vše navíc bývá umocněno použitím multimédií (zvuky a perfektní grafika). Díky tomu je pak práce s počítačem velmi zajímavá a atraktivní, vtáhne uživatele do sebe a ten pak má tendenci zapomínat na čas a život kolem sebe. Počítač však nemá žádné pocity či nálady, jedná pořád stejně, naprosto logicky, reaguje na pokyny podle postupu, který vytvořili programátoři. Z toho, že počítač nekomunikuje jako člověk, plyne nebezpečí pro osoby, které s ním často pracují a samozřejmě nejvíce pro děti, které si své způsoby komunikace s druhými teprve vytvářejí, že nebudou schopni normálně jednat s lidmi, protože ti na rozdíl od počítače jednají na základě svých citů a pocitů. Toto narušení sice nemusí mít charakter psychické poruchy, přesto však může mít výrazně negativní vliv na život člověka.

#### 3.4.1 Vliv elektronických médií na děti a mládež

Podle Kopeckého (2007) jsou negativní důsledky vlivu elektronických médií na děti a mládež obecně známy. Negativa se zpravidla rozdělují na 2 oblasti:

- a) *viditelné a zřejmé obsahové vlivy* (obsažené v programech rozhlasu, televize a dalších médií) jako jsou násilí, sex a krutost,
- b) *cílené ovlivňování diváka* - sem patří vědomá i podprahová reklama.

Negativní vlivy působí na všechny děti, některé děti jsou však na jejich působení citlivější. Mohou to děti hyperaktivní, se sklonem k násilí, děti se sklonem k patologickému hráčství a děti s fyzickými omezeními (vadami). U těchto skupin dětí je potřeba jejich přístup k počítači pečlivě kontrolovat a omezovat. Více než jiné děti totiž potřebují pohyb a další užitečné aktivity. (Roubal, 1997)

#### 3.4.2 Riziko závislosti

*„Některé počítačové hry mají charakter her hazardních, jenom peníze, které prohrájeme, nejsou skutečné. Vytvářejí však pozitivní vztah k takovým hrám, který se může výrazně projevit v okamžiku, kdy se takový člověk dostane ke skutečnému hracímu automatu“* (Roubal, 1997, s. 104).

Přesto, že nejsou počítače na seznamu návykových látek, mohou lidé (nejčastěji děti) propadnout do světa počítače a her na něm natolik, že ho potřebují k tomu, aby byli spokojeni. Při nemožnosti přístupu k počítači se chovají podrážděně a zanedbávají kvůli počítači vše ostatní, tedy vykazují příznaky běžné pro návykové látky. (Roubal, 1997)

Podle Pokorného (2003) v sobě média zahrnují řadu paradoxů, jedním z nich je na jedné straně svobodný, volný a neustálý přístup k informacím a na straně druhé pak téměř výlučná odkázanost na ně. To je dáno již samotným faktem, že fungují. V současné době již existuje závislost veřejnosti na počítačových sítích. Lze říci, že každá závislost představuje omezení svobody a tak např. závislost na technologiích lze popsat v těchto dvou dimenzích:

- *fyzická závislost*
- *psychická závislost*

Získání nové zkušenosti ve hrou vytvořeném světě sebou nese i riziko vzniku závislosti. Možná rizika vzniku závislosti založená hrou počítačových her lze spatřovat v následujících oblastech:

1. *V oblasti násilí a agresivity*, neboť se hráč podílí na násilí aktivněji, než například v televizi či kině. Důsledkem pak může být nácvik a prožitek násilí (v kontextu „vše je odpuštěno – je to jen hra“), násilí je spojováno se smíchem a pocitem úspěchu. Hráč proto může podlehnout pokušení pokusit se o totéž v realitě, nebo použije v náročnější životní situaci násilí, protože není dostatečně vybaven jinými vzorci chování. Dalším důsledkem jsou změny v chování a jednání hráčů, resp. růst verbální a fyzické agresivity nebo pohotovosti k agresivnímu jednání, které mohou mít zdroj i v hraní počítačových her.
2. *V oblasti životního stylu hráčů dochází ke změnám v životním stylu* – hráči mění své postoje, hodnoty, zájmy apod. Důsledkem může být mimo jiné i jednostrannost v zaměření hráčů, zakrnělost v sociálním zrání, deformace v komunikaci, sociálním citění apod.
3. *V oblasti fyziologické, duševní a duchovní úrovně* – i zde nastupují změny, které uvádím podrobněji u závislosti na internetu. (Pokorný, 2002)

Významné faktory vztahující se k nadměrnému hraní počítačových her podle Pokorného (2003):

- deficit pohybu – převažuje sezení a tím pádem se zvyšuje nápor na páteř
- sociální vývoj – zrání jedince, schopnost navazovat, udržovat a rozvíjet vztahy s vrstevníky,
- virtuální nevolnost – vyskytuje se u herních simulátorů, projevuje se např. tak, že jedinec, když po delším hraní vstane od počítače a pomalu si přivyká realitě, není s to adekvátně koordinovat své pohyby, výsledkem této nekoordinovanosti jsou pády, narážení do věcí nebo špatný odhad vzdálenosti. V porovnání s vrstevníky je takovýto jedinec méně obratný a fyzicky odolný,
- lidé si neuvědomují realitu času – podobně jako při čtení dobré knihy či příjemném posezení s přáteli, hráči nevnímají čas a tato skutečnost vede k postupnému prodlužování času věnovanému hře,
- hra vytváří prostředí, do kterého může hráč unikat před problémy v reálném životě. Vnoření se a bytí ve hře může vést ke snížení schopnosti rozlišit realitu od simulované reality, vést ke stírání rozdílů mezi hráčem a postavou ve hře. Prostor hry rovněž osvobozuje od komplexních vazeb, jimž se reálný svět vyznačuje. Herní svět je srozumitelnější, může hráči poskytovat normy, pravidla a hodnoty, které jsou mu bližší. Hráč může alespoň na úrovni simulace naplňovat potřeby, kterých se mu v reálném světě nedostává,
- virtuální zasvěcení, iniciace a s nimi související proměny si sebou následně pak hráč přináší do reálného života,
- svět hry nabízí jak možnost odstoupit od reálného světa a nazírat na něj z jiného úhlu, tak i možnost úniku z reálného světa tím, že poskytuje jakýsi výlučný svět, přístupný několika zasvěceným.

*„Při hraní počítačových her dochází ke změnám fyziologických reakcí, neboť tělo nerozlišuje realitu a virtuální realitu. Resp. fyziologické procesy probíhají nezávisle na tom, zda je ohrožení skutečné (rozzuřený pes) nebo simulované (útočí na mne virtuální obluda). Nezávisle na tom, zda člověk hraje či nikoli, probíhá proces maturace těla a saturace potřeb. Respektive zvládnutí podnětu může vést k připravenosti nebo potřebě podnětu silnějšího“ (Pokorný, 2003, s. 128).*

Jak uvádí Musil (2007) závislost na internetu je nemoc stejně jako závislost na drogách, s níž bývá nejčastěji srovnávána. Také dopady na psychiku a život závislého jsou obdobné; ztráta smyslu pro realitu, anonymita internetu jen zrychluje rozpad sociálních vazeb závislého, projevuje se ztráta norem chování, rozpad rodiny, izolovanost a deprese. Internet je sice levnější než droga, ale stojí přinejmenším čas (jsou popsány případy nepřetržitého brouzdání až 40 hodin) a nevyhnutelné zdravotní důsledky vedou nakonec ke ztrátě práce a následně ke kriminální činnosti stejně jako u závislosti na droze.

Podle Pokorného (2003) je závislost na internetu, netomanie, závislostí primárně psychickou nikoli fyziologickou. Rozdíl mezi gamblery a netomany je relativně malý. U obou je totiž přítomna ztráta sebeovládání, touha po takovém chování, které směřuje k prožívání, které dotyčný člověk vnímá jako příjemné.

Potíže spojené se závislostí na internetu lze rozdělit na fyzické, psychické a sociální. Do oblasti fyzických potíží patří např. průběžné poškozování krční páteře, vady držení páteře a v jejich důsledku pak špatné držení těla, které zhoršuje funkci krevního oběhu. Dále pak průběžné poškozování očí, ke kterému dochází při dlouhodobém sezení u monitoru počítače. V neposlední řadě je vyhledávání informací také namáhavé a stresující, při stresu se v mozku vyplavují tzv. excitační aminokyseliny, které způsobují zvýšené odumírání nervových buněk. To se pak může projevit v oblasti psychické. (Mühlpachr, 2008)

Jak uvádí Pokorný (2003) souvisí oblast psychických obtíží právě se zmíněným poškozením neuronů a s celkovým přetěžováním, resp. zahlcováním informacemi. Člověk se proto hůře soustřeďuje a klesá kvalita jeho pozornosti. Navíc u malých dětí hrozí vlivem excitačních aminokyselin poškození mozkové kůry a tím i pokles intelektových schopností analogicky, jako je tomu u závislosti na televizi.

V sociální oblasti se stává počítač náhražkou vzájemné interakce a komunikace. Člověk se stává součástí řízené komunikace, kterou ovšem neřídí pouze on, ale i jeho počítač. Výsledkem toho je, že se snižují výrazové prostředky. Velmi nebezpečné je to hlavně u dětí, které se v určitém věku musí naučit komunikovat díky svému okolí s vnějším světem. Počítač však dětem neumožňuje získat odpovídající sociální dovednosti. (Mühlpachr, 2008)

Jedním z dělení závislosti je rozdělení na pasivní závislost, což je např. sledování televize, a aktivní závislost, což by mohla být právě závislost na internetu nebo hraní počítačových her. Dále je nutné rozlišovat mezi fyzickou a psychickou závislostí. Při psychické závislosti pocítuje jedinec neodolatelnou touhu po stavu (pocitech), který mu látka či činnost při-

náší, zatímco při fyzické závislosti se po vysazení objevují abstinenční příznaky fyzického rázu. Tím pádem tedy psychická závislost často předchází té fyzické. Vzhledem k tomu, že je závislost na internetu nechemická (na rozdíl od většiny drog), lze se mylně domnívat, že se zde fyzické příznaky nedostavují. Ovšem také v případě nechemické závislosti dochází k rozvoji četných psychických i fyzických symptomů, jakými jsou např. snížená schopnost normálně fungovat v běžném každodenním životě a četné fyzické příznaky – např. bolest hlavy apod. (Šmahel, 2003)

### 3.5 Současný stav v ČR a v zahraničí

V této poslední podkapitole teoretické části, na kterou navazuje praktická část mé práce, uvádím statistiky a výzkumy, na které jsem narazila při studiu literatury a internetových zdrojů k tomuto tématu.

Jak uvádím již v úvodu mé práce, podle výzkumu Českého statistického úřadu s názvem Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci v roce 2010, má devět z deseti (90 %) dětí ve věku od 10 do 15 let doma přístup k osobnímu počítači a téměř stejné množství (86 %) k internetu. Na otázky týkající se dětí odpovídal jeden dospělý člen domácnosti. Zjišťoval se přístup dětí k počítači a internetu doma, frekvence jejich použití, čas strávený na internetu a dále přehled rodičů o chování jejich dětí na internetu a případná omezení dětí v pohybu po internetu.

Téměř všechny děti, které mají doma počítač nebo internet, tyto technologie doma používají. Přitom 86 % všech dětí (96 % těch, co mají doma počítač) jsou pravidelní uživatelé počítače (používají jej minimálně jednou za týden). Vzhledem k tomu, že šetření sledovalo pouze použití počítače doma a nikoli třeba ve škole, v knihovně nebo na návštěvě u kamarádů, dá se očekávat, že podíl pravidelných uživatelů počítače mezi dětmi je ještě o něco vyšší. Podobně je tomu i u internetu: 80 % všech dětí (94 % těch, co žijí v domácnosti s internetem) jej doma používá alespoň jednou za týden. Přibližně polovina (52 %) dětí, které používají internet doma, u něj tráví 5 a méně hodin za týden (jedná se o 43 % všech dětí), 48 % dětí používajících internet doma se mu věnuje více než 5 hodin týdně (jedná se o 40 % všech dětí).

Naprostá většina (90 %) rodičů dětí, které doma používají internet, tvrdí, že jejich aktivity na internetu sledují, 44 % tak činí pravidelně a má o on-line aktivitách svých dětí dobrý přehled, 46 % sleduje své děti na internetu příležitostně, namátkově. Pouze 10 % rodičů,

jejichž děti používají doma internet, jejich aktivity vůbec nesleduje. Kromě pouhého sledování někteří rodiče přístup dětí k internetu i nejrůznějšími způsoby omezují, například 17 % rodičů malých uživatelů internetu blokuje svým dětem přístup na stránky s nevhodným obsahem, 5 % dovoluje přístup jen na předem vybrané stránky. Celkem sahá po nějaké formě omezování pohybu dětí na internetu 54 % rodičů, jejichž děti doma internet používají. Sledování a omezování jde přitom často ruku v ruce, zatímco 71 % rodičů, kteří aktivity svých dětí na internetu pravidelně sledují, používá nějaký nástroj k omezení přístupu na internet, u rodičů, kteří se o on-line aktivity svých dětí zajímají pouze příležitostně, namátkově, se jedná o 46 % a z rodičů, kteří aktivity svých dětí na internetu nesledují vůbec, 89 % přístup dětí k internetu žádným způsobem neomezuje (Český statistický úřad, [on line]).

„Podle studie Wave 4 publikované agenturou Universal McCann v červenci 2009, která je v současné době největší globální analýzou využití sociálních médií svého druhu, 625 milionů uživatelů internetu využívá sociální sítě, což představuje jednu třetinu veškeré internetové populace. Tento trend podle studie nadále roste (v roce 2008 bylo 273 milionů lidí zapojeno do sociálních sítí). Podle analýzy celá jedna pětina uživatelů přistupuje na internet pravidelně i přes svá mobilní zařízení. Podle národnosti jsou na sociálních sítích nejvíce zastoupeni Číňané (159,6 mil.) a Američané (96,3 mil.). Mezi hlavními aktivitami dominuje sledování videa (82,8 %), komunikace a posílání vzkazů (81,5 %), nahrávání fotografií (76,3 %) a vyhledávání nových přátel a kontaktů (74,3 %)“ (Dostál, 2010, s. 184-185).

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 4 CHARAKTERISTIKA VÝZKUMU

V této kapitole uvádím hlavní cíl mého výzkumu a dílčí výzkumné cíle, dále pak hlavní výzkumnou otázku a dílčí výzkumné otázky. Objasňuji, proč jsem zvolila tento druh výzkumu, charakterizuji výzkumný vzorek a uvádím způsob vyhodnocování získaných dat.

### 4.1 Výzkumný cíl

Zjistit, jaké jsou počítačové aktivity dětí mladšího školního věku v jejich volném čase.

#### 4.1.1 Dílčí cíle

1. Zmapovat režim dětí v souvislosti s užíváním počítače.
2. Zjistit, k čemu nejčastěji děti využívají počítač.
3. Vyzkoumat, jaký je názor rodičů na počítačové aktivity jejich dětí.

### 4.2 Hlavní výzkumná otázka

Jaká je struktura počítačových aktivit dětí mladšího školního věku v jejich volném čase?

#### 4.2.1 Dílčí výzkumné otázky

1. Jak často využívají děti ve svém volném čase počítač?
2. Které z počítačových aktivit děti preferují?
3. K jaké činnosti děti nejčastěji používají internet?
4. Jaký druh počítačových her děti upřednostňují?
5. Jsou děti ovlivňovány při různých počítačových aktivitách ze strany svých rodičů?

### 4.3 Metoda sběru dat

Vzhledem ke zvolenému výzkumnému problému jsem se rozhodla pro metodu sběru dat pomocí dotazníku, tedy kvantitativní metodu. Jak uvádí Chráska (2007) nespornou výhodou dotazníku je poměrně rychlé a ekonomické shromažďování dat od velkého počtu respondentů. Další velkou výhodou dotazníku je jeho anonymita.

### 4.4 Výzkumný vzorek

Výzkum jsem realizovala na dvou základních školách ve Zlíně, tou první je ZŠ Dřevnická, druhou ZŠ Křiby. Tyto školy jsem zvolila záměrně, protože mě jejich vedení požádalo o



zmapování počítačových aktivit žáků. Po schválení dotazníků ředitelem školy, jsem dětem rozdala dotazníky v hodině rodinné, občanské či tělesné výchovy. Má práce je zaměřena na děti mladšího školního věku a jejich rodiče, tím pádem jsem dotazníky směřovala na první stupeň základních škol, konkrétně do 3., 4. a 5. ročníků. Žáci těchto tříd spadají do vývojového období mladšího školního věku, tak jak jej vymezuje např. Langmeier a Krejčířová (2006).

Vyplnění trvalo ve třetím ročníku asi půl hodiny, ve čtvrté a páté třídě zhruba 20 minut. Po vyplnění jsem dětem rozdala i dotazníky pro rodiče. Neočekávala jsem vysokou návratnost, ale byla jsem příjemně překvapena. Celkem bylo rozdáno 123 dotazníků, jak dětem, tak i rodičům. Návratnost od dětí byla 100% ale vzhledem k nedostatečnému či chybnému vyplnění jsem musela některé dotazníky vyřadit, tím pádem činí výzkumný vzorek 96 dětí. Dotazníků od rodičů se mi vrátilo 91, což znamená 74% návratnost. Použitelných ovšem bylo pouze 76.

#### **4.5 Vyhodnocení dat**

Vysbírané dotazníky jsem nejprve roztrídila, pokud byl některý nevyplněný nebo vyplněný špatně, byl vyřazen. Zbýlé dotazníky, které byly řádně vyplněny, jsem počítala čárkovací metodou. Nejprve jsem provedla třídění prvního stupně, podle věku, tříd a pohlaví respondentů. Získaná data u každé položky z dotazníku jsem uspořádala do tabulky četností a zobrazila pomocí grafů. Otázky, které byly stejné v dotazníku pro děti i pro rodiče jsem vyhodnocovala společně v jedné tabulce a grafu. Zbytek otázek jsem vyhodnotila zvlášť a připojila jsem odpovídající tabulku, graf a komentář.

## 5 VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

Tato kapitola je věnována vyhodnocení a interpretaci získaných dat, výsledky jsou pro přehlednost uspořádány do tabulek četností a grafů. Grafy jsou uvedeny v relativních četnostech, v tabulkách jsou jak relativní, tak absolutní četnosti. Data byla zpracována v programu Microsoft Excel 2007.

### 5.1 Srovnání odpovědí dětí a rodičů

V první podkapitole uvádím srovnání odpovědí, které byly společné pro děti i rodiče, jde o vyhodnocení jednotlivých položek ze dvou dotazníků, které korespondovaly, vždy tedy byla stejná otázka pro dítě a pro rodiče. U dotazníku pro děti se jedná se o otázky č. 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11 (viz příloha P I). U dotazníku pro rodiče jde o otázky č. 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12 (viz příloha P II). Tyto společné otázky se týkají volného času dětí, počtu počítačů v domácnosti připojených k internetu, činnosti dětí po škole, dále pak času stráveném na počítači. Otázky také zjišťují, zda a jaká pravidla mají rodiče ujednána s dětmi, zda mají rodiče zájem o to, co jejich děti na počítači dělají a v neposlední řadě je zde i otázka týkající se profilu na sociálních sítích.

Jelikož byly otázky v obou dotaznících v rozdílném pořadí, uvádím vždy v závorce číslo otázky v dotazníku dětí či rodičů.

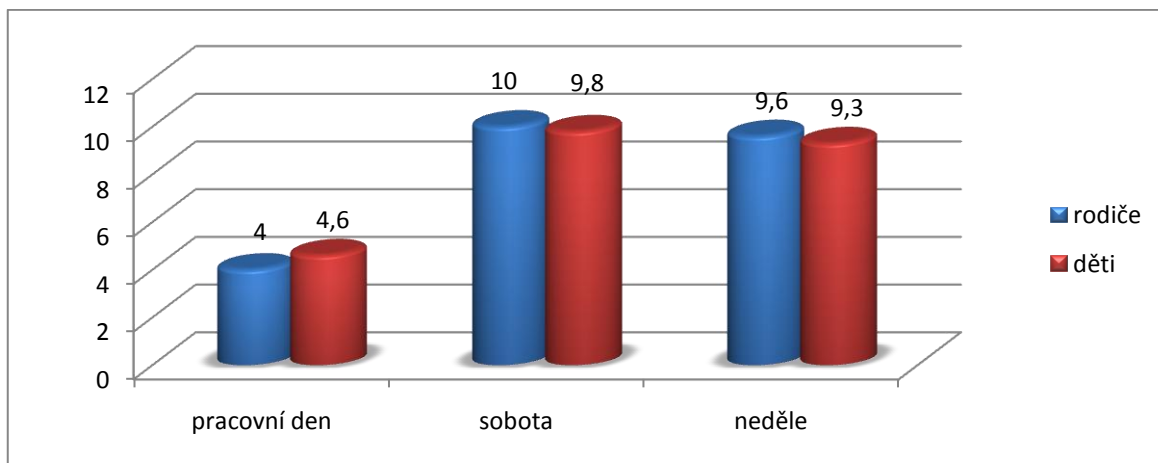
#### Otázka č. 1

**Kolik volného času máš denně?** (děti otázka č. 1)

**Kolik volného času má Vaše dítě denně?** (rodiče otázka č. 2)

*Tab. 1 Volný čas*

	rodiče	děti
pracovní den	4	4,6
sobota	10	9,8
neděle	9,6	9,3



Graf 1 Volný čas

Uvedené odpovědi na tuto otevřenou otázku jsem zprůměrovala a uvedla do grafu a tabulky, ze kterých vyplývá, že se rodiče a děti téměř shodnou na množství volného času. Nejvíce ho mají v sobotu (10 hodin a 9,8 hodin), poté také v neděli (9,6 hod. a 9,3 hod.). Méně času mají děti logicky v pracovní dny, kdy ovšem děti uvedly o 0,6 hod. více než jejich rodiče, z čehož můžeme usoudit, že rodiče si myslí, že jejich děti mají méně volného času, než tomu ve skutečnosti je.

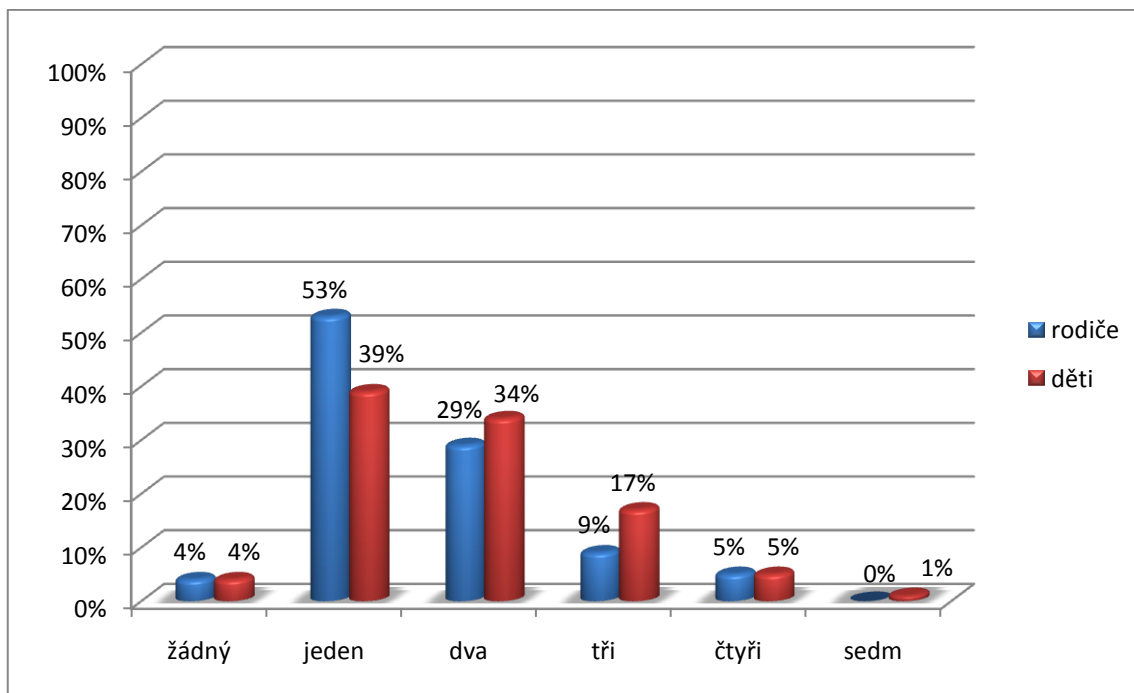
### Otázka č. 2

**Máte doma počítač? Pokud ano, napiš, kolik máte počítačů** (děti otázka č. 3)

**Máte doma počítač? Pokud ano, kolik?** (rodiče otázka č. 5)

Tab. 2 Počet počítačů v domácnosti

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
žádný	3	4 %	4	4 %
jeden	40	53 %	37	39 %
dva	22	29 %	33	34 %
tři	7	9 %	16	17 %
čtyři	4	5 %	5	5 %
sedm	0	0 %	1	1 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 2 Počet počítačů v domácnosti

Druhá společná otázka je naprosto základní, pokud chceme zkoumat počítačové aktivity dětí. Předpokládala jsem, že bude v každé domácnosti alespoň jeden počítač, nicméně rodiče uvedli 3 domácnosti bez počítače (4 %) a děti 4 domácnosti bez počítače (4 %). Většina domácností má jeden počítač (děti uvedly 39 % a rodiče 53 %), objevila se i extrémní odpověď, jedno dítě uvedlo sedm počítačů v domácnosti.

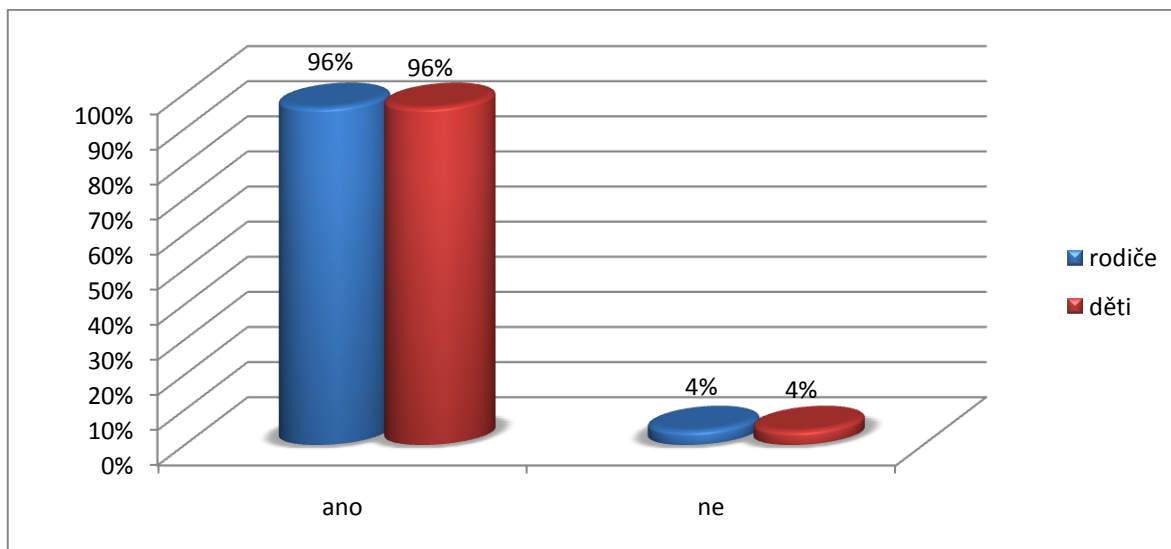
### Otázka č. 3

**Máte doma počítač připojený k internetu?** (děti otázka č. 4)

**Máte doma počítač připojený k internetu?** (rodiče otázka č. 6)

Tab. 3 Počet počítačů v domácnosti připojených k internetu

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
ano	92	96 %	73	96 %
ne	4	4 %	3	4 %
celkem	96	100 %	76	100 %



Graf 3 Počet počítačů v domácnosti připojených k internetu

Druhá otázka úzce souvisí s tou první, je logické, že pokud není v domácnosti počítač, není zde ani počítač připojený k internetu, proto jsou odpovědi na tyto dvě otázky shodné, 4 rodiče (4 %) a 3 děti (4 %) uvedly domácnost bez připojení k internetu.

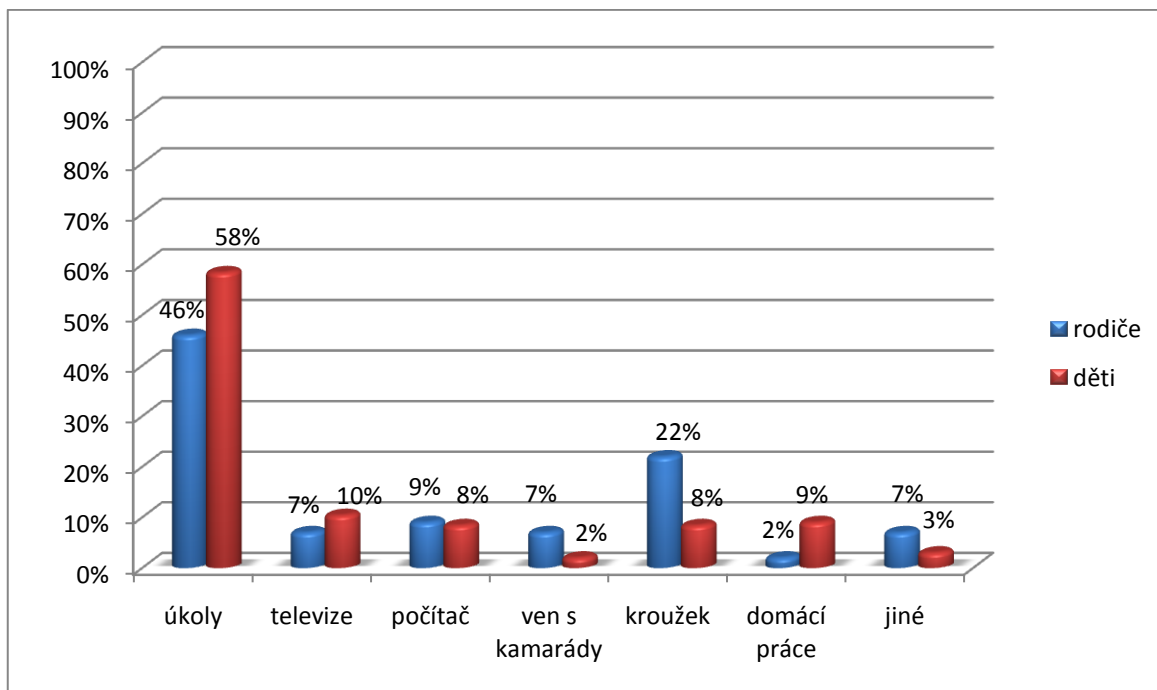
#### Otázka č. 4

**Když přijdeš domů ze školy, co uděláš jako první věc?** (děti otázka č. 2)

**Co udělá Vaše dítě jako první věc, když přijde domů ze školy?** (rodiče otázka č. 3)

Tab. 4 Činnost po škole

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
úkoly do školy	35	46 %	56	58 %
televize	6	7 %	10	10 %
počítač	7	9 %	8	8 %
ven s kamarády	5	7 %	2	2 %
kroužek	17	22 %	8	8 %
domácí práce	2	2 %	9	9 %
jiné	4	7 %	3	3 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 4 Činnost po škole

Touto otázkou jsem chtěla zjistit, jaká činnost u dětí převládá po příchodu domů ze školy a zda budou odpovědi dětí ve shodě s těmi od rodičů. Dle mého očekávání si většina (58 %) dětí napíše úkoly, druhou nejčastější činností je sledování televize (10 %), dále pak domácí práce (9 %). Rodiče také uvedly jako nejčastější činnost svých dětí úkoly do školy (46 %), na druhém místě skončily kroužky (22 %) a téměř shodně často rodiče uváděli zapnutí počítače (9 %), televize (7 %) a jinou možnost (7 %). Do možnosti jiné uvedly děti tři odpovědi: „vyzvednu brášku ze školky“, „vytáhnu si morče“ a „odpočívám“. Rodiče uváděly tyto jiné možnosti: „hokejový trénink“, „gymnastika“, „poobědvá“, „hraje si“.

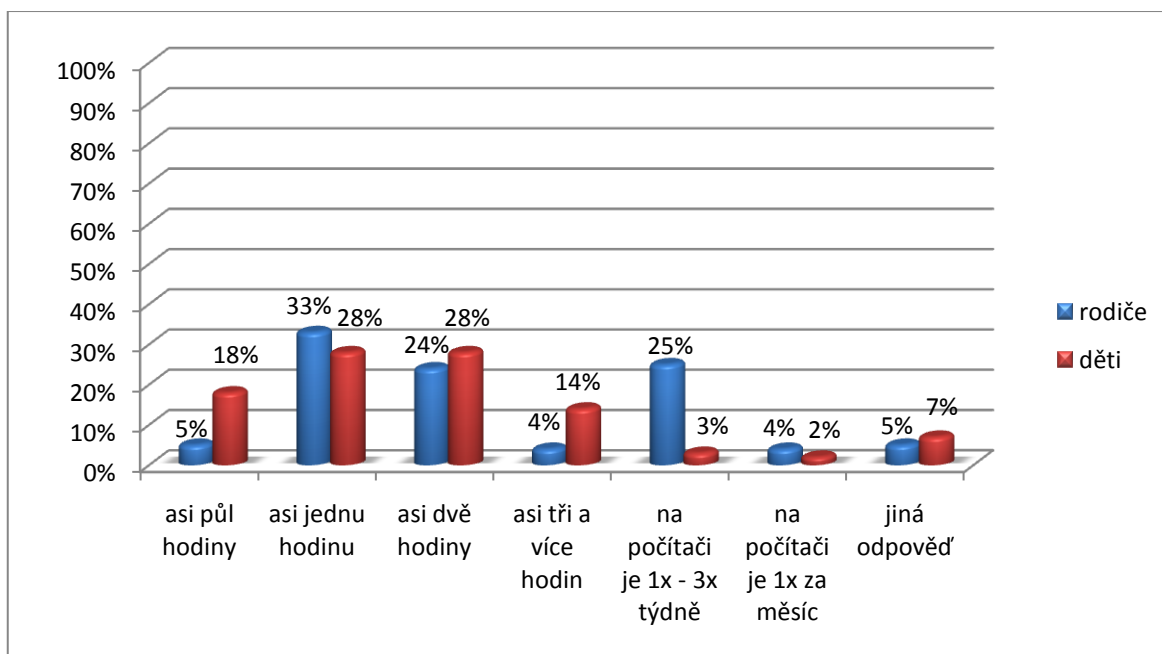
#### Otázka č. 5

**Kolik hodin denně trávíš na počítači?** (děti otázka č. 6)

**Kolik času denně tráví Vaše dítě u počítače?** (rodiče otázka č. 12)

Tab. 5 Čas strávený na počítači

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
asi půl hodiny	4	5 %	17	18 %
asi jednu hodinu	25	33 %	27	28 %
asi dvě hodiny	18	24 %	27	28 %
asi tři a více hodin	3	4 %	13	14 %
na počítači je 1x - 3x týdně	19	25 %	3	3 %
na počítači je 1x za měsíc	3	4 %	2	2 %
jiná odpověď	4	5 %	7	7 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 5 Čas strávený na počítači

Cílem této otázky bylo zmapovat, kolik času tráví děti denně u počítače a porovnat, jak to vidí jejich rodiče. Děti nejčastěji odpovídaly, že tráví na počítači asi jednu hodinu (28 %) nebo asi dvě hodiny (28 %). Nejčastější odpovědí rodičů byla asi jedna hodina (33 %), následně odpověď, že je dítě na počítači 1x až 3x týdně (25 %). Nejvýraznější rozdíly mezi odpověďmi dětí a rodičů jsou u položky 1x až 3x týdně, kdy takto děti odpověděly jen 3x (3 %) a rodiče naopak odpověděli 19x (25 %). Také je zajímavý rozdíl u odpovědi tři a více hodin, kdy děti uváděly tuto odpověď výrazně častěji (14 %) než rodiče (4 %).

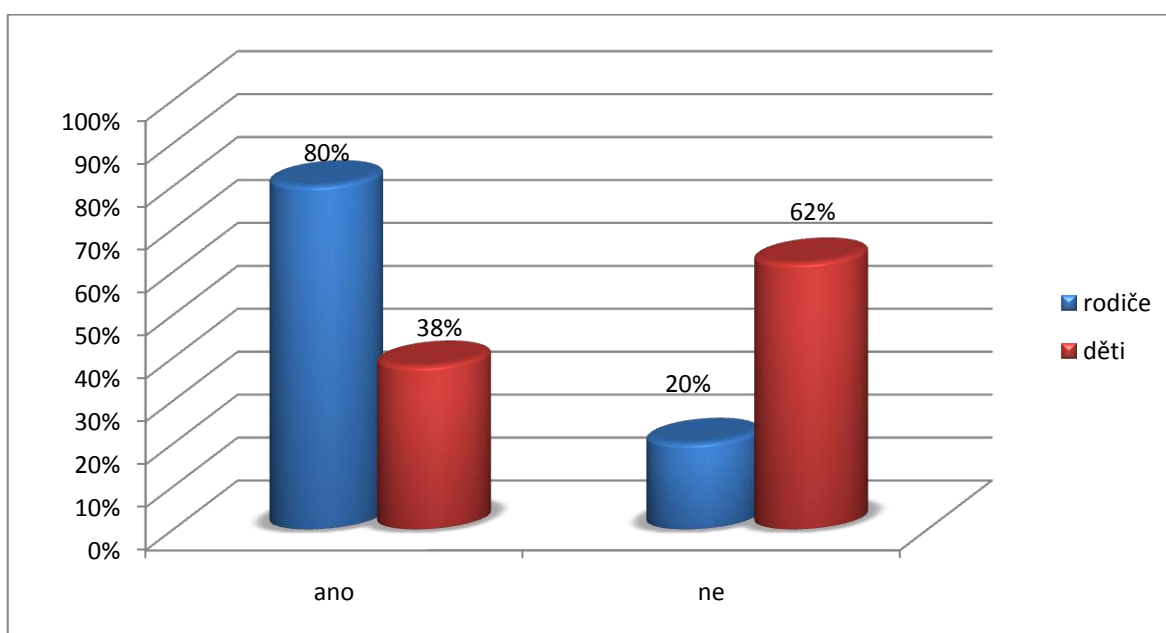
## Otázka č. 6

**Máte s rodiči domluvená pravidla ohledně užívání počítače?** (děti otázka č. 7)

**Máte s dítětem domluvená pravidla ohledně užívání počítače?** (rodiče otázka č. 7)

Tab. 6 Pravidla o užívání počítače

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
ano	61	80 %	36	38 %
ne	15	20 %	60	62 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 6 Pravidla o užívání počítače

Touto otázkou jsem chtěla zjistit, jestli je v rodinách nastaven režim ohledně užívání počítače, např. zda má dítě zákaz chodit na počítač, když má špatné známky, nebo k němu má volný přístup bez omezování. Podle odpovědí dětí, lze usoudit, že žádná pravidla s rodiči domluvená nemají (62 %), oproti tomu rodiče uvádějí v převážné většině (80 %), že pravidla s dětmi domluvená mají. Naneštěstí jsem se již rodičů neptala, jaká tyto pravidla jsou, ale budou vesměs stejná, jaká uvedly děti: „splnit si své povinnosti“, „nezavírat počítač“, „nebýt tam moc dlouho“, „nic sprostého“, „hrát jen jednu hru“, „střídat se se sourozenci“, „max. 2 hodiny“, „max. 1 hodinu“, „max. půl hodiny“, „nechodit na Facebook“.



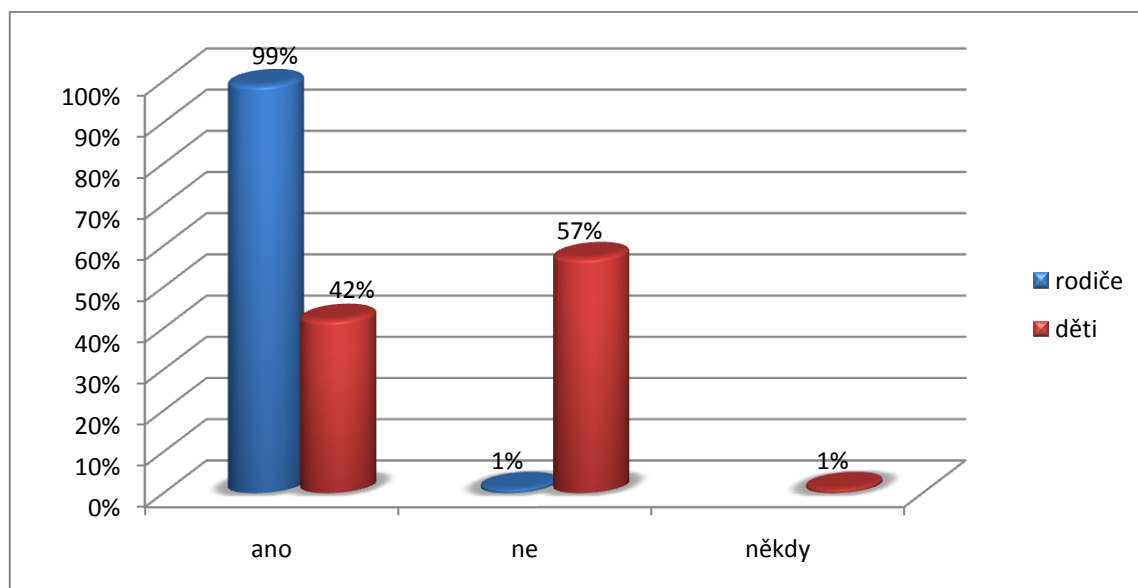
**Otázka č. 7**

**Zajímají se tví rodiče o to, co děláš na počítači?** (děti otázka č. 8)

**Zajímáte se o to, co Vaše dítě dělá na počítači?** (rodiče otázka č. 8)

Tab. 7 Zájem o činnost dítěte na počítači

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
ano	75	99 %	40	42 %
ne	1	1 %	55	57 %
někdy	0	0%	1	1 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 7 Zájem o činnost dítěte na počítači

Tato otázka souvisí s tou předchozí o pravidlech ohledně počítače a výsledky jsou opět podobné. Děti většinou (57 %) odpověděly, že se jejich rodiče nezajímají o to, co dělají na počítači, kdežto rodiče opět v drtivé většině (99 %) uvedli, že se o činnost dítěte na počítači zajímají. Pouze jeden rodič (1 %) uvedl, že se o toto nezajímá a jedno dítě (1 %) odpovědělo, že se rodiče zajímají někdy.

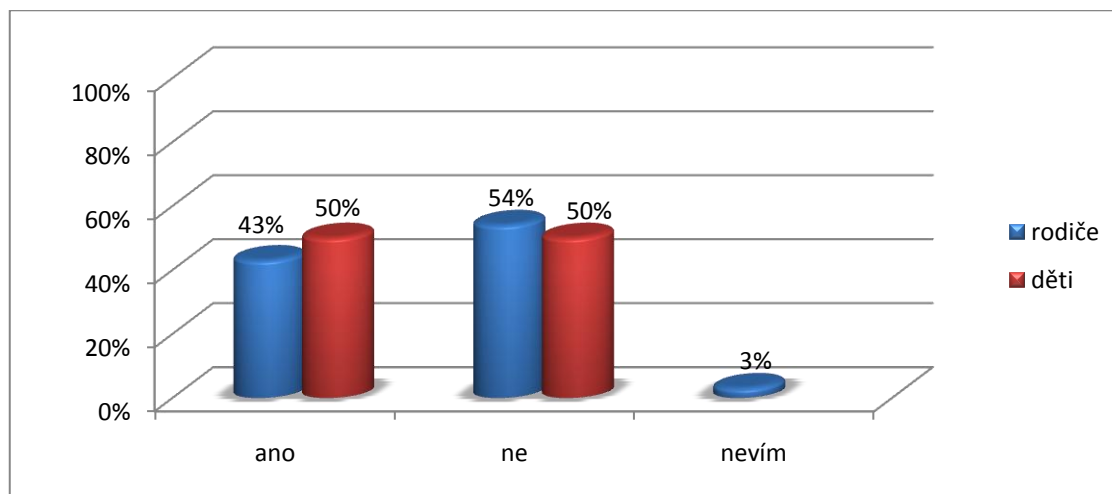
**Otázka č. 8**

**Máš založený profil na některé sociální síti?** (děti otázka č. 11)

**Má Vaše dítě založený profil na některé sociální síti?** (rodiče otázka č. 11)

Tab. 8 Profil na sociální síti

	rodiče		děti	
	absolutní četnost	relativní četnost	absolutní četnost	relativní četnost
ano	33	43 %	48	50 %
ne	41	54 %	48	50 %
nevím	2	3 %	0	0 %
celkem	76	100 %	96	100 %



Graf 8 Profil na sociální síti

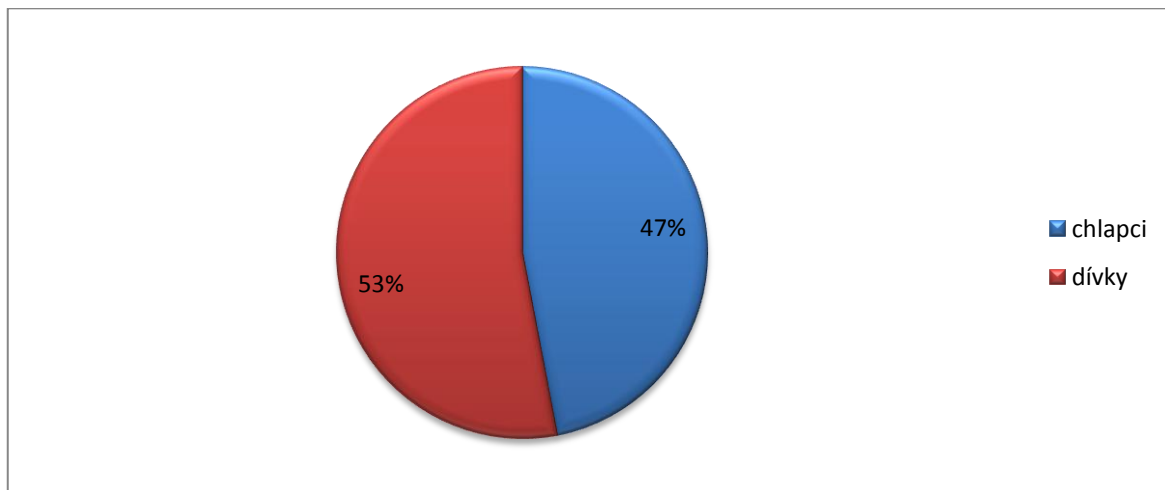
Tuto otázku jsem zvolila hlavně kvůli aktuálnosti a všudypřítomnosti sociálních sítí, chtěla jsem zjistit, zda už i takto staré děti podlehly tomuto fenoménu. Výsledky vyšly přesně půl na půl, 50 % dětí uvedlo, že profil na sociální síti založený má a stejný počet uvedl, že profil založený nemá. Nejčastěji mají děti profil na síti Facebook (67 %), dále pak na serveru Lidé.cz (12 %) a Libímseti.cz (12 %), 9 % dětí má založen profil na stránkách Spolužáci.cz. Podle většiny rodičů (54 %) jejich dítě profil založený nemá, 43 % rodičů uvedlo, že má a 3 % rodičů neví, zda jejich dítě má či nemá založený profil na sociální síti.

## 5.2 Odpovědi dětí

Tato podkapitola je věnována vyhodnocení odpovědí, které byly pouze v dotazníku pro děti, jde o otázky č. 5, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 (viz příloha P I). Tyto otázky jsou směřovány zejména na počítačové aktivity dětí - jaké počítačové hry hrají, jaké navštěvují internetové stránky, jak často hrají počítačové hry apod. Otázky jsou očíslovány tak, jak jsou uvedeny v dotazníku (viz příloha P I).

Tab. 9 Pohlaví respondentů - děti

	absolutní četnost	relativní četnost
chlapci	45	47 %
dívky	51	53 %
celkem	96	100 %



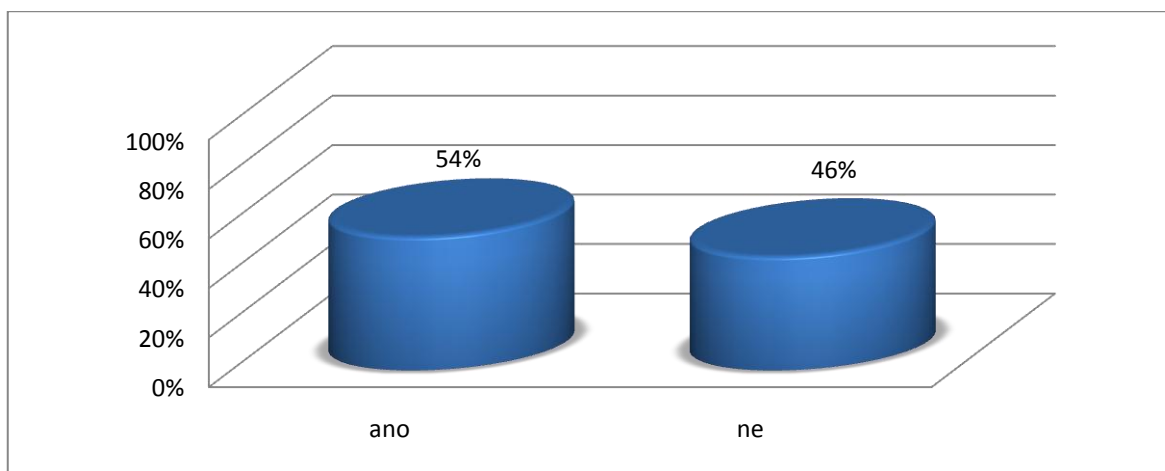
Graf 9 Pohlaví respondentů – děti

## Otázka č. 4 a)

**Pokud máš počítač, máš ho přímo u sebe v pokoji?**

Tab. 10 Počítač v pokoji

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	50	54 %
ne	42	46 %
celkem	92	100 %



Graf 10 Počítač v pokoji

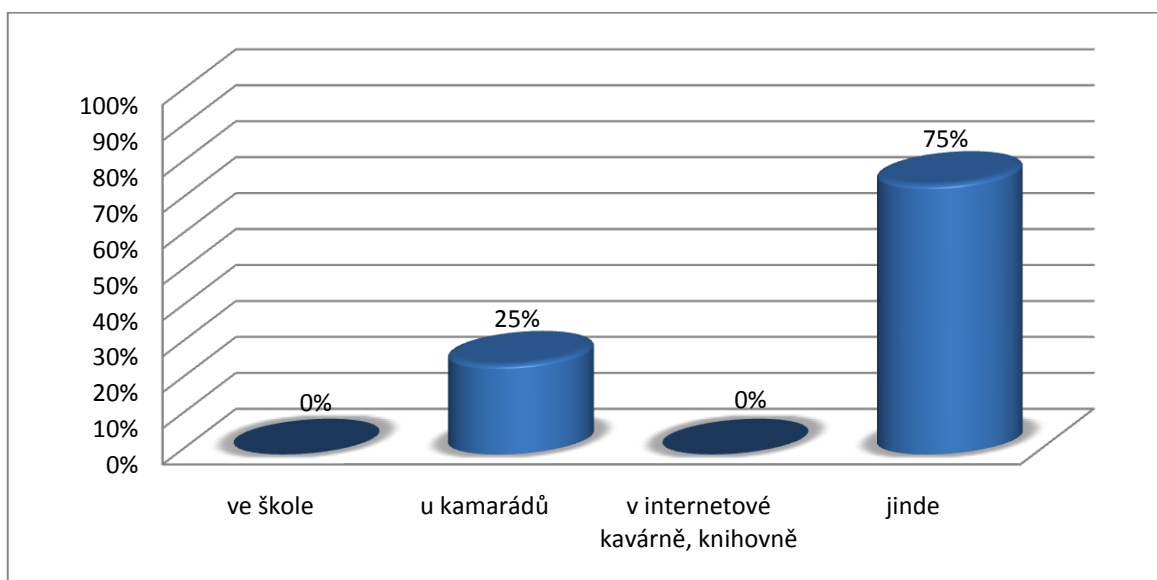
96 % dětí (viz Graf 2) uvedlo, že má doma počítač, proto se v této otázce ptám, zda ho mají přímo u sebe v pokoji. Je určitě hodně velký rozdíl, jestli má dítě přístup k počítači ve svém pokoji, nebo zda je počítač např. v obývacím pokoji či jinde v bytě. Když ho má dítě přímo ve svém pokoji, má k němu prakticky nepřetržitý přístup, rodiče si mohou myslet, že dítě spí a ono zatím může hrát hry nebo surfovat na internetu. Z 92 dětí, které uvedly, že mají doma počítač připojený k internetu, jich má většina (54 %) počítač přímo u sebe v pokoji.

#### Otázka č. 4 b)

#### Pokud nemáš počítač, kde ho využíváš nejčastěji?

Tab. 11 Využívání počítače mimo domov

	absolutní četnost	relativní četnost
ve škole	0	0 %
u kamarádů	1	25 %
v internetové kavárně, knihovně	0	0 %
jinde	3	75 %
celkem	4	100 %

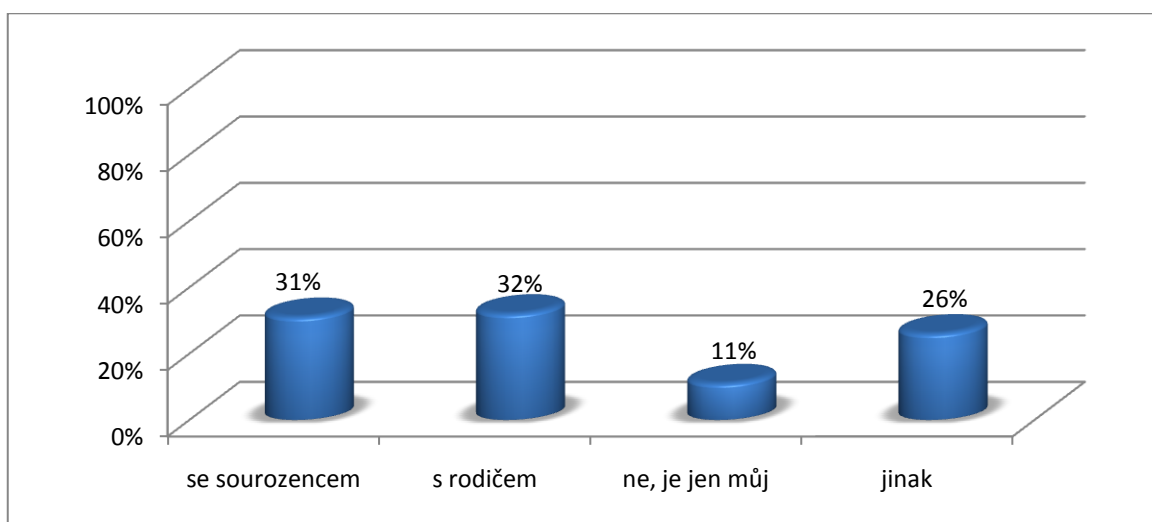


Graf 11 Využívání počítače mimo domov

Je logické, že i když děti nemají počítač v domácnosti, jistě se s ním již někdy setkaly, proto se ptám, kde počítač využívají nejvíce. Ze 4 dětí, které počítač doma nemají ho pouze jeden využívá u kamaráda (25 %) a zbytek (75 %) využívá počítač u svých rodinných příslušníků (tety, strýce a babičky).

**Otázka č. 5****Dělíš se o počítač s někým?***Tab. 12 Dělení se o počítač*

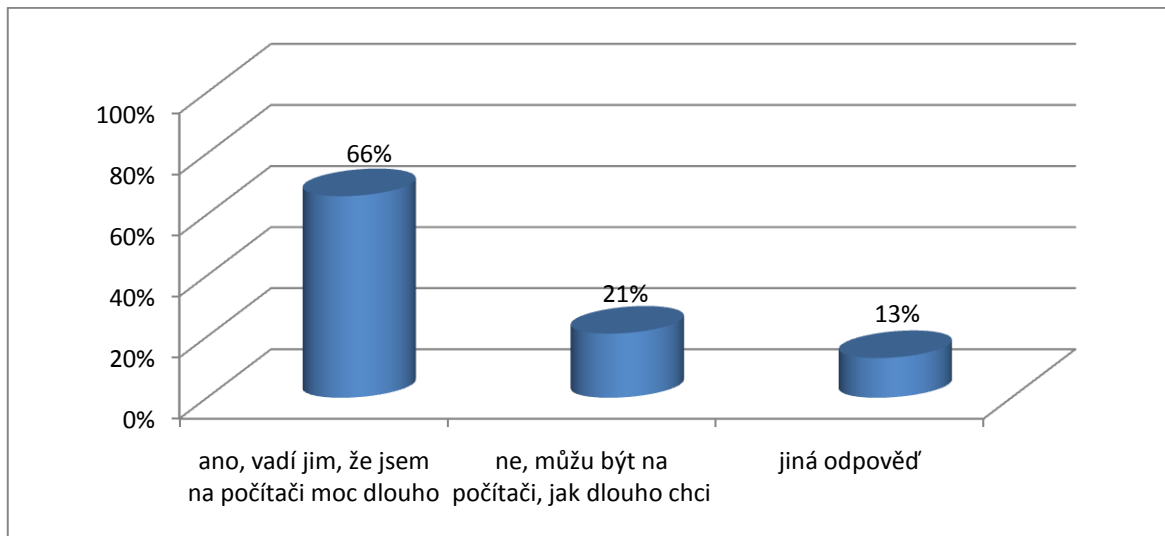
	absolutní četnost	relativní četnost
se sourozencem	30	31 %
s rodičem	31	32 %
ne, je jen můj	10	11 %
jinak	25	26 %
celkem	96	100 %

*Graf 12 Dělení se o počítač*

Tato otázka opět souvisí s režimem dítěte ohledně užívání počítače, jestli ho má jen pro sebe, je pravděpodobné, že na něm bude trávit více času než dítě, které se o počítač dělí s rodičem či sourozencem. Odpovědi jsou téměř vyrovnané, 32 % dětí se o počítač dělí se svým rodičem a 31 % se o něj dělí se sourozencem, 25 % dětí uvedlo jinou možnost, kam psali, že se o počítač dělí s celou rodinou. Pouze 10 % dětí má počítač jen pro sebe.

**Otázka č. 9****Ovlivňují tví rodiče čas strávený na počítači?***Tab. 13 Ovlivňování rodiči*

	absolutní četnost	relativní četnost
ano, vadí jim, že jsem na počítači moc dlouho	63	66 %
ne, můžu být na počítači, jak dlouho chci	20	21 %
jiná odpověď	13	13 %
celkem	96	100 %



Graf 13 Ovlivňování rodiči

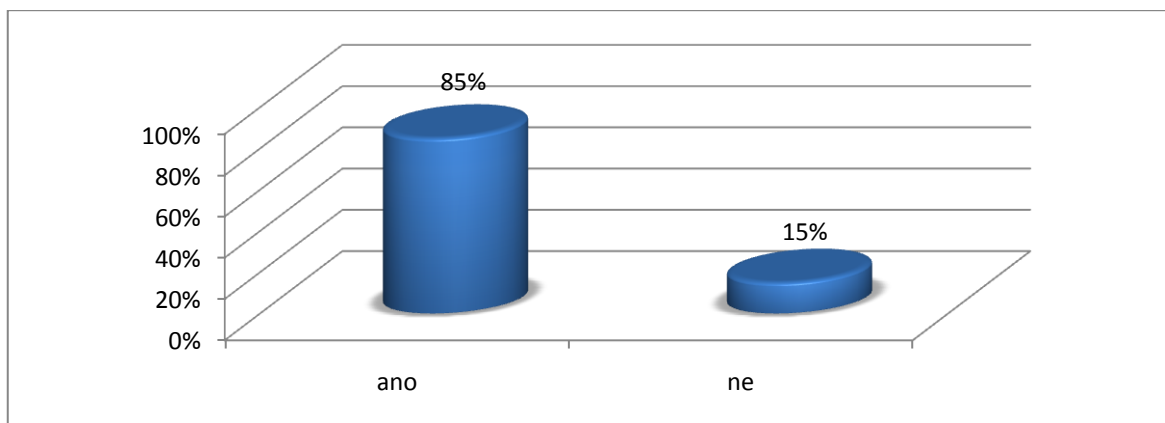
Na tuto otázku odpověděla většina dětí (66 %), že jejich rodičům vadí, že jsou na počítači moc dlouho, 20 % dětí může být na počítači jak dlouho chce a 13 % dětí uvedlo jinou možnost: 61 % z nich může být na počítači jen chvíli a 39 % dětí uvedlo, že rodiče ovlivňují jejich čas strávený na počítači jen někdy.

### Otázka č. 10

#### Máš nějaké oblíbené internetové stránky?

Tab. 14 Oblíbené stránky

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	82	85 %
ne	14	15 %
celkem	96	100 %



Graf 14 Oblíbené stránky

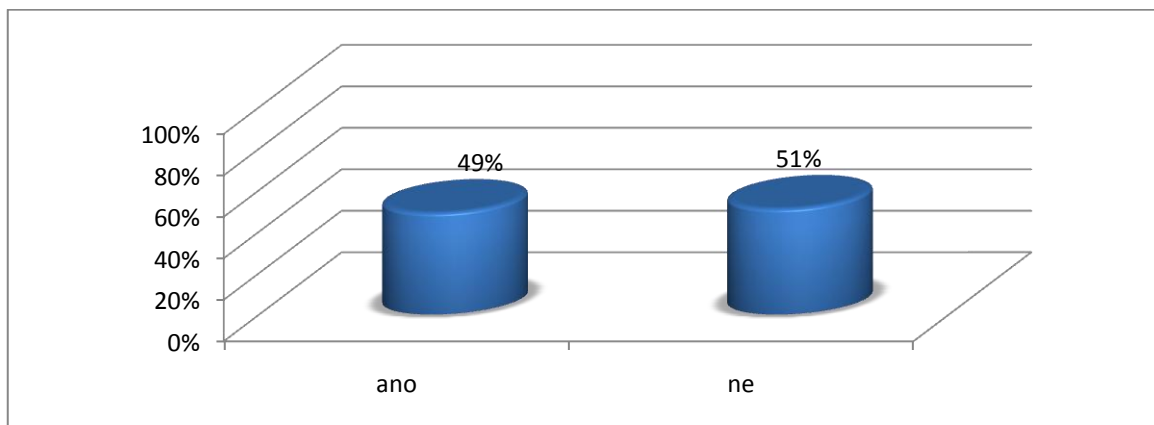
Touto otázkou jsem chtěla zjistit, jaké stránky děti nejvíce navštěvují a podle toho zkusit odhadnout, jaké jsou tím pádem jejich počítačové aktivity. Většina dětí (85 %) má své oblíbené internetové stránky, pouze 15 % dětí nemá žádnou oblíbenou stránku. Nejčastěji uváděly děti jako své oblíbené stránky s hrami (55 %), Facebook (22 %), nebo také YouTube (18 %), Seznam a E-mail (3 %), mezi odpověďmi se také objevil Blog (1 %) a server Ulož.to (1 %).

### Otázka č. 12

#### Máš nějaké stránky od rodičů zakázané?

Tab. 15 Zakázané stránky

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	47	49 %
ne	49	51 %
celkem	96	100 %



Graf 15 Zakázané stránky

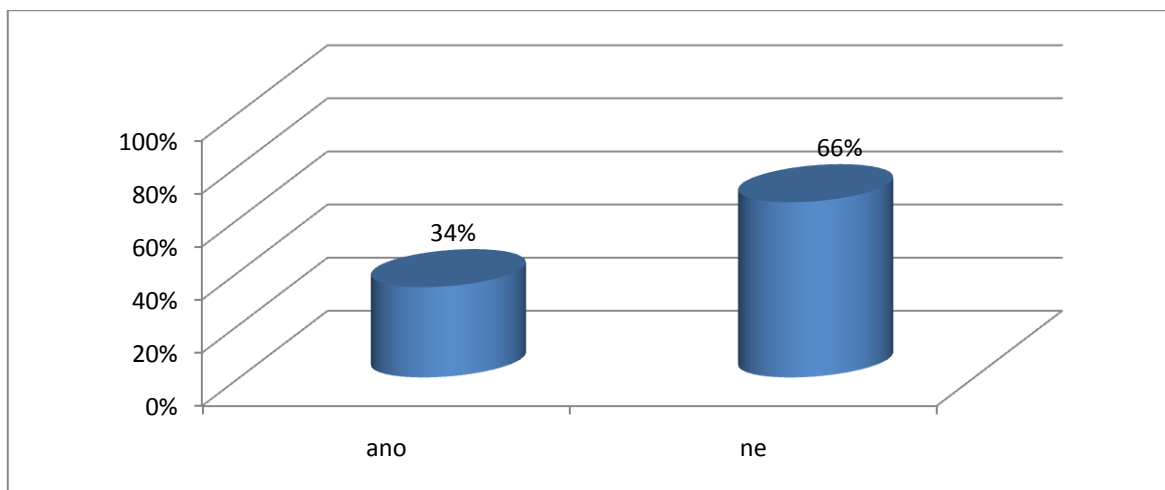
Následující tři otázky jsem směřovala na režim dětí ohledně užívání počítače, zda s rodiči mají domluvená určitá pravidla. Předpokládala jsem, že ve většině budou mít děti nějaké stránky zakázané, opak je však pravdou. Výsledek je hodně vyrovnaný, 51 % dětí nemá žádné zakázané stránky, kdežto 49 % dětí ano.

### Otázka č. 13

#### Zamezili ti rodiče přístup na tyto zakázané stránky?

Tab. 16 Zamezení zakázaných stránek

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	33	34 %
ne	63	66 %
celkem	96	100 %



Graf 16 Zamezení zakázaných stránek

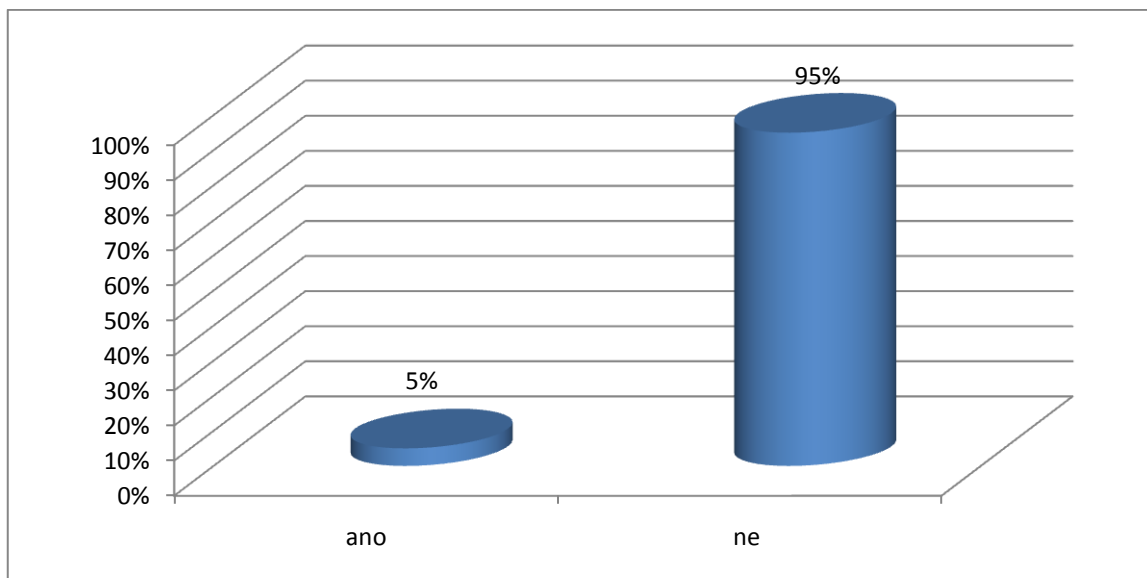
Z grafu lze vyčíst, že většina rodičů (66 %) svým dětem neblokuje přístup na stránky, které mají zakázané. Otázkou zůstává, zda děti vůbec ví, že mají stránky zablokovány, pokud je vůbec nenavštěvují. Další otázku proto věnuji návštěvnosti těchto zakázaných stránek.

#### Otázka č. 14 Navštěvuješ tyto zakázané stránky?

Tab. 17 Návštěvnost zakázaných stránek

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	5	5 %
ne	91	95 %
celkem	96	100 %





*Graf 17 Návštěvnost zakázaných stránek*

Poslední otázka týkající se režimu dětí o užívání počítače vyšla v souladu s mým očekáváním, drtivá většina dětí (95 %) zakázané stránky nenavštěvuje, pouhých 5 % dětí tyto stránky navštěvuje, což si myslím, že není tak špatný výsledek. Ještě dodám, že všichni tito „hříšníci“ jsou chlapeci.

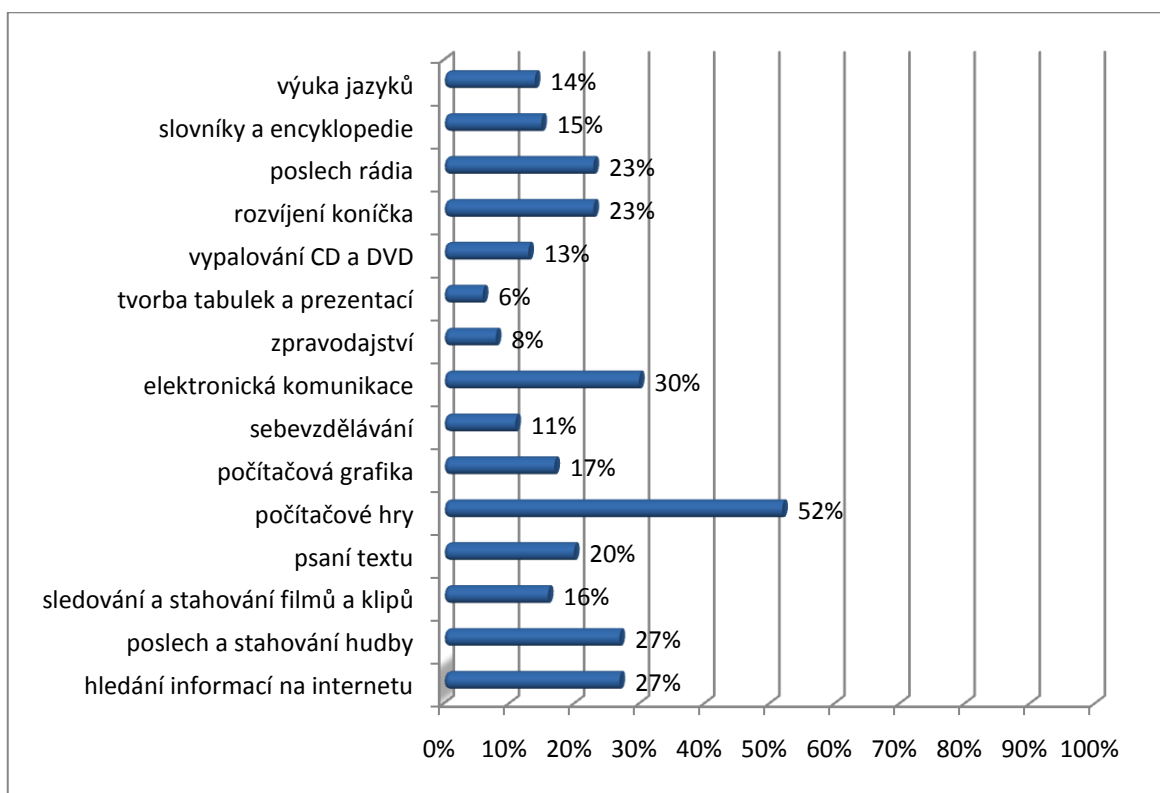
### **Otázka č. 15**

#### **Zakroužkuj, jak často se věnuješ jednotlivým počítačovým aktivitám.**

Tato a následující otázka jsou zaměřeny na preferenci počítačových aktivit, děti měly kroužkovat odpovědi podle frekvence jednotlivé počítačové aktivity. Z důvodu přehlednosti uvádím vždy zvlášť tabulku a graf pro jednotlivé četnosti (denně, 1-3x v týdnu, 1x za 14 dnů, 1x za měsíc a vůbec).

Tab. 18 Počítačové aktivity - denně

	absolutní četnost	relativní četnost
hledání informací na internetu	26	27 %
poslech a stahování hudby	25	27 %
sledování a stahování filmů a klipů	15	16 %
psaní textu	19	20 %
počítačové hry	50	52 %
počítačová grafika	16	17 %
sebevzdělávání	11	11 %
elektronická komunikace	29	30 %
zpravodajství	8	8 %
tvorba tabulek a prezentací	5	6 %
vypalování CD a DVD	12	13 %
rozvíjení koníčka	22	23 %
poslech rádia	22	23 %
slovníky a encyklopedie	14	15 %
výuka jazyků	13	14 %

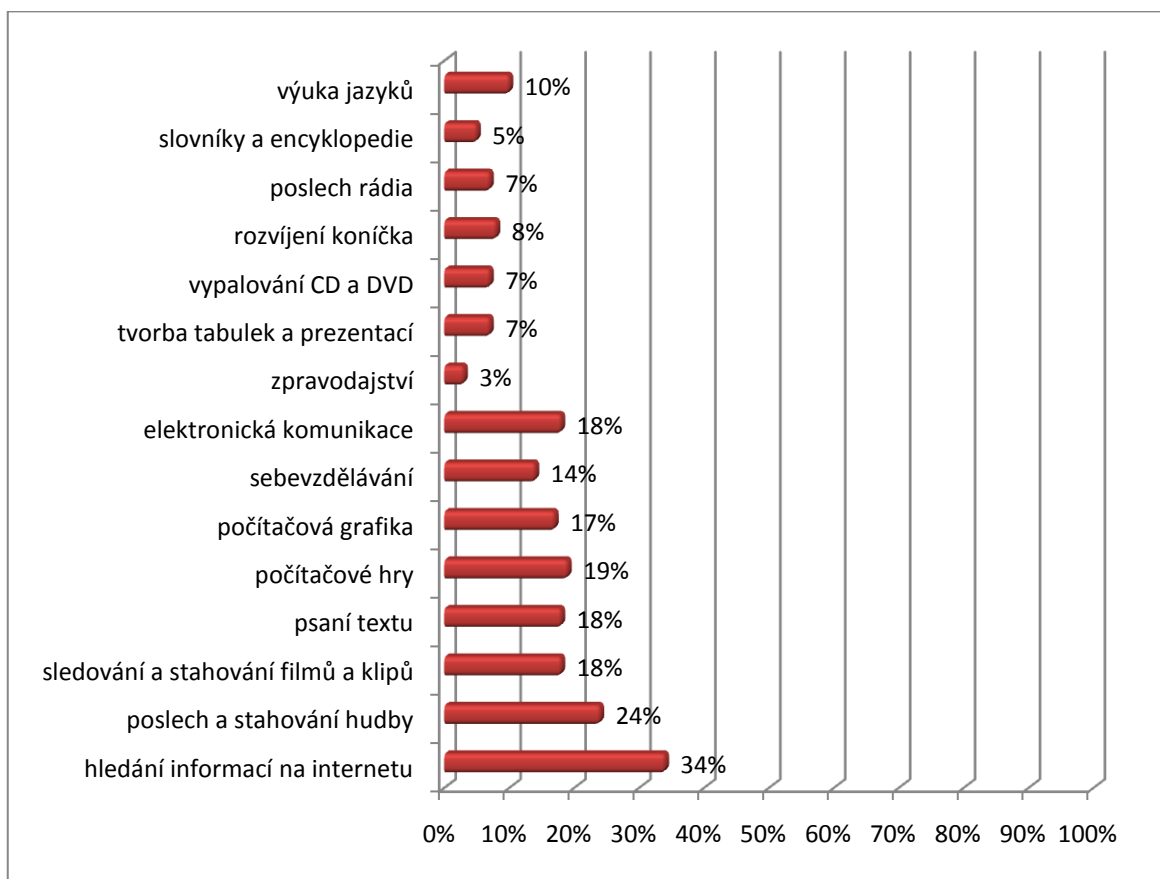


Graf 18 Počítačové aktivity – denně

Jako svou denní počítačovou aktivitu uvedla většina dětí (52 %) počítačové hry, následovala elektronická komunikace (30 %) a poslech a stahování hudby nebo hledání informací na internetu (shodně 27 %). Nejméně dětí (6 %) uvedlo jako svou denní aktivitu tvorbu tabulek a prezentací a zpravodajství (8 %).

Tab. 19 Počítačové aktivity - 1-3x v týdnu

	absolutní četnost	relativní četnost
hledání informací na internetu	33	34 %
poslech a stahování hudby	23	24 %
sledování a stahování filmů a klipů	17	18 %
psaní textu	17	18 %
počítačové hry	18	19 %
počítačová grafika	16	17 %
sebevzdělávání	13	14 %
elektronická komunikace	17	18 %
zpravodajství	3	3 %
tvorba tabulek a prezentací	7	7 %
vypalování CD a DVD	7	7 %
rozvíjení koníčka	8	8 %
poslech rádia	7	7 %
slovníky a encyklopedie	5	5 %
výuka jazyků	10	10 %

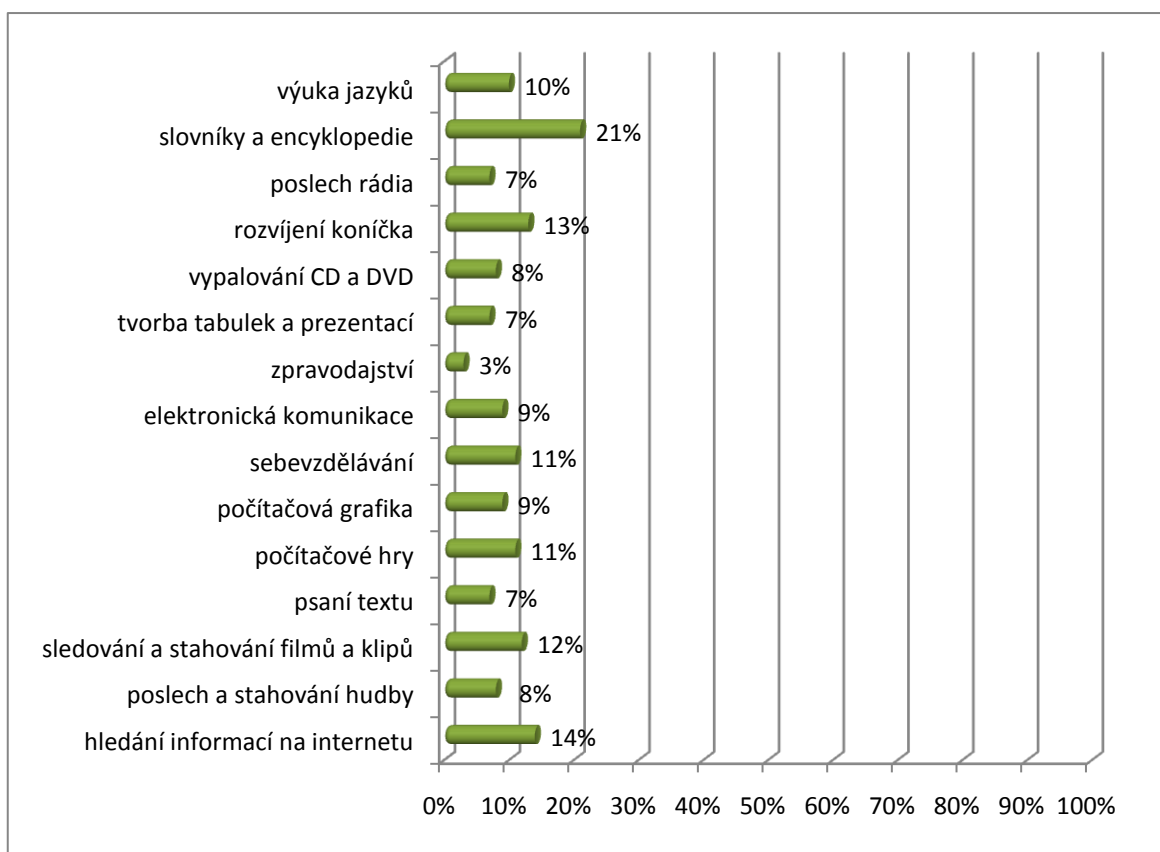


Graf 19 Počítačové aktivity - 1-3x v týdnu

1-3x v týdnu děti nejvíce hledají informace na internetu (34 %), dále pak poslouchají nebo stahují hudbu (24 %) a hrají počítačové hry (19 %). Nejméně často děti opěk uvedly zpravodajství (3 %) a slovníky a encyklopedie (5 %).

Tab. 20 Počítačové aktivity – 1x za 14 dnů

	absolutní četnost	relativní četnost
hledání informací na internetu	13	14 %
poslech a stahování hudby	8	8 %
sledování a stahování filmů a klipů	12	12 %
psaní textu	7	7 %
počítačové hry	10	11 %
počítačová grafika	9	9 %
sebevzdělávání	11	11 %
elektronická komunikace	9	9 %
zpravodajství	3	3 %
tvorba tabulek a prezentací	7	7 %
vypalování CD a DVD	8	8 %
rozvíjení koníčka	12	13 %
poslech rádia	7	7 %
slovníky a encyklopedie	20	21 %
výuka jazyků	9	10 %

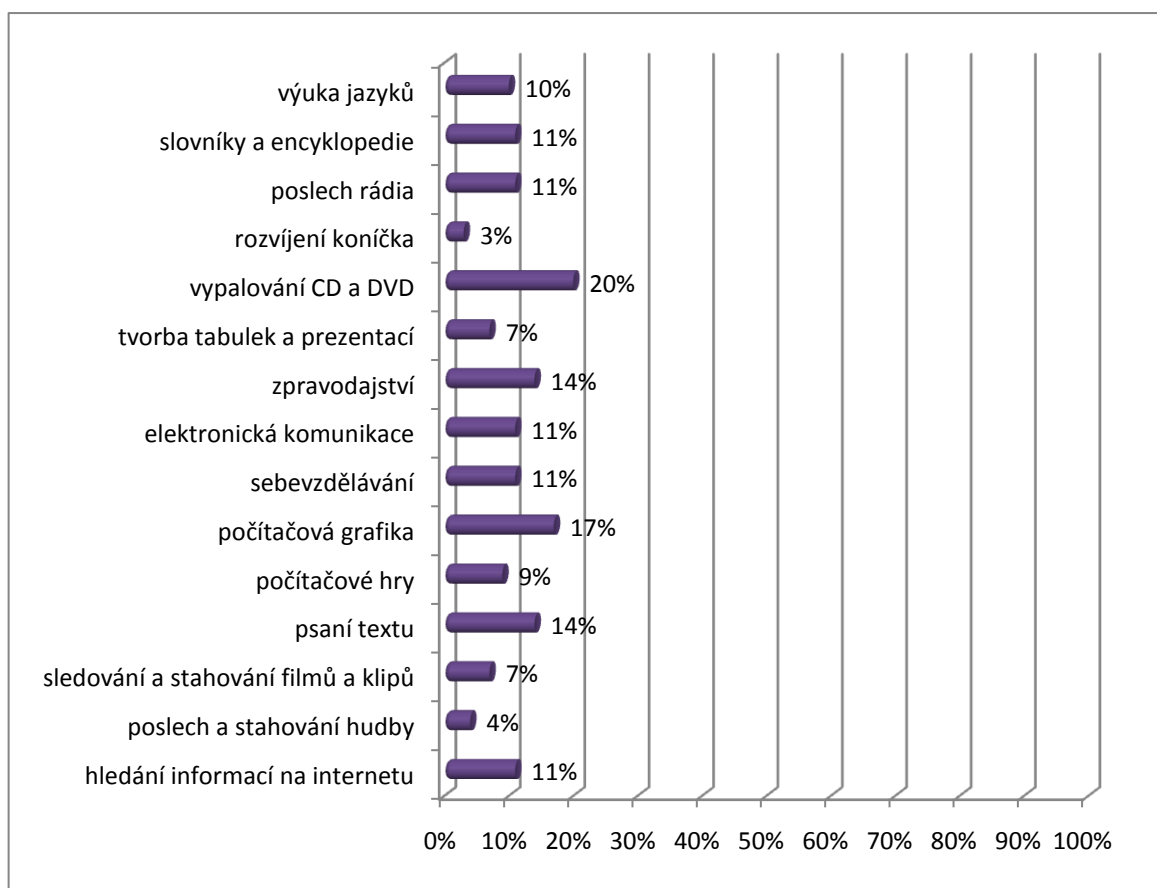


Graf 20 Počítačové aktivity – 1x za 14 dnů

1x za 14 dnů děti na počítači studují slovníky a encyklopedie (21 %), dále pak hledají informace na internetu (14 %) a rozvíjejí svého koníčka (13 %). Nejméně dětí (3 %) uvedlo jako činnost, které se věnují 1x za 14 dnů opět zpravodajství.

Tab. 21 Počítačové aktivity – 1x za měsíc

	absolutní četnost	relativní četnost
hledání informací na internetu	11	11 %
poslech a stahování hudby	4	4 %
sledování a stahování filmů a klipů	7	7 %
psaní textu	13	14 %
počítačové hry	9	9 %
počítačová grafika	16	17 %
sebevzdělávání	10	11 %
elektronická komunikace	10	11 %
zpravodajství	13	14 %
tvorba tabulek a prezentací	7	7 %
vypalování CD a DVD	19	20 %
rozvíjení koníčka	3	3 %
poslech rádia	10	11 %
slovníky a encyklopedie	11	11 %
výuka jazyků	10	10 %



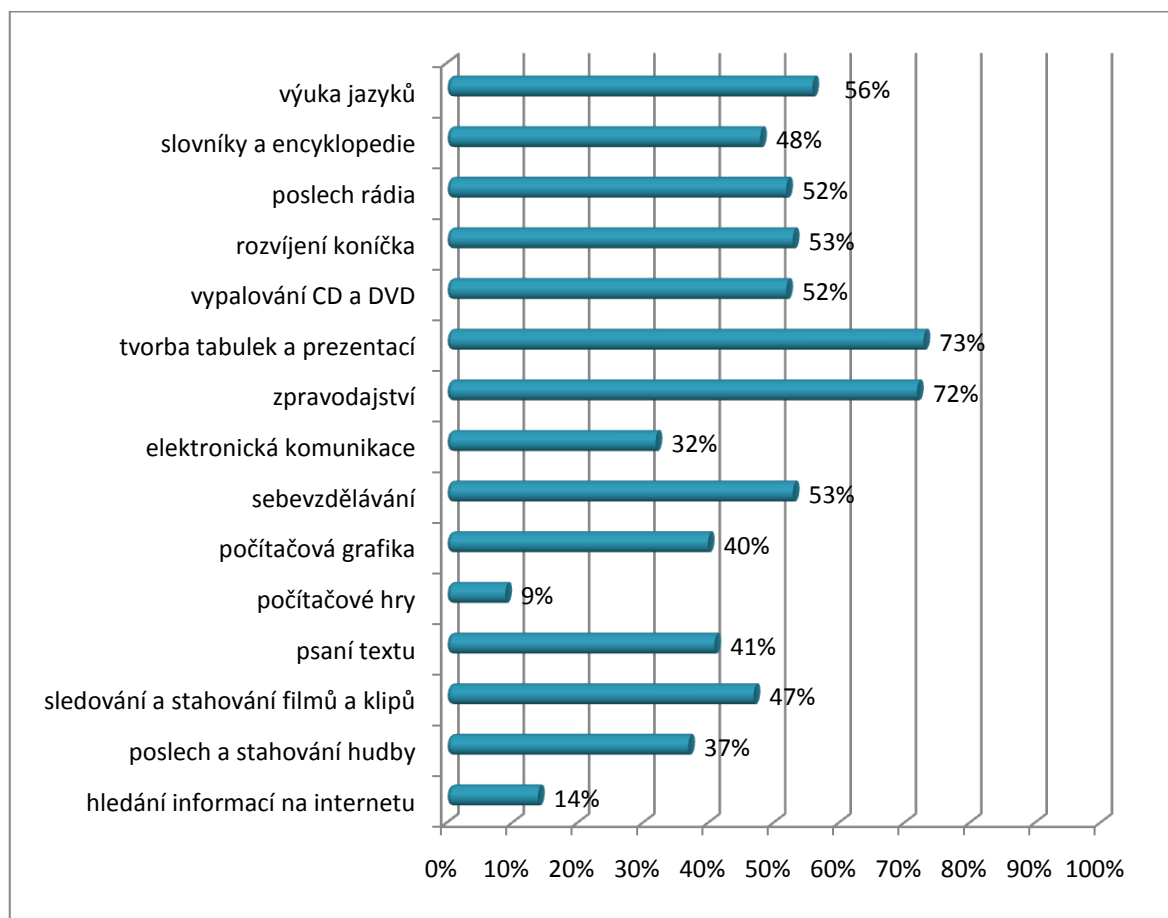
Graf 21 Počítačové aktivity – 1x za měsíc

Nejvíce se děti jednou měsíčně věnují vypalování CD a DVD (20 %), poté počítačové grafice (17 %) a také psaní textu (14 %). Dá se říct, že všechny tyto tři aktivity spolu souvise-

jí, tak je logické, že je děti uvedly téměř ve stejné míře. Naopak nejméně dětí uvedlo, že jednou měsíčně rozvíjí svého koníčka (3 %) a stahuje či poslouchá hudbu (4 %).

Tab. 22 Počítačové aktivity – vůbec

	absolutní četnost	relativní četnost
hledání informací na internetu	13	14 %
poslech a stahování hudby	36	37 %
sledování a stahování filmů a klipů	45	47 %
psaní textu	40	41 %
počítačové hry	9	9 %
počítačová grafika	39	40 %
sebevzdělávání	51	53 %
elektronická komunikace	31	32 %
zpravodajství	69	72 %
tvorba tabulek a prezentací	70	73 %
vypalování CD a DVD	50	52 %
rozvíjení koníčka	51	53 %
poslech rádia	50	52 %
slovníky a encyklopedie	46	48 %
výuka jazyků	54	56 %



Graf 22 Počítačové aktivity – vůbec

Aktivita, kterým se děti na počítači vůbec nevěnují, jsou u většiny (73 %) tvorba tabulek a prezentací, dále zpravodajství (72 %), výuka jazyků (56 %), sebevzdělávání (53 %) a rozvíjení koníčka (53 %). Tyto aktivity nejspíš děti uvedly proto, že přesně nevěděly, co znamená sebevzdělávání a rozvíjení koníčka, jinak si to vysvětlit neumím, protože jistě každé dítě si občas hledá na počítači informace o svém koníčku, nebo jinak svého koníčka rozvíjí. Pouhých 9 % dětí se vůbec na počítači nevěnuje hraní her.

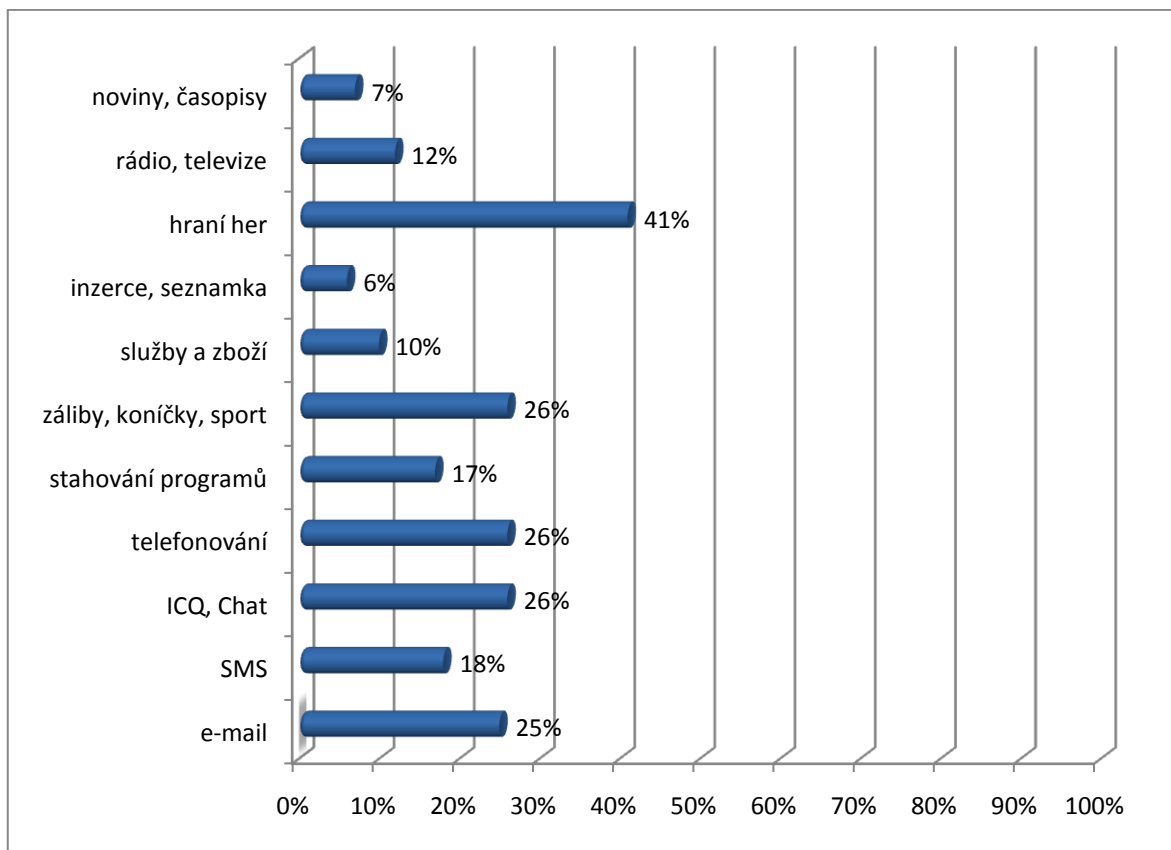
Následuje stejné rozdělení, tentokrát se jedná o aktivity dětí na internetu, četnosti jsou opět denně, 1-3x v týdnu, 1x za 14 dnů, 1x za měsíc a vůbec.

### Otázka č. 16

**Zakroužkuj, jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem.**

Tab. 23 Aktivity na internetu - denně

	absolutní četnost	relativní četnost
e-mail	24	25 %
SMS	17	18 %
ICQ, Chat	25	26 %
telefonování	25	26 %
stahování programů	16	17 %
záliby, koníčky, sport	25	26 %
služby a zboží	10	10 %
inzerce, seznamka	6	6 %
hraní her	38	41 %
rádio, televize	12	12 %
noviny, časopisy	7	7 %



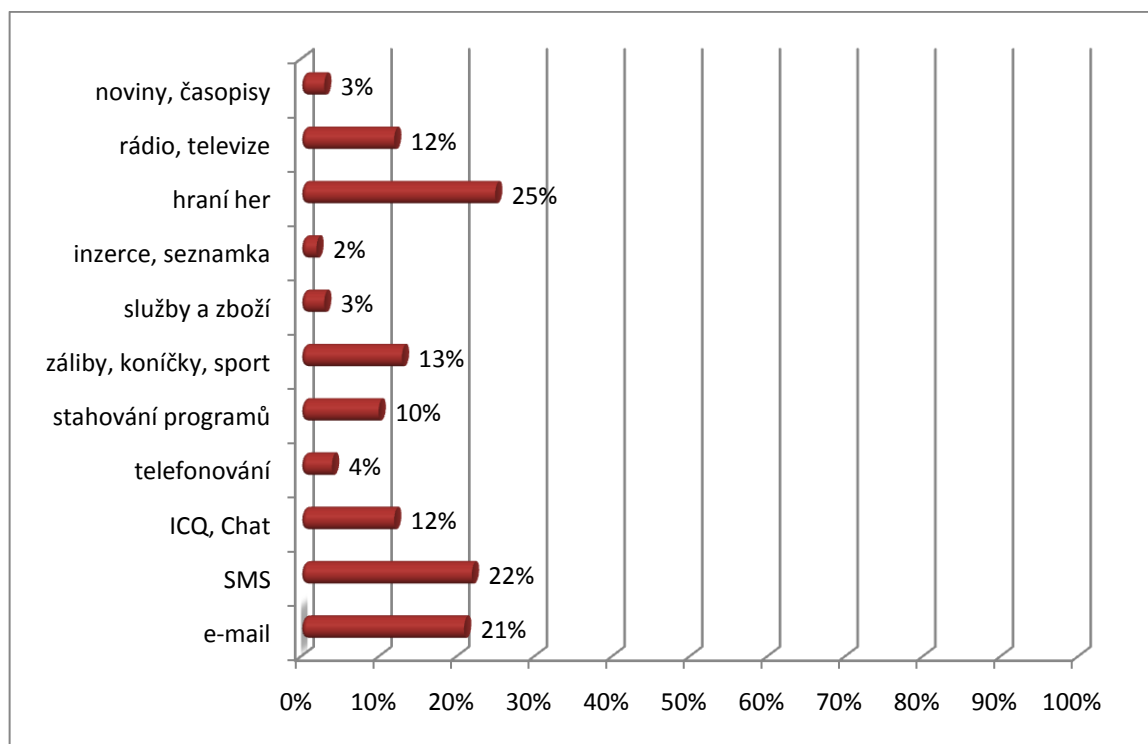
Graf 23 Aktivity na internetu – denně

Nejvíce dětí (41 %) hraje denně na internetu on-line hry, stejnou míru preference (26 %) má vyhledávání informací o zálibách, koníčcích a sportu, telefonování přes internet a písemná komunikace s lidmi. Nejméně se děti věnují vyhledávání a vkládání inzerce a seznamky (6 %).

Tab. 24 Aktivity na internetu – 1-3x v týdnu

	absolutní četnost	relativní četnost
e-mail	20	21 %
SMS	21	22 %
ICQ, Chat	12	12 %
telefonování	4	4 %
stahování programů	10	10 %
záliby, koníčky, sport	13	13 %
služby a zboží	3	3 %
inzerce, seznamka	2	2 %
hraní her	24	25 %
rádio, televize	12	12 %
noviny, časopisy	3	3 %



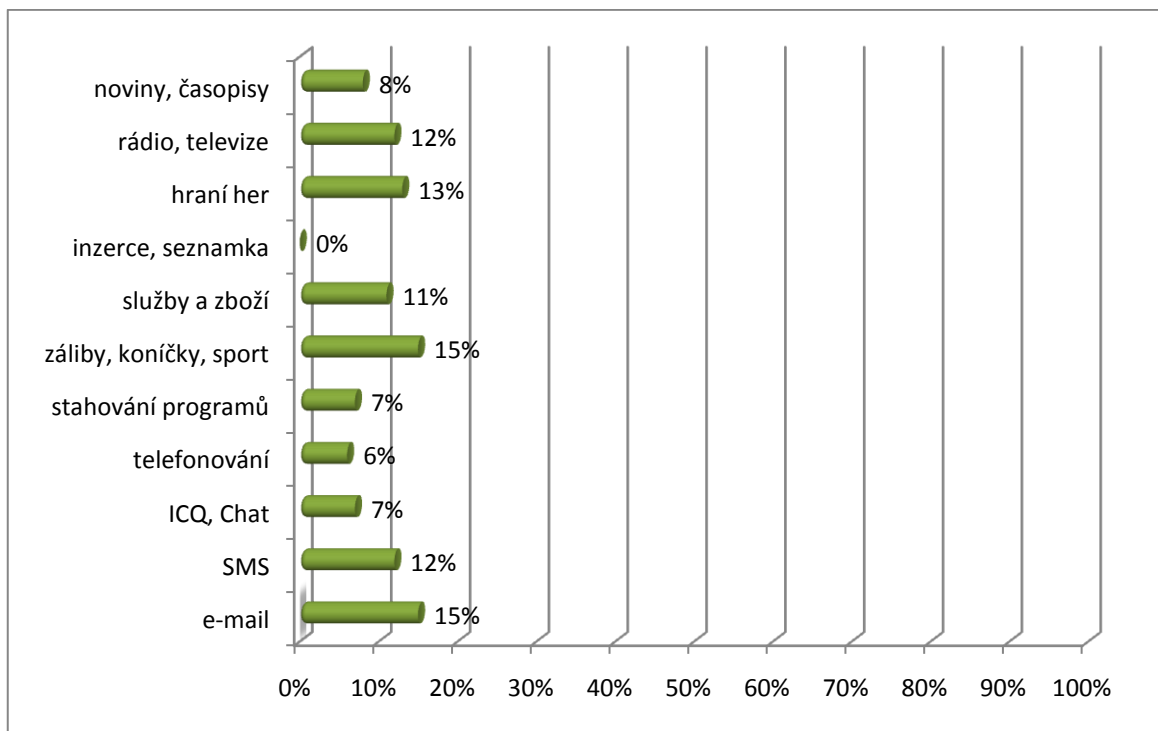


Graf 24 Aktivity na internetu – 1-3x v týdnu

Jednou až třikrát týdně se nejvíce dětí (25 %) věnuje hraní her, zaslání SMS na mobilní telefony (22 %), nebo posílání a přijímání elektronické pošty (21 %). Nejméně dětí (2 %) se opět věnuje vkládání a vyhledávání inzerce a seznamky.

Tab. 25 Aktivity na internetu – 1x za 14 dnů

	absolutní četnost	relativní četnost
e-mail	14	15 %
SMS	12	12 %
ICQ, Chat	7	7 %
telefonování	6	6 %
stahování programů	7	7 %
záliby, koníčky, sport	14	15 %
služby a zboží	11	11 %
inzerce, seznamka	0	0 %
hraní her	13	13 %
rádio, televize	12	12 %
noviny, časopisy	8	8 %

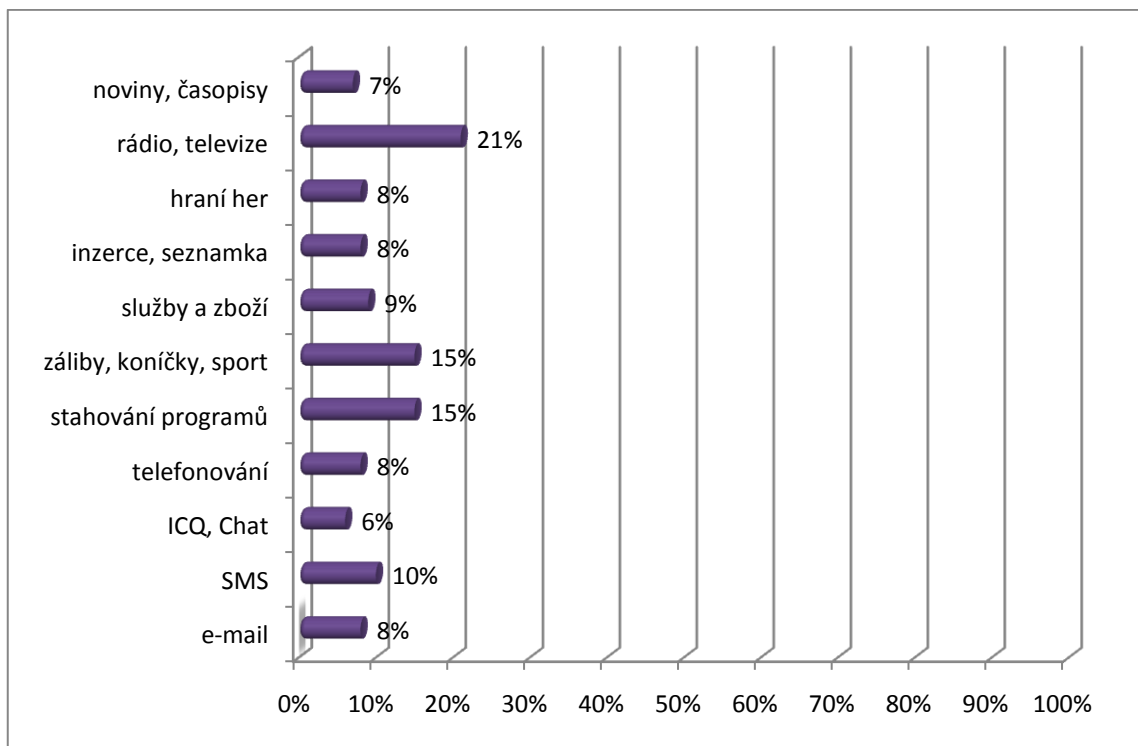


Graf 25 Aktivity na internetu – 1x za 14 dnů

Aktivita dětí na internetu provozované jednou za dva týdny jsou vcelku vyrovnané, shodně (15 %) dětí uvedlo vyhledávání informací o zálibách, koníčcích a sportu a také posílání a příjem elektronické pošty. Nikdo neuvedl vkládání a vyhledávání inzerce a seznamky.

Tab. 26 Aktivity na internetu – 1x za měsíc

	absolutní četnost	relativní četnost
e-mail	8	8 %
SMS	10	10 %
ICQ, Chat	6	6 %
telefonování	8	8 %
stahování programů	14	15 %
záliby, koníčky, sport	14	15 %
služby a zboží	9	9 %
inzerce, seznamka	8	8 %
hraní her	8	8 %
rádio, televize	20	21 %
noviny, časopisy	7	7 %

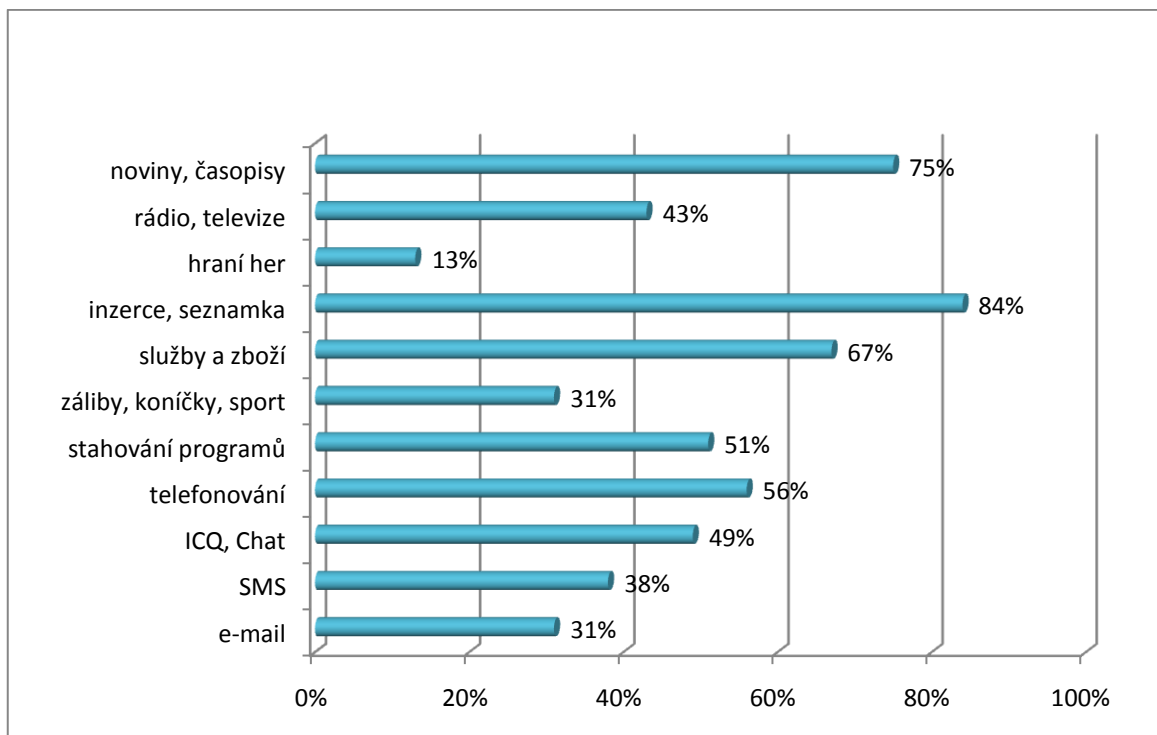


Graf 26 Aktivity na internetu – 1x za měsíc

Jednou měsíčně se nejvíce dětí (21 %) věnuje poslechu rádi a sledování televize na internetu, dále pak vyhledávání informací o zálibách, koníčcích a sportu a stahování počítačových programů (shodně 15 %). Nejméně dětí (6 %) se jednou za měsíc věnuje písemné komunikaci s lidmi.

Tab. 27 Aktivity na internetu – vůbec

	absolutní četnost	relativní četnost
e-mail	30	31 %
SMS	36	38 %
ICQ, Chat	46	49 %
telefonování	53	56 %
stahování programů	49	51 %
záliby, koníčky, sport	30	31 %
služby a zboží	63	67 %
inzerce, seznamka	80	84 %
hraní her	13	13 %
rádio, televize	40	43 %
noviny, časopisy	71	75 %



Graf 27 Aktivity na internetu – vůbec

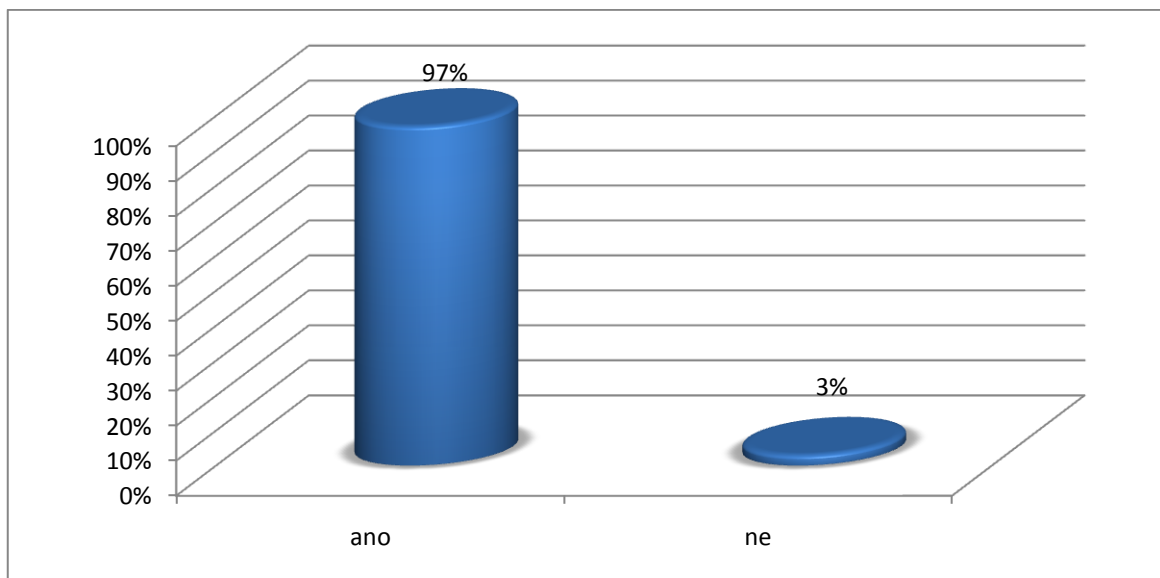
Naprostá většina dětí (84 %) uvedla, že se na internetu vůbec nevěnuje vyhledávání a vkládání inzerce a seznamky, což je vzhledem k jejich nízkému věku potěšující. Další nejméně oblíbenou aktivitou je pak prohlížení a stahování novin a časopisů (75 %), ani vyhledávání informací o zboží a službách děti moc nevyužívají (67 %). 13 % dětí uvedlo, že vůbec nehraje on-line hry na internetu.

### Otázka č. 17

#### Hraješ počítačové hry?

Tab. 28 Počítačové hry

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	93	97 %
ne	3	3 %
celkem	96	100 %



Graf 28 Počítačové hry

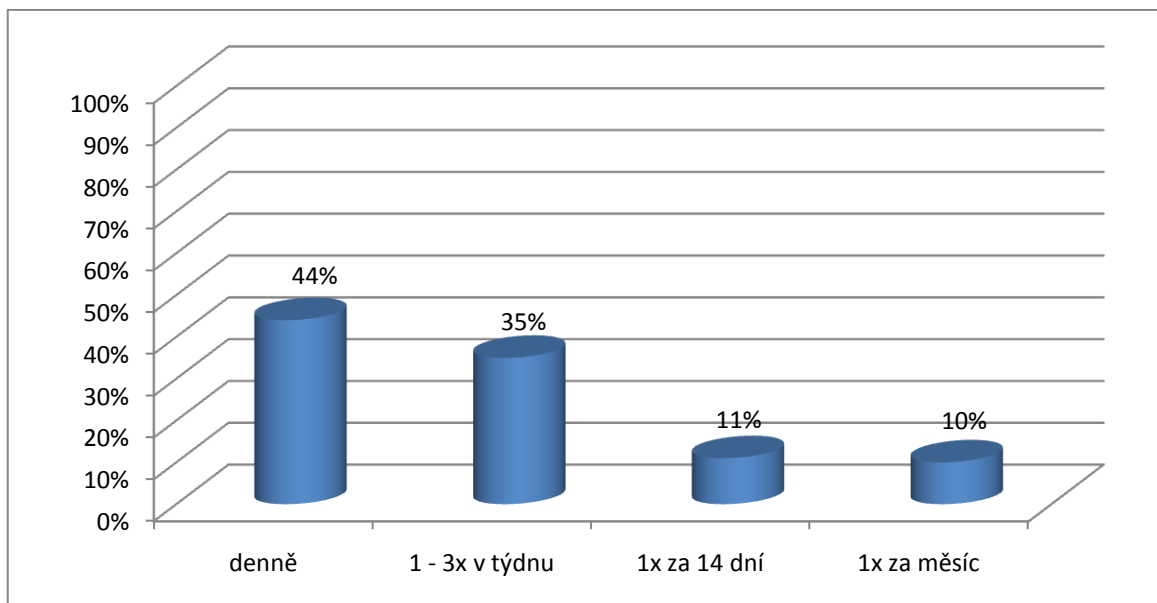
Je zajímavé, že v této otázce pouze 3 % dětí uvedly, že počítačové hry nehrají, ale v předchozích otázkách o počítačových aktivitách uvedlo 9 % dětí, že počítačové hry vůbec nehrají (viz Graf 22).

### Otázka č. 18

#### Pokud ano, jak často je hraješ?

Tab. 29 Četnost hraní počítačových her

	absolutní četnost	relativní četnost
denně	41	44 %
1 - 3x v týdnu	33	35 %
1x za 14 dní	10	11 %
1x za měsíc	9	10 %
celkem	93	100 %



Graf 29 Četnost hraní počítačových her

Z 93 dětí, které uvedly, že hrají počítačové hry jich většina (44 %) hraje každý den, 35 % jednou až třikrát v týdnu, 11 % jednou za dva týdny a 10 % jedenkrát za měsíc.

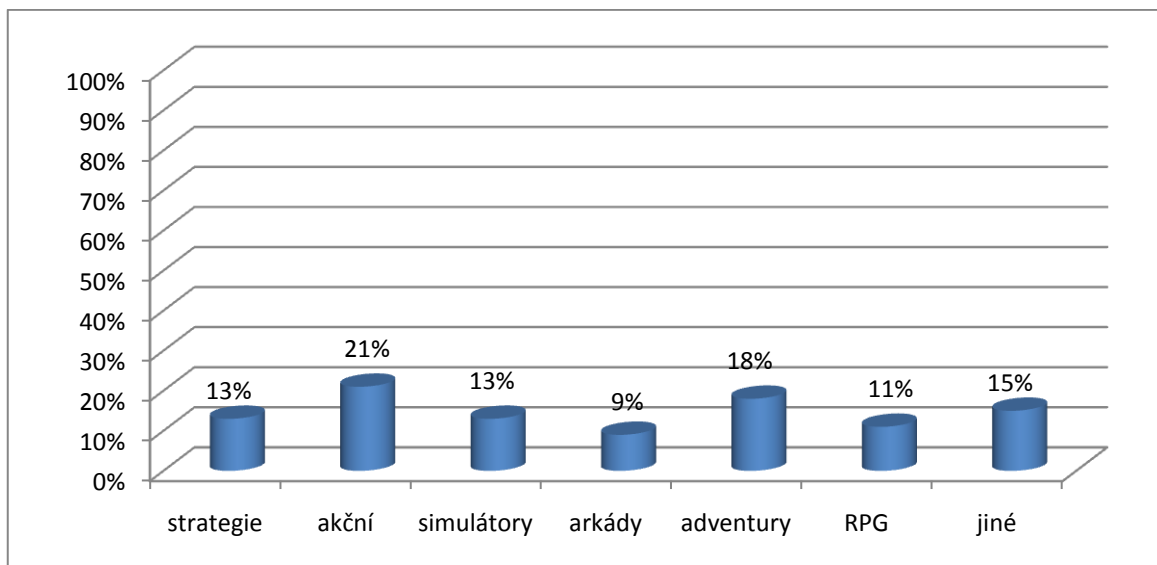
### Otázka č. 19

#### Jaký druh počítačových her upřednostňuješ?

V této otázce měly děti možnost uvést i více možností, proto je celkový součet 173 odpovědí, i když odpovídalo jen 93 dětí.

Tab. 30 Preference počítačových her

	absolutní četnost	relativní četnost
strategie	22	13 %
akční	36	21 %
simulátory	23	13 %
arkády	16	9 %
adventury	31	18 %
RPG	19	11 %
jiné	26	15 %
celkem	173	100 %



Graf 30 Preference počítačových her

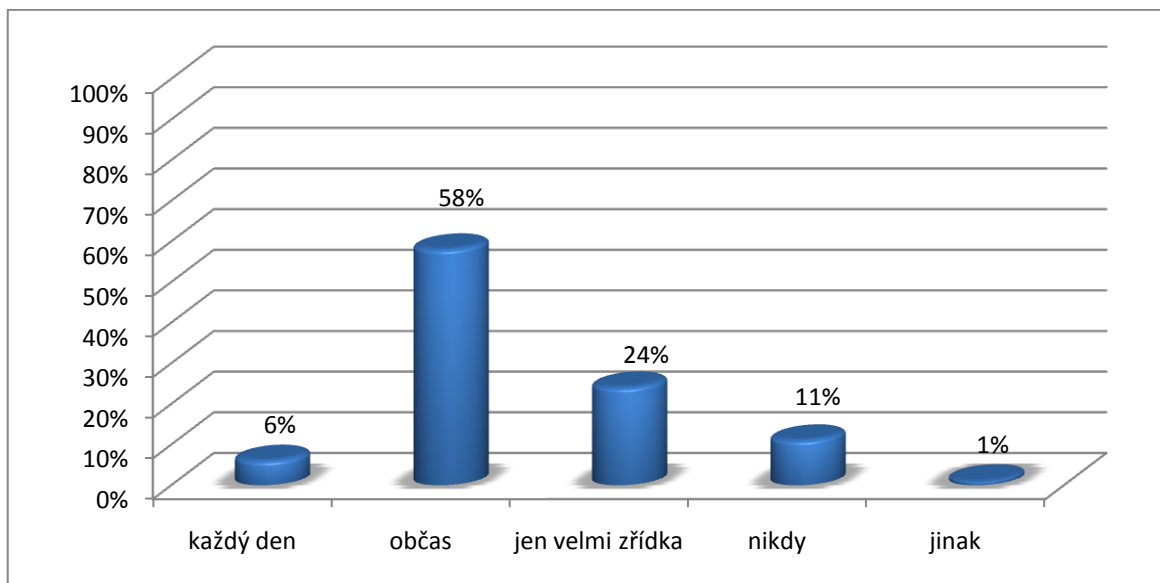
Z grafu vyplývá, že žádný druh her není u dětí více oblíben než jiný. Nejčastěji děti uváděly, že upřednostňují akční hry (21 %), dále pak adventury (18 %) a také možnost jiné (18 %), kam uváděly možnosti jako: dívčí hry, on-line hry, zábavné hry, brutální hry, závodní hry, sportovní hry a The Sims.

### Otázka č. 20

**Jak často ve svém volném čase zažíváš nudu?**

Tab. 31 Nuda ve volném čase

	absolutní četnost	relativní četnost
každý den	6	6 %
občas	56	58 %
jen velmi zřídka	23	24 %
nikdy	10	11 %
jinak	1	1 %
celkem	96	100 %



Graf 31 Nuda ve volném čase

Převážná většina dětí (58 %) se nudí občas, 24 % jen velmi zřídka a 11 % nikdy, což je docela vysoké číslo, které mě příjemně překvapilo, naopak 6 % dětí se nudí každý den. To je dosti nepříjemný výsledek. Jedna dívka uvedla možnost jinak – „nudím se, když jsem sama“.

### 5.3 Odpovědi rodičů

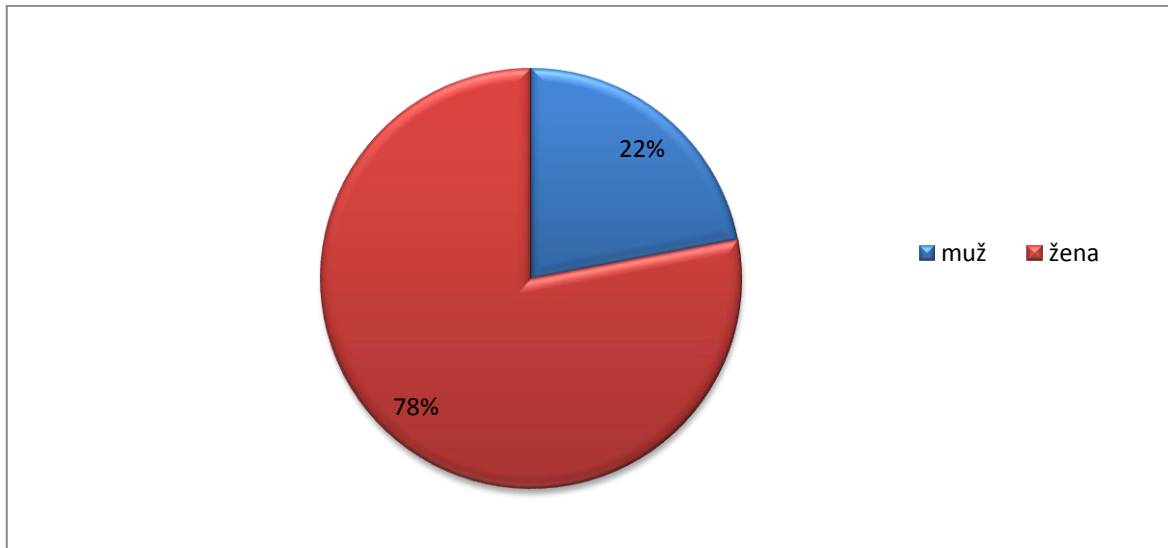
V této podkapitole jsou interpretovány výsledky získané z dotazníků od rodičů, jedná se o otázky č. 1, 4, 9, 10 (viz Příloha P II). Tyto otázky jsou zaměřeny na zájem rodičů o volný čas jejich dětí, jak jsou s volným časem dětí spokojeni a jestli mají přehled o počítačových aktivitách svých dětí. Otázky jsou číslovány tak, jak jsou uvedeny v dotazníku (viz Příloha P II).

Nejprve uvádím informace o pohlaví, rodinném stavu a nejvyšším dosaženém vzdělání respondentů. Průměrný věk respondentů je 37,7 let a průměrně mají respondenti v rodině dvě děti.

Tab. 32 Pohlaví respondentů- rodiče

	absolutní četnost	relativní četnost
muž	17	22 %
žena	59	78 %
celkem	76	100 %

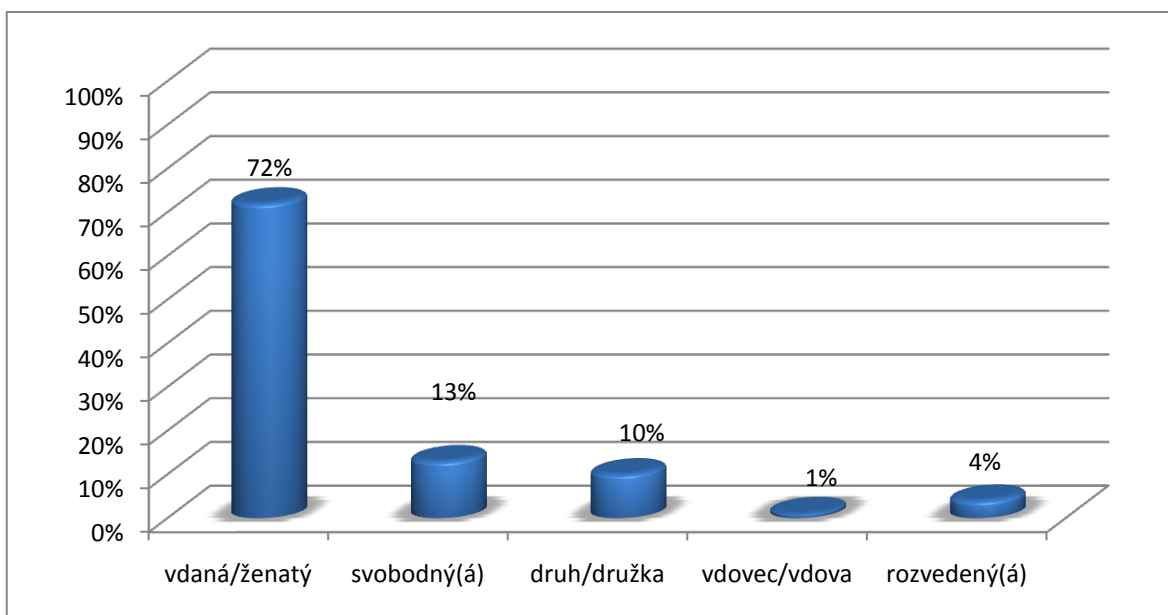




Graf 32 Pohlaví respondentů- rodiče

Tab. 33 Rodinný stav respondentů

	absolutní četnost	relativní četnost
vdaná/ženatý	55	72 %
svobodný(á)	10	13 %
druh/družka	7	10 %
vdovec/vdova	1	1 %
rozvedený(á)	3	4 %
celkem	76	100 %

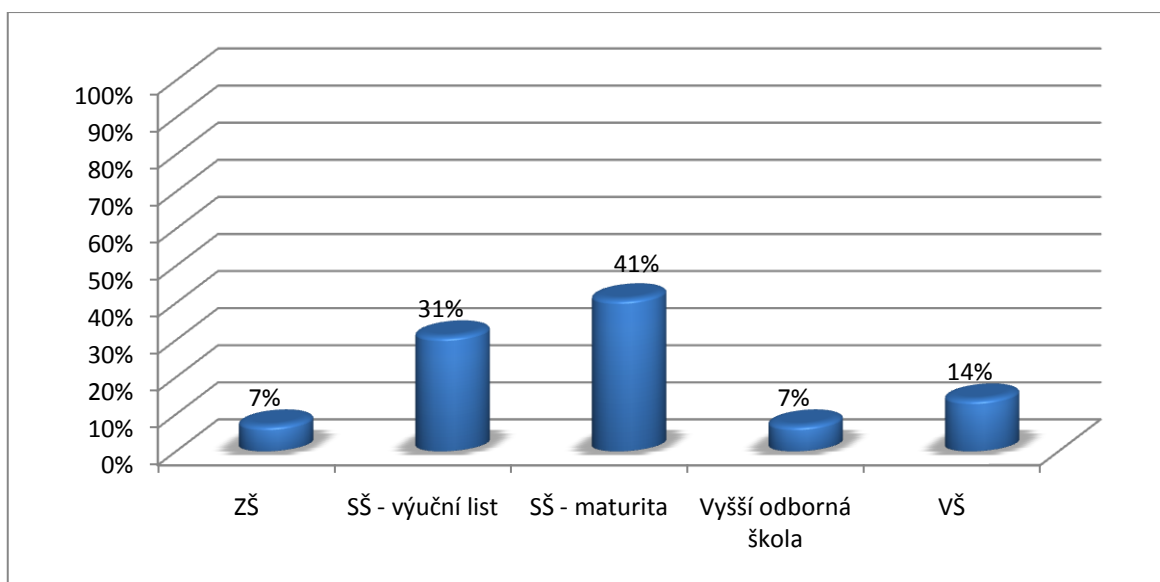


Graf 33 Rodinný stav respondentů

Drtivá většina respondentů (72 %) je vdaná či ženatá, pouze 13 % respondentů je bez partnera, 10 % žije s druhem či družkou, 1 % respondentů uvedlo jako svůj rodinný stav vdovec/vdova a 4 % respondentů jsou rozvedení.

Tab. 34 Nejvyšší dosažené vzdělání respondentů

	absolutní četnost	relativní četnost
ZŠ	5	7%
SŠ - výuční list	24	31%
SŠ - maturita	31	41%
Vyšší odborná škola	5	7%
VŠ	11	14%
celkem	76	100%



Graf 34 Nejvyšší dosažené vzdělání respondentů

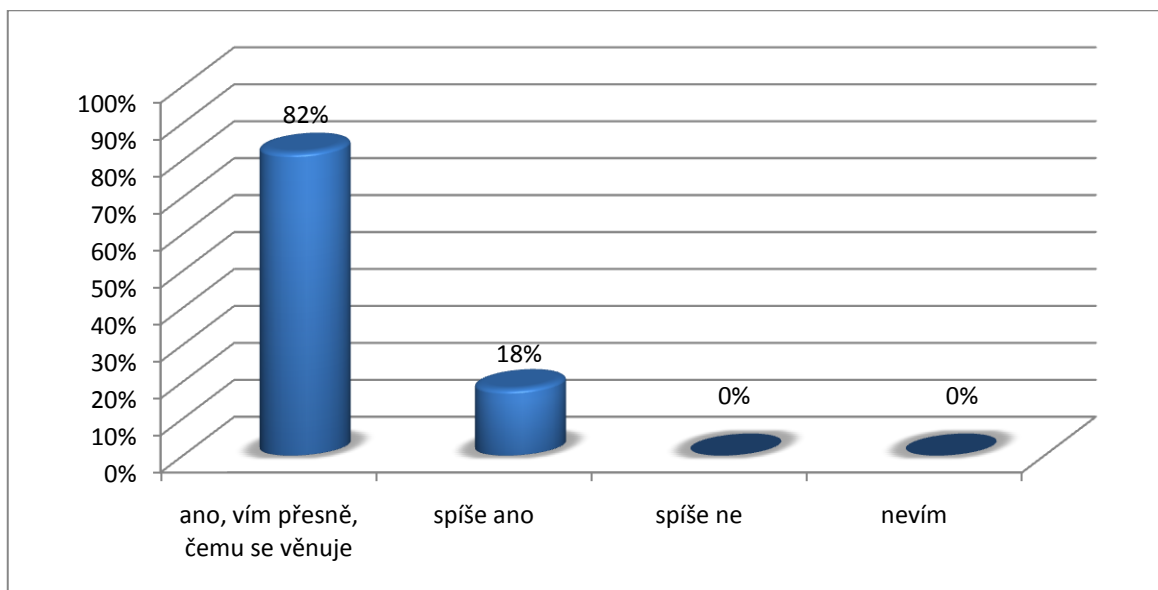
Nejvíce respondentů uvedlo jako své nejvyšší dosažené vzdělání středoškolské s maturitou (41 %), dále pak středoškolské s výučním listem (31 %), 14 % respondentů má vysokoškolské vzdělání a shodně po 7 % uvedlo jako své vzdělání základní školu nebo vyšší odbornou školu.

### Otázka č. 1

**Zajímáte se o to, co dělá Vaše dítě ve volném čase?**

Tab. 35 Zájem o volný čas dětí

	absolutní četnost	relativní četnost
ano, vím přesně, čemu se věnuje	62	82%
spíše ano	14	18%
spíše ne	0	0%
nevím	0	0%
celkem	76	100%



Graf 35 Zájem o volný čas dětí

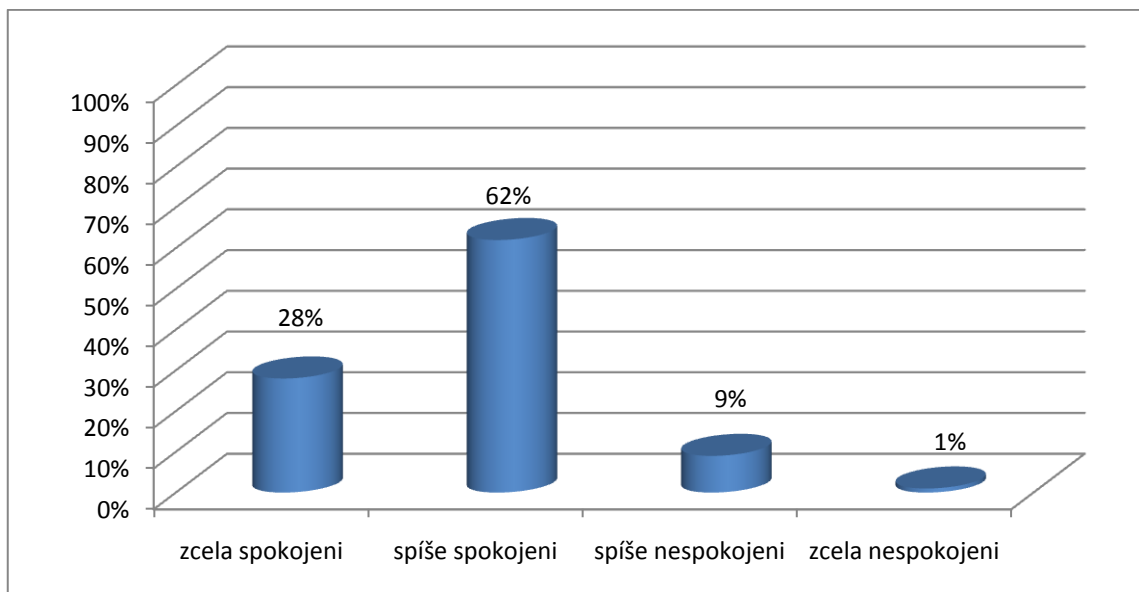
Převážná většina rodičů (82 %) ví přesně, čemu se jejich dítě věnuje ve volném čase, zbytek (18 %) odpověděl, že spíše ví, čemu se dítě věnuje. V dalších otázkách se ukáže, zda rodiče opravdu, vědí, co jejich děti ve volném čase dělají.

#### Otázka č. 4

#### Jste spokojeni s tím, jak Vaše dítě tráví volný čas?

Tab. 36 Spokojenost s trávením volného času

	absolutní četnost	relativní četnost
zcela spokojeni	21	28 %
spíše spokojeni	48	62 %
spíše nespokojeni	6	9 %
zcela nespokojeni	1	1 %
celkem	76	100 %



Graf 36 Spokojenost s trávením volného času

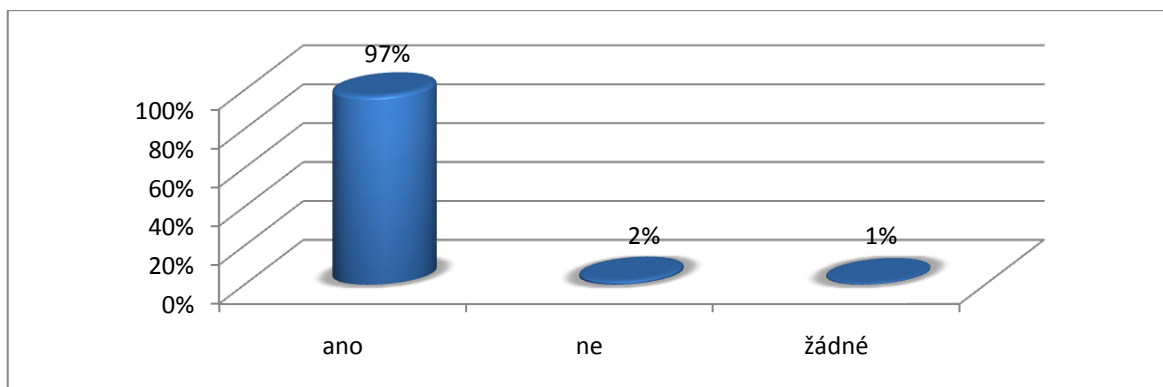
Převážná většina (62 %) rodičů je spíše spokojena s tím, jak jejich dítě tráví svůj volný čas, 28 % rodičů je zcela spokojeno, spíše nespokojeno je 9 % rodičů a pouhý jeden rodič (1 %) je zcela nespokojen s tím, jak jeho dítě tráví volný čas.

### Otázka č. 9

#### Víte, jaké stránky Vaše dítě na internetu navštěvuje?

Tab. 37 Stránky, které dítě navštěvuje

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	73	97%
ne	2	2%
žádné	1	1%
celkem	76	100%



Graf 37 Stránky, které dítě navštěvuje

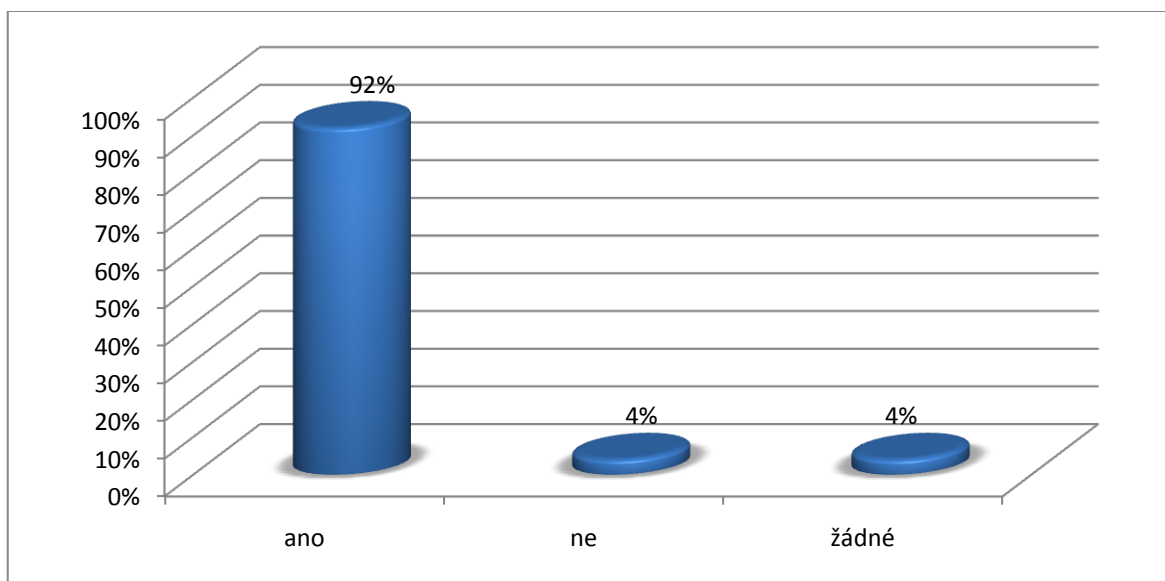
Naprostá většina rodičů (97 %) ví, jaké stránky dítě navštěvuje, pokud tedy rodič odpověděl na tuto otázku ano, měl uvést i název stránek. Ve dvou případech se stalo, že rodič žádnou stránku neuvedl, takže nejspíš nemá dobrý přehled o tom, jaké stránky dítě navštěvuje. Nejvíce rodiče psali názvy stránek s herní tematikou, dále pak Facebook a YouTube. Pouze minimum rodičů (2 %) neví, jaké stránky jejich dítě navštěvuje. Jeden rodič (1 %) uvedl, že jeho dítě nenavštěvuje na internetu žádné stránky, protože na internet nechodí.

### Otázka č. 10

#### Víte, jaké hry Vaše dítě hraje na počítači?

Tab. 38 Hry, které dítě hraje

	absolutní četnost	relativní četnost
ano	70	92 %
ne	3	4 %
žádné	3	4 %
celkem	76	100 %



Graf 38 Hry, které dítě hraje

Otázka zaměřená na hraní her ukázala, že převážná většina (92 %) rodičů má přehled o tom, jaké hry jejich děti hrají. Opět jsem prosila o uvedení názvu her, převládaly zejména on-line hry na internetu, také hry dívčí nebo hry z CD. Zbytek respondentů (4 %) uvedl, že neví nebo, že jejich dítě žádné hry nehraje.

## 5.4 Shrnutí výsledků výzkumu a doporučení pro praxi

Cílem praktické části bakalářské práce bylo především zjistit, jaké jsou počítačové aktivity dětí mladšího školního věku v jejich volném čase. Na základě výsledků výzkumu, zejména pak vyhodnocení položek dotazníku č. 15 a 16 (Graf 18 – Graf 26), mohu na hlavní výzkumnou otázku: „Jaká je struktura počítačových aktivit dětí mladšího školního věku v jejich volném čase?“ odpovědět, že nejčastější denní počítačovou aktivitou dětí mladšího školního věku v jejich volném čase je hraní počítačových her.

Odpověď na dílčí výzkumnou otázku č. 1: „Jak často využívají děti ve svém volném čase počítač?“ je, že děti využívají počítač ve svém volném čase denně asi jednu až dvě hodiny (viz Graf 5).

Na dílčí výzkumnou otázku č. 2: „Které z počítačových aktivit děti preferují?“ je stejná odpověď jako na hlavní výzkumnou otázku, a sice že děti nejvíce preferují hraní počítačových her (viz Graf 18). Nejméně častou aktivitou dětí na počítači je vytváření tabulek a prezentací a sledování zpravodajství.

Dílčí výzkumná otázka č. 3: „K jaké činnosti děti nejčastěji používají internet?“. Mezi denní aktivitou dětí na internetu také převažuje hraní on-line her, naopak vůbec se děti na internetu nevěnují vyhledávání a vkládání inzerce a seznamky, což je podle mého názoru pozitivní zjištění.

V souvislosti s hlavní výzkumnou otázkou mohu také odpovědět na dílčí výzkumnou otázku č. 4: „Jaký druh počítačových her děti upřednostňují?“. Děti výrazně neupřednostňují jeden druh her před ostatními, preference druhu počítačových her jsou vyrovnané a rozložené mezi všechny herní žánry (viz Graf 30).

Odpověď na dílčí výzkumnou otázku č. 5: „Jsou děti ovlivňovány při různých počítačových aktivitách ze strany svých rodičů?“ nalezneme v Grafu 13, ze kterého vyplývá, že většina rodičů ovlivňuje čas dětí strávený na počítači, protože jim vadí, že jsou jejich děti na počítači moc dlouho.

Má práce je také zaměřena na vnímání počítačových aktivit rodiči, výzkum prokázal, že rodiče ve většině případů mají přehled o aktivitách svých dětí na počítači a internetu a jsou spíše spokojeni s tím, jak jejich dítě tráví svůj volný čas. Výzkum také ukázal, že většina dětí nemá s rodiči domluvené pravidla ohledně užívání počítače, což je poněkud znepokojující zjištění, vezmeme-li v potaz to, že na počítači a hlavně internetu mohou děti narazit

na nejrůznější nebezpečí, které může ohrozit nejen jejich vývoj, ale pokud se například na internetu seznámí s neznámou osobou a vydají se na schůzku s ní, může to mít fatální následky.

Proto jsem se rozhodla formulovat následující doporučení pro praxi:

- školy, kde byl výzkum realizován, by mohly dětem poskytnout přednášku o bezpečnosti na internetu (doporučuji video Seznam se bezpečně)
- rodiče dětí by měli více a pravidelně sledovat činnost svých dětí na počítači a hlavně internetu (doporučuji sledovat historii zobrazovaných stránek internetu, případně zablokování přístupu na stránky s nevhodným obsahem)
- rodiče by také měly dbát na to, aby jejich děti trávili svůj volný čas smysluplně a hlavně činnostmi, která dítě baví. Pokud ho baví počítačové hry, ať je hraje, ale musí se stanovit pravidla (kolik času denně, jaké hry apod.). Pokud má dítě jiné zájmy než počítač, je vhodné, aby ho rodiče přihlásili do kroužku, ať už sportovního, či jinak zaměřeného. Výběr kroužku bych nechala z větší části na dítěti, je samozřejmě, že mu rodiče nemohou povolit každý kroužek nebo aktivitu, kterou by si dítě přálo, ale určitě není žádoucí, přihlásit dítě např. do kroužku keramiky, když jej tato činnost vůbec nebaví. Také není vhodné, pokud si rodič prostřednictvím dítěte „naplňuje“ své sny z dětství.

Výsledky výzkumu budou předány školám, kde byl tento výzkum realizován a také někteří rodiče projeví zájem o zaslání výsledků výzkumu. Věřím, že má práce poslouží alespoň jako malá sonda do počítačových aktivit dětí mladšího školního věku dnešní doby.

## ZÁVĚR

Cílem teoretické části bakalářské práce bylo seznámit se s odbornou literaturou týkající se vývojového období mladšího školního věku a jeho vývojových specifíků, s problematikou volného času a jeho funkcemi a dále pak s literaturou týkající se počítačů, internetu a počítačových her.

Praktická část bakalářské práce měla za cíl zjistit, jaké jsou počítačové aktivity dětí mladšího školního věku v jejich volném čase. Na tuto hlavní výzkumnou otázku mohu odpovědět, že nejčastější denní počítačovou aktivitou dětí mladšího školního věku v jejich volném čase je hraní počítačových her. Děti výrazně neupřednostňují jeden druh her před ostatními, preference druhu počítačových her jsou vyrovnaně rozloženy mezi všechny herní žánry. Naopak nejméně častou aktivitou dětí na počítači je vytváření tabulek a prezentací a také sledování zpravodajství. Mezi denní aktivitou na internetu také převažuje hraní online her, naopak vůbec se děti na internetu nevěnují vyhledávání a vkládání inzerce a seznamky, což je podle mého názoru pozitivní zjištění. V souvislosti s otázkami, které se týkaly režimu dětí v souvislosti s užíváním počítače, mohu konstatovat, že děti tráví na počítači denně jednu až dvě hodiny a že rodiče ovlivňují jejich čas strávený na počítači, protože většině rodičů vadí, že jsou jejich děti na počítači moc dlouho. Z výzkumu dále vyplynulo, že rodiče mají přehled o počítačových aktivitách svých dětí, mají spolu i domluvená pravidla o užívání počítače, ovšem většina rodičů dětem neblokuje stránky, které má dítě zakázané navštěvovat.

Výzkum byl realizován na dvou základních školách ve Zlíně u žáků 3. – 5. tříd a jejich rodičů. Výsledky tohoto výzkumu budou poskytnuty školám, které se výzkumu účastnily (ZŠ Dřevnická a ZŠ Křiby) a také rodičům, kteří o ně projeví zájem a mohou tak posloužit k usměrnění počítačových aktivit dětí či ke zvýšení bezpečného chování dětí na internetu.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BREČKA, S., et al. *Od tamtamov po internet: prehľad dejín mediálnej komunikácie*. 2009. Bratislava Bratislavská vysoká škola práva, 2009. ISBN 978-80-89363-29-2.
- [2] DOSTÁL, O. *Vybrané kapitoly z nové ekonomiky*. 1. vyd. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010. ISBN 978-80-7357-569-4.
- [3] HÁJEK, B.; HOFBAUER, B.; PÁVKOVÁ, J. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-473-1.
- [4] HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 8071789275.
- [5] CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1369-4.
- [6] KOPECKÝ, K. *Moderní trendy v e-komunikaci*. 1. vyd. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-78-0.
- [7] LANGMEIER, J.; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9.
- [8] MATĚJČEK, Z.; POKORNÁ, M. *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. Jinočany: H+H, 1998. ISBN 80-86022-21-8.
- [9] MCQUAIL, D. *Úvod do teorie masové komunikace*. 4., rozš. a přeprac. vyd. Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.
- [10] MUSIL, J. *Úvod do sociální a masové komunikace*. 2. vyd. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2008. ISBN 978-80-86723-44-0.
- [11] MUSIL, J. *Komunikace v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2007. ISBN 978-80-86723-39-6.
- [12] MÜHLPACHR, P. *Sociopatologie*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4550-7

- [13] PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.
- [14] POKORNÝ, V.; TELCOVÁ, J.; TOMKO, A. *Prevence sociálně patologických jevů: manuál praxe*. Vyd. 3., rozš. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003. ISBN 8086568040
- [15] POKORNÝ, V.; TELCOVÁ, J.; TOMKO, A. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80865680204.
- [16] PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.
- [17] ROUBAL, P. *Počítače pro úplné začátečníky*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 1997. ISBN 8085896966.
- [18] SPOUSTA, V. *Metody a formy výchovy ve volném čase: kultura a umění ve výchově*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 1996. ISBN 80-210-1275-7.
- [19] ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J. *Přehled vývojové psychologie*. 2. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-80-244-2141-4.
- [20] ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. V Praze: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.
- [21] VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I: dětství a dospívání*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.
- [22] VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 8024601818.
- [23] VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 8071783080.

#### Internetové zdroje

- [24] Český statistický úřad. *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci v roce 2010*. [on line]. [cit. 2011-04-04].

Dostupné z WWW:

<[http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/E4003156C3/\\$File/970110a.pdf](http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/E4003156C3/$File/970110a.pdf)>

- [26] Seznam O nás. *Lidé.cz*. [on line]. [cit. 2011-04-04].

Dostupné z WWW: <<http://web.seznam.cz/cz/lide-cz.html>>

- [27] Seznam O nás. *Spolužáci.cz*. [on line]. [cit. 2011-04-04].

Dostupné z WWW: <<http://web.seznam.cz/cz/spoluzaci-cz.html>>

- [28] *Libímseti.cz*. [on line]. [cit. 2011-04-04].

Dostupné z WWW: <<http://libimseti.cz/>>

**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

aj.	a jiné
apod.	a podobně
CD	kompaktní disk určený pro přenos a zálohování dat (Compact Disc)
č.	číslo
ČR	Česká republika
DVD	Digital Versatile Disc obdoba CD se zvětšenou kapacitou dat
E-mail	elektronická pošta (Electronic mail)
Chat	On line komunikace mezi dvěma účastníky sítě
ICQ	I Seek You
popř.	popřípadě
RPG	hry na hrdiny (Role Playing Games)
s.	strana
Tab.	tabulka
tj.	to je
tzň.	to znamená
tzv.	takzvaný
SMS	krátká textová zpráva (short message service)
WWW	světová komunikační síť (World Wide Web)
ZŠ	základní škola

**SEZNAM GRAFŮ**

Graf 1 Volný čas .....	43
Graf 2 Počet počítačů v domácnosti .....	44
Graf 3 Počet počítačů v domácnosti připojených k internetu .....	45
Graf 4 Činnost po škole .....	46
Graf 5 Čas strávený na počítači .....	47
Graf 6 Pravidla o užívání počítače.....	48
Graf 7 Zájem o činnost dítěte na počítači .....	49
Graf 8 Profil na sociální síti.....	50
Graf 9 Pohlaví respondentů - děti .....	51
Graf 10 Počítač v pokoji .....	51
Graf 11 Využívání počítače mimo domov.....	52
Graf 12 Dělení se o počítač.....	53
Graf 13 Ovlivňování rodiči.....	54
Graf 14 Oblíbené stránky.....	54
Graf 15 Zakázané stránky .....	55
Graf 16 Zamezení zakázaných stránek .....	56
Graf 17 Návštěvnost zakázaných stránek .....	57
Graf 18 Počítačové aktivity - denně. ....	58
Graf 19 Počítačové aktivity - 1-3x v týdnu.....	59
Graf 20 Počítačové aktivity - 1x za 14 dnů .....	60
Graf 21 Počítačové aktivity - 1x za měsíc .....	61
Graf 22 Počítačové aktivity - vůbec .....	62
Graf 23 Aktivity na internetu - denně.....	64
Graf 24 Aktivity na internetu - 1-3x v týdnu .....	65
Graf 25 Aktivity na internetu - 1x za 14 dnů.....	66

---

Graf 26 Aktivita na internetu - 1x za měsíc.....	67
Graf 27 Aktivita na internetu - vůbec .....	68
Graf 28 Počítačové hry .....	69
Graf 29 Četnost hraní počítačových her .....	70
Graf 30 Preference počítačových her.....	71
Graf 31 Nuda ve volném čase.....	72
Graf 32 Pohlaví respondentů - rodiče .....	73
Graf 33 Rodinný stav respondentů .....	73
Graf 34 Nejvyšší dosažené vzdělání.....	74
Graf 35 Zájem o volný čas dětí.....	75
Graf 36 Spokojenost s trávením volného času.....	75
Graf 37 Stránky, které dítě navštěvuje.....	76
Graf 38 Hry, které dítě hraje.....	77

**SEZNAM TABULEK**

Tab. 1 Volný čas .....	42
Tab. 2 Počet počítačů v domácnosti .....	43
Tab. 3 Počet počítačů v domácnosti připojených k internetu .....	44
Tab. 4 Činnost po škole .....	45
Tab. 5 Čas strávený na počítači .....	47
Tab. 6 Pravidla o užívání počítače .....	48
Tab. 7 Zájem o činnost dítěte na počítači .....	49
Tab. 8 Profil na sociální síti .....	50
Tab. 9 Pohlaví respondentů - děti .....	51
Tab. 10 Počítač v pokoji .....	51
Tab. 11 Využívání počítače mimo domov .....	52
Tab. 12 Dělení se o počítač .....	53
Tab. 13 Ovlivňování rodiči .....	53
Tab. 14 Oblíbené stránky .....	54
Tab. 15 Zakázané stránky .....	55
Tab. 16 Zamezení zakázaných stránek .....	56
Tab. 17 Návštěvnost zakázaných stránek .....	56
Tab. 18 Počítačové aktivity - denně .....	58
Tab. 19 Počítačové aktivity - 1-3x v týdnu .....	59
Tab. 20 Počítačové aktivity - 1x za 14 dnů .....	60
Tab. 21 Počítačové aktivity - 1x za měsíc .....	61
Tab. 22 Počítačové aktivity - vůbec .....	62
Tab. 23 Aktivity na internetu - denně .....	63
Tab. 24 Aktivity na internetu - 1-3x v týdnu .....	64
Tab. 25 Aktivity na internetu - 1x za 14 dnů .....	65

---

Tab. 26	Aktivity na internetu - 1x za měsíc.....	66
Tab. 27	Aktivity na internetu - vůbec .....	67
Tab. 28	Počítačové hry .....	68
Tab. 29	Četnost hraní počítačových her .....	69
Tab. 30	Preference počítačových her.....	70
Tab. 31	Nuda ve volném čase .....	71
Tab. 32	Pohlaví respondentů - rodiče .....	72
Tab. 33	Rodinný stav respondentů .....	73
Tab. 34	Nejvyšší dosažené vzdělání .....	74
Tab. 35	Zájem o volný čas dětí.....	75
Tab. 36	Spokojenost s trávením volného času.....	75
Tab. 37	Stránky, které dítě navštěvuje.....	76
Tab. 38	Hry, které dítě hraje .....	77



## SEZNAM PŘÍLOH

P I Dotazník pro děti

P II Dotazník pro rodiče



- 5) Dělíš se o počítač s někým dalším?
- a) ano, se sourozencem
  - b) ano, s rodičem
  - c) ne, je jen můj
  - d) jinak, uveď .....
- 6) Kolik hodin denně trávíš na počítači?
- a) asi půl hodiny
  - b) asi jednu hodinu
  - c) asi dvě hodiny
  - d) asi tři a více hodin
  - e) na počítači jsem 1x – 3x týdně
  - f) na počítači jsem 1x za měsíc
  - g) jinak, uveď .....
- 7) Máte s rodiči domluvená pravidla ohledně užívání počítače?
- a) ano – napiš jaká.....
  - b) ne
- 8) Zajímají se tví rodiče o to, co děláš na počítači?
- a) ano
  - b) ne
- 9) Ovlivňují tví rodiče čas strávený na počítači?
- a) ano, vadí jim, že jsem na počítači moc dlouho
  - b) ne, můžu být na počítači, jak dlouho chci
  - c) jiná odpověď .....
- 10) Máš nějaké oblíbené internetové stránky?
- a) ano, uveď .....
  - b) ne
- 11) Máš založený profil na některé sociální síti (Facebook, Myspace, Lidé.cz, Twitter, Libimseti.cz atd.)?
- a) ano, uveď na které.....
  - b) ne
- 12) Máš nějaké stránky od rodičů zakázané?
- a) ano
  - b) ne

13) Zamezili ti rodiče přístup na tyto zakázané stránky? (např. zakódováním apod.)

- a) ano
- b) ne

14) Navštěvuješ tyto zakázané stránky?

- a) ano
- b) ne

15) Zakroužkuj, jak často se věnuješ jednotlivým počítačovým aktivitám.

	1-3x v týdnu	1x za 14 dnů	1x za měsíc	vůbec
denně	2	3	4	5

a) hledání informací na internetu	1	2	3	4	5
b) poslech a stahování hudby	1	2	3	4	5
c) sledování a stahování filmů a klipů	1	2	3	4	5
d) psaní textu	1	2	3	4	5
e) počítačové hry	1	2	3	4	5
f) počítačová grafika (malování)	1	2	3	4	5
g) sebevzdělávání	1	2	3	4	5
h) elektronická komunikace (e-mail, ICQ,...)	1	2	3	4	5
i) zpravodajství	1	2	3	4	5
j) tvorba tabulek a prezentací	1	2	3	4	5
k) vypalování CD, DVD – fotografie a video	1	2	3	4	5
l) rozvíjení svého koníčka	1	2	3	4	5
m) poslech rádia	1	2	3	4	5
n) slovníky a encyklopedie	1	2	3	4	5
o) výuka jazyků	1	2	3	4	5
p) jiná aktivita, uveď prosím	1	2	3	4	5
.....					

16) Zakroužkuj, jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem.

a) e-mail – posílání a příjem elektronické pošty	1	2	3	4	5
b) posílání SMS na mobilní telefony	1	2	3	4	5
c) písemná komunikace s lidmi (ICQ, Chat,...)	1	2	3	4	5
d) telefonování přes internet (Skype, ICQ,...)	1	2	3	4	5
e) stahování počítačových programů	1	2	3	4	5
f) vyhledávání informací – záliby, koníčky, sport	1	2	3	4	5
g) vyhledávání informací o službách a zboží	1	2	3	4	5
h) vyhledávání a vkládání inzerce, seznamka	1	2	3	4	5
i) hraní počítačových her i on-line her	1	2	3	4	5
j) poslech rádia a sledování televize na Internetu	1	2	3	4	5
k) prohlížení a stahování novin a časopisů	1	2	3	4	5
l) jiná aktivita, uveď prosím	1	2	3	4	5
.....					

17) Hraješ počítačové hry?

- a) ano
- b) ne

18) Pokud ano, jak často je hraješ?

- a) denně
- b) 1 – 3x v týdnu
- c) 1x za 14 dní
- d) 1x za měsíc

19) Pokud hraješ hry, jaký druh počítačových her upřednostňuješ?

- a) strategické hry (taktika)
- b) akční hry (střílečky)
- c) simulátory (řízení letadel, vozidel, sport)
- d) arkády (hra na několik kol = bojové, plošinové hry)
- e) adventury (řešení hádanek, zápletek, plnění úkolů)
- f) RPG (vytváříš a ovládáš fiktivní postavy, ovlivňuješ děj hry)
- g) jiné, uveď .....

20) Jak často ve svém volném čase zažíváš nudu?

- a) každý den
- b) občas
- c) jen velmi zřídka
- d) nikdy
- e) jinak – uveď .....

## PŘÍLOHA P II: DOTAZNÍK PRO RODIČE

Dobrý den,

jmenuji se Renata Kabourková a jsem studentkou 3. ročníku oboru Sociální pedagogika na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Žádám Vás o vyplnění tohoto dotazníku, který je součástí mé bakalářské práce na téma Využívání počítačů ve volném čase dětí mladšího školního věku. Podobný dotazník vyplňovalo i Vaše dítě ve škole (odpovídejte na otázky v souvislosti s dítětem, které navštěvuje 5. třídu). Dotazník je zcela anonymní a údaje z něj budou použity jen pro účely mé práce. Pokud máte zájem o zaslání výsledků výzkumu, zanechte prosím na konci dotazníku Vaši e-mailovou adresu. Vyberte, vždy jen jednu odpověď, která nejvíce odpovídá skutečnosti, pokud si z nabídky nevyberete, máte možnost uvést svou variantu odpovědi. Předem moc děkuji za vyplnění dotazníku.

Pohlaví: muž x žena      věk:.....

Počet a věk dětí:.....

Stav:

Nejvyšší dosažené vzdělání:

a) vdaná/ženatý

a) ZŠ

b) svobodný (bez partnera)

b) SŠ – výuční list

c) druh/družka

c) SŠ - maturita

d) vdovec/vdova

d) Vyšší odborná škola

e) VŠ

1) Zajímáte se o to, co dělá Vaše dítě ve volném čase?

a) ano, vím přesně, čemu se věnuje

b) spíše ano

c) spíše ne

d) nevím

2) Kolik volného času má Vaše dítě denně?

a) v pracovní den ..... hodin

b) v sobotu ..... hodin

c) v neděli ..... hodin

3) Co udělá Vaše dítě jako první věc, když přijde domů ze školy?

a) úkoly do školy

b) zapne TV

c) zapne počítač

d) jde ven s kamarády

e) jde do kroužku

f) domácí práce (vyvenčí psa, uklidí, umyje nádobí atd.)

g) jiné – uveďte.....

- 4) Jste spokojeni s tím, jak Vaše dítě tráví volný čas?
- a) zcela spokojeni
  - b) spíše spokojeni
  - c) spíše nespokojeni
  - d) zcela nespokojeni
- 5) Máte doma počítač?
- a) ano, kolik .....
  - b) ne
- 6) Máte doma počítač připojený k internetu?
- a) ano
  - b) ne
- 7) Máte s dítětem domluvená pravidla ohledně užívání počítače?
- a) ano
  - b) ne
- 8) Zajímáte se o to, co Vaše dítě dělá na počítači?
- a) ano
  - b) ne
- 9) Víte, jaké stránky Vaše dítě na internetu navštěvuje?
- a) ano, uveďte prosím.....
  - b) ne
- 10) Víte, jaké hry Vaše dítě hraje na počítači?
- a) ano, uveďte prosím .....
  - b) ne
- 11) Má Vaše dítě profil na některé sociální síti (Facebook, Myspace, Lidé.cz, Twitter, Libimseti.cz apod.)?
- a) ano
  - b) ne
  - c) nevím
- 12) Kolik času denně tráví Vaše dítě u počítače?
- a) asi půl hodiny
  - b) asi jednu hodinu
  - c) asi dvě hodiny
  - d) asi tři a více hodin
  - e) na počítači je 1x – 3x týdně
  - f) na počítači je 1x za měsíc
  - g) jinak, uveďte prosím.....