

# **Prevence negativního chování žáků v prostředí internetu formováním síťové etikety**

Bc. Martina Mikulčíková

---

Diplomová práce  
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta aplikované informatiky

---

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Martina Mikulčíková**  
Osobní číslo: **A16211**  
Studijní program: **N3902 Inženýrská informatika**  
Studijní obor: **Učitelství informatiky pro střední školy**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Prevence negativního chování žáků v prostředí internetu formováním síťové etikety**

Téma anglicky: **The Prevention of Negative Behavior of Students in the Internet Environment Shaped by "Netiquette"**

### Zásady pro vypracování:

1. Provedte rešerši informačních zdrojů tématu kyberšikany a síťové etikety.
2. Definujte na základě šetření klíčové oblasti, které jsou výchozí pro vznik negativního chování.
3. Analyzujte problém a navrhněte možnosti jeho řešení v síťovém prostředí.
4. Stanovte a realizujte dle možností zadání pro kolaborativní práci žáků.
5. Vyhodnoťte pozitiva a negativa týmové práce v řešené oblasti.
6. Kritickou diskusí navrhněte možnosti prevence nevhodného chování na síti.



Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

1. BURDOVÁ, Eva, TRAXLER, Jan. **Bezpečně na internetu**. Vyd. 1. Praha: Středočeský kraj, 2014. 43 s. ISBN 978-80-904864-9-2.
2. ECKERTOVÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL. **Bezpečnost dětí na internetu: rádce zodpovědného rodiče**. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, 224 s. ISBN 978-80-251-3804-5.
3. KOPECKÝ, Kamil a kol. **Rizika internetové komunikace v teorii a praxi: průvodce novým fenoménem**. 1. vyd. Editor Alena Černá. Překlad Ondřej Vágner. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, 150 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4435-718.
4. STANISZEWSKA, Zofia. **Netiketa: dobré mravy na internetu**. Ilustroval Artur NOWICKI, přeložil Lenka KUHAR DAŇHELOVÁ. Říčany u Prahy: Junior, 2016. ISBN 978-80-7267-557-9.
5. SZOTKOWSKI, René. KOPECKÝ, Kamil. **Nebezpečí internetové komunikace IV: průvodce novým fenoménem**. 1. vyd. Editor Alena Černá. Překlad Ondřej Vágner. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, 150 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4439-112.

Vedoucí diplomové práce:

**prof. Mgr. Roman Jašek, Ph.D.**

Ústav informatiky a umělé inteligence

Datum zadání diplomové práce:

**1. prosince 2017**

Termín odevzdání diplomové práce:

**16. května 2018**

Ve Zlíně dne 11. prosince 2017



doc. Mgr. Milan Adámek, Ph.D.  
*děkan*



prof. Mgr. Roman Jašek, Ph.D.  
*garant oboru*




### **Prohlašuji, že**

- beru na vědomí, že odevzdáním diplomové 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;
- beru na vědomí, že diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk diplomové/bakalářské práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty aplikované informatiky Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a jeden výtisk bude uložen u vedoucího práce;
- byl/a jsem seznámen/a s tím, že na moji diplomovou 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;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – diplomovou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen připouští-li tak licenční smlouva uzavřená mezi mnou a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně s tím, že vyrovnání případného přiměřeného příspěvku na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše) bude rovněž předmětem této licenční smlouvy;
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové/bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### **Prohlašuji,**

- že jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně, dne 15. 5. 2018

  
.....  
podpis diplomanta



## **ABSTRAKT**

MIKULČÍKOVÁ, Martina. *Prevence negativního chování žáků v prostředí internetu formováním síťové etikety*. 2018, 112 s. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta aplikované informatiky. Vedoucí práce: Jašek, R.

Závěrečná diplomová práce se zabývá prevencí proti negativnímu chování žáků středních škol na internetu. První teoretická část souhrnně popisuje nejdůležitější témata, potřebná pro stanovení obecných pravidel netikety. Úvodní kapitola praktické části definuje pomocí výzkumného šetření klíčové vlastnosti pro vznik negativního chování na internetu. Na základě vyhodnocení výsledků následuje navržení netikety pro žáky konkrétních středních škol. Další body praktické části obsahují vytvoření vlastních projektových úkolů pro žáky, vedoucí k osvojení těchto pravidel a k aplikaci do výuky. V posledních oddílech se kromě samotného závěru a zhodnocení celé práce nachází i posouzení praktické části z pohledu vzdělávací instituce.

Klíčová slova: netiketa, kybešikana, chování na internetu, žáci, projektové úkoly

## **ABSTRACT**

MIKULČÍKOVÁ, Martina. *The Prevention of Negative Behavior of Students in the Internet Environment Shaped by "Netiquette"*. 2018, 112 p. Thesis. Tomas Bata University in Zlín, Faculty of Applied Informatics. Leader: Jašek, R.

The final diploma thesis deals with the prevention of the negative behavior of secondary school students on the Internet. The first theoretical part summarizes the most important topics needed to define the general rules of the netiquette. The introductory chapter of the practical part defines the key features of a research survey to create negative behavior on the Internet. Based on the evaluation of the results, the netiquette is proposed for students of particular secondary school. The next point of the practical part is to create own project tasks for the pupils, leading to the adoption of these rules and application to the lessons. In the last sections, apart from the conclusion and evaluation of the whole work, there is also an assessment of the practical part from the point of view of the educational institutions.

Keywords: netiquette, cyberbullying, behavior on the internet, pupils, project tasks

## **Poděkování**

Děkuji mému vedoucímu diplomové práce prof. Mgr. Romanu Jaškovi, Ph.D. za odborné vedení, metodické pokyny a cenné připomínky při tvorbě diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat členům pedagogickému sboru středních škol, kteří mi umožnili provést praktickou část práce na jejich škole. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat rodině a blízkým za podporu.

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

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 NEGATIVNÍ CHOVÁNÍ DĚTÍ NA INTERNETU</b> .....	<b>11</b>
1.1 ZÁVISLOST NA INTERNETU .....	11
1.1.1 Příznaky internetové závislosti .....	12
1.1.2 Nebezpečí závislosti u dětí podle věku .....	13
1.1.3 Závislost na online hrách .....	15
1.2 KYBERGROOMING .....	17
1.2.1 Průběh kybergroomingu .....	17
1.2.2 Případy kybergroomingu .....	18
1.3 NEBEZPEČNÝ OBSAH .....	19
1.3.1 Úrovně zabezpečení .....	20
<b>2 KYBERŠIKANA JAKO FENOMÉN DNEŠNÍ DOBY</b> .....	<b>23</b>
2.1 POJMY ŠIKANA A KYBERŠIKANA .....	23
2.2 CHARAKTERISTIKA KYBERŠIKANY .....	24
2.3 PROJEVY KYBERŠIKANY .....	25
2.4 PROSTŘEDÍ KYBERŠIKANY U DOSPÍVAJÍCÍCH .....	28
2.5 PŘÍPADY KYBERŠIKANY .....	30
2.5.1 Skutečné oběti .....	30
2.5.2 Modrá Velryba v ČR a zahraničí .....	31
<b>3 ROLE INTERNETU VE VZDĚLÁVÁNÍ</b> .....	<b>34</b>
3.1 INSTRUKTIVNÍ PŘÍSTUP .....	34
3.2 KONSTRUKTIVNÍ PŘÍSTUP .....	34
3.3 PROJEKTOVÁ VÝUKA .....	35
3.4 KOLABORATIVNÍ UČENÍ PODPOROVANÉ POČÍTAČEM .....	36
<b>4 SÍŤOVÁ ETIKETA/NETIKETA</b> .....	<b>37</b>
4.1 POJEM SÍŤOVÁ ETIKETA NEBOLI NETIKETA .....	37
4.2 SÍŤOVÉ DESATERO .....	37
4.3 NÁSLEDKY PORUŠOVÁNÍ NETIKETY V ONLINE PROSTŘEDÍ.....	39
<b>5 LITERÁRNÍ REŠERŠE PROJEKTŮ INTERNETOVÉHO BEZPEČÍ</b> .....	<b>41</b>
5.1 INSTITUCE A WEBOVÉ PORTÁLY .....	41
5.2 KNIŽNÍ LITERATURA.....	42
5.3 VĚDECKÉ PRÁCE A VÝZKUMY .....	43
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>44</b>
<b>6 DEFINICE KLÍČOVÝCH OBLASTÍ PRO VZNIK NEGATIVNÍHO CHOVÁNÍ</b> .....	<b>45</b>
6.1 PŘÍPRAVNÉ FÁZE ŠETŘENÍ .....	46
6.2 VÝSLEDKY ŠETŘENÍ .....	54
6.2.1 Výsledky Hlavního výzkumu.....	54
6.2.2 Výsledky Vedlejšího výzkumu .....	63



6.3	OVĚŘENÍ PRAVDIVOSTI HYPOTÉZ .....	66
6.4	SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU .....	73
6.5	NÁVRH MOŽNOSTI ŘEŠENÍ .....	75
<b>7</b>	<b>NÁVRH NETIKETY PRO ŽÁKY STŘEDNÍCH ŠKOL .....</b>	<b>76</b>
7.1	NETIKETA PRO STŘEDNÍ ŠKOLU SLUŽEB .....	76
7.2	NETIKETA PRO STŘEDNÍ TECHNICKOU ŠKOLU .....	77
<b>8</b>	<b>NÁVRH PROJEKTŮ PRO OSVOJENÍ NETIKETY.....</b>	<b>78</b>
8.1	VIZUÁLNÍ STRÁNKA PROJEKTŮ .....	79
8.2	POPIS PROJEKTŮ .....	80
8.2.1	Zadání projektu - závislost na internetu .....	80
8.2.2	Zadání projektu - uveřejňování obsahu .....	81
8.2.3	Zadání projektu - osobní údaje (Střední škola služeb).....	82
8.2.4	Zadání projektu - hraní online her (Střední technická škola).....	83
8.2.5	Zadání projektu - internetová bezpečnost .....	84
8.2.6	Zadání projektu - kyberšikana .....	85
8.2.7	Zadání projektu - svěřování se s kyberšikanou .....	85
8.2.8	Zadání projektu - ověření pravdivosti informace .....	86
8.2.9	Zadání projektu - vliv youtuberů.....	87
8.2.10	Zadání projektu - obezřetnost při komunikaci .....	87
8.2.11	Zadání projektu - schůzky s cizími lidmi .....	88
8.2.12	Zadání projektu - zprávy od neznámých adres.....	89
8.2.13	Zadání projektu - nebezpečné výzvy.....	90
8.3	SDÍLENÍ PROJEKTŮ .....	91
8.4	APLIKACE PROJEKTU DO VÝUKY .....	92
8.4.1	Zpracování úkolu .....	93
8.4.2	Prezentace úkolu .....	93
8.4.3	Pozitiva, negativa a shrnutí zvoleného postupu .....	95
<b>9</b>	<b>ZHODNOCENÍ A DOPORUČENÍ PRO PRAXI.....</b>	<b>97</b>
	<b>ZHODNOCENÍ ZE STRANY ŠKOL.....</b>	<b>100</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>101</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ .....</b>	<b>102</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>108</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ .....</b>	<b>109</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>111</b>
	<b>OBSAH PŘILOŽENÉHO CD.....</b>	<b>112</b>

## ÚVOD

Současná doba a její blízká budoucnost jsou především o propojení běžného života s moderními technologiemi, které napomáhají již v mnoha vědních disciplínách. Výroba se čím dál více robotizuje, doprava zase čím dál více automatizuje, lidé přesunují své životy na internet. Pozornost dětí je stále častěji zaměřena na dění v prostředí sociálních sítí. Moderní technologie tedy nemusejí výhradně sloužit jen k pozitivním účelům, mohou s sebou nést i známky rizikových, až velmi nebezpečných projevů. Kromě vážných trestných činů páchaných v internetovém prostředí, dochází prostřednictvím technologií i na první pohled k neškodné sociální manipulaci a ovlivňování názorů společnosti. Odolní dospělí jedinci by těmto tlakům měli dokázat čelit. Problém však nastává ve chvíli, kdy je zasaženou osobou nezletilé dítě, které je více důvěřivé. Proto je nutné, vyvíjet maximální úsilí ze všemožných stran, aby byla co nejméně ohrožena psychická a fyzická stránka dítěte. Spoléhat na internetovou gramotnost dítěte, se nemusí vždy vyplatit. Dítě potřebuje být seznamováno s možnými riziky, ke kterým může jeho chování vyústit. Samotná podoba prevence by neměla být striktně dána. Měla by odrážet aktuální potřeby žáků a aktivně v nich podporovat zamyšlení se nad nedostatky ve svém chování. Nalezení co nejefektivnější metody není ale lehkou záležitostí. Obzvláště, když dnešní děti či teenageři mohou mít za vzory osoby, které se těmito pravidly taktéž neřídí.

S tímto poznatkem koresponduje i hlavní cíl práce, kterým je vytvoření konceptu pro dosažení automatického přijetí principů netikety jako prevence před negativními vlivy chování na internetu. Zadání rozděluje práci na dva větší celky, tedy teoretickou a praktickou část. Pro orientaci v problematice klade důraz na vypracování podrobné rešerše pojmů online bezpečnosti, kterými jsou kyberšikana a síťová etiketa. V případě praktické části zadává definování klíčových oblastí pro vznik negativního chování na internetu, dále pak analyzování problémových projevů a vytvoření vlastního návrhu projektů pro kolaborativní práci žáků, které budou sloužit jako doplňující materiál během vyučovacích hodin. Vypracováním všech bodů zadání by mělo být dosaženo optimálního splnění cíle práce.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 NEGATIVNÍ CHOVÁNÍ DĚTÍ NA INTERNETU

Dnes má u nás již většina dětí přístup na internet, kde tráví čím dál více času. Internetové aktivity jako chatování, surfování, e-mailování nebo hraní online her tak v mnohých případech dokonce naplňují veškerý jejich volný čas. S postupným vývojem technologií a modernizováním společnosti je tento jev stále častější. Rovněž se i snižuje počáteční věková hranice dětí, od které se začínají vystavovat přímému nebezpečí odkrývání svých osobních údajů. Fotografie, e-mailové adresy, telefonní čísla, místa svých bydlíšť bezmyšlenkovitě poskytují cizím osobám. Jelikož jsou děti velmi důvěřivé, roste nebezpečí, že se samy stanou oběťmi vlastního neuváženého jednání.

Přirozená dychtivost a zvědavost často spěje k tomu, že děti rády zkoušejí stále nové věci. V mnoha případech si také chtějí dokázat, že činy, před kterými je škola nebo rodiče varují, pro ně vlastně vůbec nebezpečné nejsou. To platí samozřejmě také v prostředí internetu.

Mezi hlavní rizika negativního chování dětí na internetu patří v současné době především závislost dětí na internetu a hrách, sledování nevhodného a nebezpečného obsahu nebo například kybergrooming. Aktuálně nejvíce skloňovaným pojmem je projev negativního chování prostřednictvím kyberšikany, proto jí je v práci věnována samostatná kapitola.

### 1.1 Závislost na internetu

Se slovem závislost si většina lidí spojí různé užívání návykových látek, kterými mohou být například alkohol, drogy či cigarety. Na život dítěte mají však ničující vliv také závislosti nelátkové, do kterých spadá nadměrné užívání moderních informačních technologií. Velké riziko představují technologie, skrze které lze komunikovat s jinými lidmi. Potenciálním prostředím ke vzniku internetových závislostí jsou bezpochyby sociální sítě, chatování, hraní online i offline her či neustálé sledování videí a webových stránek. Dříve tato aktivita probíhala především na počítačích nebo laptotech, v současné době se však postupně přesunuje do mobilních zařízení a aplikací v nich. Přehnané užívání výše zmíněného může negativně ovlivnit osobnost dítěte, jeho školní výsledky, vztahy s dalšími lidmi, v neposlední řadě také celkový zdravotní stav. Činnosti spojené s používáním informačních technologií jsou pro děti velmi atraktivní a lehce dostupné. Umožňují jim zažít vzrušení, odehnat nudu, odreagovat se či potlačit smutek. Pokud jim začnou proudit hlavou špatné myšlenky, osobnostní či vrstevnické problémy, není pro ně

nic jednoduššího, než si tyto nepříjemné stavy nahradit něčím, co vyvolává iluzi spokojenosti, někdy až přímo štěstí. Důvodů, proč mohou děti lehce sklouznout do negativního a tím i závislostního chování může být spousta. Tím apriorním však bezesporu zůstává absence láskyplné a pevné výchovy s jasnými pravidly a hranicemi, rozhodně ale i nedostatek času rodičů, který dětem přímo věnují. [1]

Nejčastější myšlenky, které mohou vézt děti stejně jako dospělí ke vzniku a udržení závislosti na internetu bývá sebepodněcování, sebepochybování a celkově negativní sebehodnocení. Tyto myšlenky se označují jako maladaptivní. V případě více rozvinuté závislosti je doplňují ještě myšlenky ohledně vlastního užívání internetu, jež následně fungují jako udržující faktory závislostního chování. [2]



Obr. 1.1: Myšlenky podněcující online závislost [2]

### 1.1.1 Příznaky internetové závislosti

Internetovou závislost lze určit v případech, kdy do reálného života začne výrazně zasahovat čas strávený v online prostředí a komplikovat jej. U závislého jedince by mělo být přítomno 6 následujících příznaků:

- změna nálady
- význačnost
- konflikt
- zvyšování tolerance
- abstinenční příznaky
- rekurence [3]

Změny nálad se u dítěte obecně projevují špatným soustředěním, negativními emocemi a větším sklonem k impulzivnímu jednání v případě, že se z nějakého důvodu nemůže dotýčný dostat k internetu. Význačností je rozuměn úbytek setkávání se s kamarády. Komunikace se členy v rodině je taktéž omezena, protože pro jedince mají význam pouze kontakty z virtuálního světa. Ten reálný vnímá jako nedůležitý. Závislostní chování však nezpůsobuje pouze konflikty v sociálních vztazích, jež eskalují ke lhostejnému chování vůči všem lidem, ale i k projevu sebepohrdání. Neustále se prodlužující doba strávená na internetu má za následek zvyšující se toleranci vůči ní. Jedinec si vůbec nepřipustí, že by tato doba mohla nějak vybočovat z normy. Vědomě pak svým blízkým o této době lže. [3]

Pokud je takto závislému dítěti odepřen přístup k internetu, začnou se u něj projevovat abstinenci až výbušné příznaky, pocity deprese, úzkosti a další psychické potíže. Po opětovném připojení na internet však tyto potíže ihned vymizí. Závislý člověk má tedy tendenci se rekurentně vracet do online prostředí. Bez internetu nedokáže být. Jakmile je od něj oddělen, velmi rychle se vrací. [3]

### **1.1.2 Nebezpečí závislosti u dětí podle věku**

Závislost dětí na internetu je možné pomyslně rozdělit do čtyř hlavních kategorií podle věku dítěte. Předpoklady k pozdějšímu rozvoji závislosti na internetu se mohou začít vyskytovat u dětí již v předškolním věku. S postupně se vyvíjející moderní dobou bude čím dál více nasnadě hovořit o závislostech na internetu už i u tak mladých dětí. Práce se však zabývá závislostmi na internetu hlavně u pubertálních či postpubertálních dospívajících dětí, jelikož tyto skupiny tvoří žáci na středních školách, na nichž bude výzkumná část prováděna. Internetová závislost se nevyhýbá ani dětem ve školním věku nebo osobám, nacházející se v mladém dospělosti, kterou tvoří takzvaná skupina mileniálů, někdy označována i jako generace Y.

#### **Nebezpečí závislosti u dětí ve školním věku**

Děti v brzkém školním věku teprve začínají získávat vlastní zkušenosti s internetem, užívají jej pro školní účely či hraní her takzvaně proti sám sobě nebo počítači. Pořád však pro ně hraje klíčovou roli rodina, se kterou je dítě v těsném kontaktu a uspokojuje jeho základní potřeby. V případě, že někteří školáci tráví nepřiměřené množství času v online prostředí, signalizuje to převážně vážnější rodinné dysfunkce. Rodiče v nich svým dětem



věnují minimální nebo žádnou pozornost. Tyto dysfunkční rodinné vztahy se mohou dále promítnout do problémových vztahů s vrstevníky, jež následně vedou k sociální izolaci. [2]

Je proto nesmírně důležité, jakým způsobem rodiče v tomto období nastaví způsob a dobu užívání technologií, jakým vzorem jdou v této oblasti dětem oni sami, jak se zajímají o volný čas svých dětí a jak moc do něj zasahují, protože právě v tomto věku se předpoklady k závislosti na internet u dětí začínají tvořit.

### **Nebezpečí závislosti u dospívajících**

Daleko složitější to začíná být u školáků přicházejících do puberty. Věkové rozmezí pubertálního chování se u dívek a chlapců liší. Aby se obsáhla celá tato věková škála, výběr bude zaměřen na děti ve věku jedenáct až osmnáct let. U některých případů může být tato hranice posunuta až do dvacátého věku dítěte. [4]

V tomto věku jsou děti nejvíce náchylní ke vzniku všech závislostí. Co se týče internetového prostředí, jsou současní dospívající zařazováni do takzvané internetové generace, pro kterou je pohyb v kyberprostoru běžnou součástí každodenního života. Internet se pro ně stává spolehlivým a neustále přístupným prostředkem ke zvládnutí emoční labilita a přecitlivělosti. Nejčastější aktivity, které jsou spojovány s nadměrným užíváním internetu v tomto věku, je hraní online her, navštěvování sociálních sítí. Přidávají se k tomu i nové chatové aplikace či chatovací místnosti. Populární a značně návykové se v dnešní době stává i vytváření a sledování live streamovaných videí. To vše může být spojeno s neúspěšným plněním základních vývojových potřeb a úkolů, kterými jsou například tvorba stabilní a pevné identity, navazování bližších vztahů s vrstevníky či hledání partnerů a přizpůsobení se rozvíjející se sexualitě. [2]

Pro dospívající je velmi atraktivní možnost experimentování s identitou. K tomu poskytují příležitost jak sociální sítě, tak především online hry, nabízející široké možnosti k tvorbě nových vlastních identit, skrze postavy, jejichž charakter může člověk ovládat. V jednom z výzkumů se uvádí, že dospívající hráči už nepřipisují úspěch ze hry svému avatarovi, nýbrž automaticky sobě. Děti, které mají snížené pozitivní sebehodnocení, si pak tyto složky často posilují právě přes identifikaci s herním avatarem. Tím se však opět zvyšuje pravděpodobnost zaseknutí se ve virtuálním prostředí a rozvíjení závislosti. [2]

Jedním z důležitých vývojových potřeb a úkolů je tvorba sociálních dovedností, kterými děti navazují blízké vztahy s kamarády a prvními partnery. Dětem s rysy internetové

závislosti však tyto dovednosti chybí, častěji se cítí osaměle, hůře navazují partnerské vztahy. [2]

Období puberty je rovněž charakterizováno přizpůsobením se vyvíjející se sexualitě. Dospívající s ní mohou experimentovat především skrze socializace na online sítích a sledováním stránek s erotickým obsahem. [2]

### **Nebezpečí závislosti v mladém věku**

Mladou dospělost můžeme charakterizovat zhruba od dvaceti do pětatřiceti let. S přibývajícím věkem se mění životní priority i postoje, čímž může závislost na internetu klesat. Je ovšem složité předvídat, jak se dnešní mládež bude chovat ve starším věku. Období mladé dospělosti sebou přináší nespočet změn, nestabilitu, ale zároveň také široké možnosti. Rizikovou skupinou jsou zde studenti na vysokých školách. Jakmile student přejde na vysokou školu, ocitá se v novém prostředí, ve kterém musí opět budovat nové společenské postavení a vztahy. Jestliže je však tato adaptace neúspěšná, často to mladé navádí k tomu, kompenzovat si ji nadměrným užíváním internetu. Tomu mnohdy přispívá také jejich flexibilní denní program. K závislosti dále vede nespokojenost s profesní seberealizací, nadměrný stres v práci, finanční problémy či špatné partnerské vztahy. [2]

#### **1.1.3 Závislost na online hrách**

Za poslední dobu se počítačové hry staly velmi oblíbeným druhem zábavy nejen pro děti a dospívající. Stejně jako sledování filmů či poslech hudby jsou pro řadu z nich velkým koníčkem, který jim umožní se na čas přemístit do virtuálního světa a zažít něco zcela nového. Význam a vliv her na děti neustále roste.

Existuje několik žánrů her, které děti mezi sebou různě střídají, než si nějaký typ oblíbí. Nejčastějšími typy jsou akční hry, kde jde víceméně o likvidaci ostatních hráčů s cílem vlastního přežití. Hojně zastoupeny jsou i strategické hry, ve kterých hráč může ovládat nějakou armádu, ale zároveň vymýšlet různé taktiky jak porazit své protivníky. V RPG hrách se z hráčů stávají hrdinové díky zajímavým, postupně vylepšujícím se schopnostem. U dobrodružných her značených slovem Adventure, musí hráč dosáhnout svého cíle především za pomoci svého logického myšlení a fantazie. Během hry řeší množství nejrůznějších zápletek. [5]

Pro děti a dospívající však mohou mít počítačové hry také seberozvíjející, vzdělávací či dokonce výchovný potenciál. Struktura her většinou nabízí postupný nárůst obtížnosti

úkolů, což se shoduje se základními pedagogickými pravidly, od známého k neznámému, od jednoduchého ke složitému. Kromě osvojování si nabytých zkušeností a vědomostí se dítě učí zároveň opravovat své chyby, lépe zpracovávat emoce, zlepšovat vnímání, postřeh a rozvíjet trpělivost. Je velmi důležité, aby rodiče měli alespoň základní přehled o tom, jaké typy her jejich děti hrají a kolik času u nich stráví. Velká obezřetnost by měla být u her s prvky násilí, které obsahově realitě vůbec neodpovídají. Především mladším dětem by takové scény mohly narušit hodnocení a vnímání reálného života. [6]

Fenoménem dneška a výraznou kapitolou jsou hromadné online hry, označující se zkratkou MMORPG. Tento typ umožňuje skupinové hraní s tisíci jinými online připojenými hráči přes internet. Hráči spolu mohou vzájemně přijít do kontaktu, sdílejí jeden virtuální prostor, který je stále přístupný a nikdy se nevypíná. Právě tento typ her představuje pro děti největší riziko závislosti. Uživatelé se často vžívají do rolí, které se nadále vyvíjejí i v případě, že hráč není momentálně připojen. V některých hrách to může začít vzbuzovat negativní pocity. Mají obavy, že po dobu nepřítomnosti ve hře o něco přicházejí či je jiné postavy budou moci snáze vyloučit ze středu fiktivního světa. Dětem, které hromadným virtuálním simulátorům propadnou, se často líbí především herní prostředí s pevnými pravidly nebo také systém trestů a odměn, které jim v normálním životě zcela chybí. [7]



Obr. 1.2: Jedna z prvních grafických online multiplayerových her [8]

Příznaky závislosti na hrách jsou shodné s příznaky závislosti na internetu. Při bližší specifikaci je možné konstatovat, že dítě zažívá při hraní her stavy podobné transu. Prodlužováním hrací doby ztrácí kontrolu a pojem o čase. Změnou denního režimu dochází

k časnému vstávání či ponocování. Jsou rovněž nedodržovány základní fyziologické potřeby (hygiena, jídlo, pití). V neposlední řadě pak samozřejmě dochází ke zhoršení školního prospěchu i celkové výkonnosti. Pokud se u dětí zmíněné příznaky objeví a rodičům se je nedaří pomocí výchovných opatření redukovat, měli by zde zasáhnout odborníci jako například adiktolog či pedagogicko-psychologická poradna. [6]

## 1.2 Kybergrooming

Internetová společnost nabízí pro osoby jakéhokoliv věku možnost seznamování se s protějšky díky sociálním sítím. Dnes už je zcela běžnou záležitostí, že se páry seznámily na internetu a dřívější předsudky typu: „na seznamkách není nikdo normální; chatují pouze lidé, co nemají nic na práci“, jsou dávno pryč. Tento fakt ovšem s sebou přináší i svá rizika, zejména u dětí. Jejich vyvinutá míra sebeobrany, podezřívání, obezřetnosti není ještě natolik silná jako u dospělých. Mohou se tak snadněji vystavit řadě nebezpečí, například Kybergroomingu.

Kybergroomingem se označuje jednání, kdy se pachatel snaží zmanipulovat předem vytipovanou oběť, za účelem přinucení k osobní schůzce. Útočník mezitím komunikuje s obětí prostřednictvím moderních komunikačních kanálů skrze instant messengery, sociální sítě, internetové seznamky a různé blogovací stránky. Následkem kybergroomingových schůzek bývá fyzické napadnutí, sexuální zneužití nebo dokonce donucení k terorismu. Mezi oběťmi kybergroomingu se vyskytují zpravidla děti ve věku jedenáct až sedmnáct let, ale může se jimi stát prakticky kdokoli. Pachatel kybergroomingu se obvykle vydává za úplně jiného člověka, než kterým ve skutečnosti je. Většinou se přizpůsobuje věkové nebo zájmové skupině oběti. [9]

### 1.2.1 Průběh kybergroomingu

Děti a dospívající se s takzvanými kybergroomery mohou dostat do kontaktu velmi snadno, jelikož s cizími lidmi komunikují na internetu takřka denně. Pokud v sobě dítě zrovna cítí nějakou strast, přišlo například o kamaráda nebo první lásku, stává se pro pachatele snadnou kořistí. V takovém případě mu stačí pouze zvolit správná slova a dobře zahrát na city dítěte. Útočníci se nejdříve snaží o získání osobních kontaktů potenciální oběti (adresu, telefonní číslo, apod.), dále pak zjišťují rodinné a sociální zázemí oběti (zdali žije s rodiči, jaké má kamarády). Na základě těchto informací rozvíjí další komunikaci, jíž cílem je především navázání důvěrného a přátelského vztahu, vedoucí k jednoduchému

naplánování osobní schůzky. Důležitým znakem je trpělivost. Pachatelé jsou schopni vydržet dlouhé týdny i měsíce povídáním si jen tak. Potenciální oběť k nim většinou během této doby citově přilne a bezmezně věří. K docílení takového stavu využívají útočníci různé dárky a úplaty. Může jít například o formu dobítí kreditu mobilního telefonu, zasílání květin či jiných pozorností na adresu oběti. Útočník si tak spolehlivě ověří adresu dítěte. Součástí kybergroomingu bývá vydírání, kdy pachatel zastrašuje svou oběť zveřejněním např. intimních fotografií a jinak tajných informací, které mu oběť sama zaslala. Jakmile útočník disponuje těmito materiály, získává nad obětí velkou moc. Snadno ji přinutí k opakovanému osobnímu setkávání, kde dochází k páchání trestných činů. [10]

Na sociálních sítích mají útočníci zpravidla více identit, z nichž část využívají pro potvrzení pravosti jiného profilu. Své další účty mohou mít přidáné v seznamu přátel, za pomocí komentářů se snaží vzbudit dojem, že s nimi chodí do kroužku, třídy apod. Jejich profily jsou vytvořeny tak, aby vzbuzovaly důvěru, mnohdy na nich sdílejí fiktivní osobní informace a zajímavé fotografie. [11]

### 1.2.2 Případy kybergroomingu

Poslední dobou se zahraniční média začínají stále častěji zmiňovat o kauzách manipulace a zneužívání dětí zapříčiněného navázáním kontaktu v prostředí online her. Příkladem může být chlapec Breck (14 let) z Velké Británie. Jako velký fanoušek online her se při hraní jedné z nich seznámil s hráčem Lewisem (19 let). Lewis si Brecka hraním postupně získával. Jejich herní vztah vyústil v osobní setkání, na kterém byl Breck sexuálně zneužit a poté i zavražděn. Podobný případ hlásilo i Švýcarsko. Při hraní online her byl další chlapec (12 let) zmanipulován mužem (35 let) a následně došlo k osobní schůzce. Než chlapce zachránila policie, byl zneužíván po dobu osmi dní. [12]

Skrze sociální síť byla v Anglii vylákána kybergroomerem dívka Ashley (17 let), před kterou se útočník (32 let) vydával za šestnáctiletého chlapce. Dívka doma oznámila, že přespí u kamarádky, ale už se nevrátila. O několik dní později, se pachatel přiznal k činu zabití dívky udušením. Její rodiče nyní varují před všemi komunitními weby a vyzívají ostatní rodiče, aby nepouštěli své děti na podobné stránky, dokud nebudou plnoletí. V USA se dívka (14 let) seznámila na diskuzní skupině s dospělým mužem, se kterým dále udržovala e-mailovou korespondenci. Rodiče nezletilé na tuto komunikaci přišli a snažili se jí zabránit. Dívce odstranili klávesnici od počítače, monitorovali telefonní hovory, navštívili s ní poradnu. I tady si však útočník opět k dívce našel cestu. Zaslal jí nový

mobilní telefon, kde komunikace dále probíhala. Po čase dívka zmizela. Až po pěti dlouhých měsících byla rodičům vrácena zpět. Policie odhalila pedofilního muže z Řecka, který si nezletilou „koupil“. Vytvořil jí falešný pas a poskytl dostatek peněz k tomu, aby za ním přicestovala. Zprvu dívka vypovídala, že pachatel je nevinný, zbožňuje ho a má k němu vřelé city. Ovšem po absolvování terapeutické léčby svou výpověď změnila a přiznala detaily sexuálního a fyzického mučení. Jelikož se po příjezdu u dívky začaly objevovat sebevražedné sklony, bylo nutné ji hospitalizovat do psychiatrické léčebny. V ČR je nejznámější kauzou případ vězněného Pavla (36 let), který své oběti kontaktoval přes internetové seznamky. Většinou šlo o nezletilé chlapce. Odměnou za poslání nahých fotografií sliboval obětem finanční obnos, či splnění jejich přání. Děti si následně lákaly k sobě do práce, kde je nutil k sexuálnímu styku, pod hrozbou zveřejnění zaslaných intimních fotek dítěte. [13]

Teenageři si mnohdy odmítají připustit, že jsou manipulováni a pachatele dokonce hájí jako laskavého a milého člověka. Jde tedy o velmi lstivý způsob zneužití dětské naivity, důvěřivosti, touhy po přátelství a intimity. Kybergroomeri jasně cílí na děti z disfunkčních rodin, s absencí přátel či vztahů, kteří si na nich v průběhu času vytvoří velmi pevnou emocionální závislost. Při prevenci kybergroomingu u dětí by měli opět hrát hlavní roli rodiče a pravidelně kontrolovat jejich činnosti na internetu. [13]

### 1.3 Nebezpečný obsah

Mezi země, kde jsou děti nejvíce ohroženy rizikovým obsahem na internetu, patří Litva, Estonsko, Švédsko a Česká Republika. Nejméně ohroženy jsou dle studie Evropské Unie děti v Itálii, Portugalsku a Turecku. Čím více děti tráví svůj volný čas na internetu, tím spíše narazí na stránky s potenciálně nebezpečným obsahem. Při své dětské zvědavosti se neustále snaží objevovat něco nového, přičemž nemyslí na skryté nástrahy obsahově nebezpečných stránek s projevem násilností, extremismu a pornografie. [14]

Jakou mírou dítě ovlivňuje sledování stránek s nedovoleným obsahem, zkoumá řada odborníků v mnoha zemích. Do vyhodnocení vstupuje hned několik faktorů. Je nutné odlišit scény, ve kterých je zlo spravedlivě potrestáno od hrubého, samoučelného násilí. Podstatné je také to, jakým způsobem se dítě dostává do kontaktu s těmito násilně vzhlížejícími materiály. Je rozhodně více alarmující, když si je dítě samo vyhledává, než když na ně narazí jen náhodou. Na základě dlouhodobého sledování násilí, se některým dětem může snížit práh jeho vnímání, proto je i velmi důležitá citlivost dítěte.

Na internetu jsou záznamy násilností volně dostupné a toho rádi využívají lidi, snažící se vzbudit zájem za každou cenu. Převážně tzv. shock sites stránky zveřejňují obsah, který nejednoho uživatele internetu vyvede z míry a přivede k nim jeho pozornost. Může jít například o videa nebo obrázky sadomasochistických sexuálních praktik, týrání, sebepoškození či reálné záznamy z vražd a sebevražd. [15]

Děti jsou dnes velmi ovlivňovány také reklamou a médií. S úžasem a touhou v nich sledují štíhlé krásky a nerealistické bojové hrdiny, kteří přežívají nespočet smrtelných zranění. Zda jsou modelčiny fotografie vylepšeny programy pro úpravu fotografií nebo zda herci dostávají rány jen na oko ve filmových scénách, už víceméně neřeší. Děti pak mají tyto modelky a hrdiny jako své vzory, kterým se chtějí co nejvíce podobat. Lehce u nich mohou začít vznikat vážné psychologické potíže, jako například u chlapců zvýšená agrese a výtržnost, nebo u dívek poruchy příjmu potravy. Na internetu se nachází velké množství webů, které dívky v nezdravém hubnutí podporují. Tyto weby a blogy, propagující nebezpečné jídelníčky, fotografie s pokroky hubnutí atd., se nazývají Pro-ana. [15]

### 1.3.1 Úrovně zabezpečení

Děti lze před rizikovým obsahem na internetu chránit aktivací či instalací příslušných programů do počítače, tabletu, či mobilního telefonu.

Většina operačních systémů již nabízí možnosti integrovaných rodičovských kontrol. Například poslední verze Windows 10 nabízí tuto ochranu skrze rodinný účet zaregistrovaný u Microsoft a vytvořením podružených účtů pro rodinné příslušníky. Těmto účtům lze přiřadit patřičná oprávnění, jako třeba blokování různých her, webových stránek nebo omezení času, stráveného na počítači. Všechny aktivity si může rodič prohlížet zpětně. Nabízí se i možnost využití zasílání týdenních reportů aktivit dětí na zvolený email. Nástroji s obdobnými funkcemi disponuje i operační systém macOS od Apple. [16]

K dispozici je však další množství programů, které funkce zabudované v operačních systémech doplňují či zcela nahrazují. Nejrozšířenějšími nástroji jsou:

- K9 Web Protection
- MinorMonitor
- OpenDNS FamilyShield
- Norton Family Premier [16]

K9 Web Protection je svižný, nenáročný, bezplatný program pro filtraci internetového obsahu. Obsah webových stránek blokuje jak dle kategorií (násilí, drogy, pornografie, sociální sítě), tak podle věku dítěte. Dokáže také upravit výsledky vyhledávání v prohlížečích a odmítnout přístup na internet v závislosti na denní hodině. Samozřejmostí je také přizpůsobitelný seznam zakázaných i povolených stránek, report o aktivitě na určité stránce a ochrana heslem. Program je kompatibilní se všemi operačními systémy. [16]



Obr. 1.3: K9 Web Protection [17]

Dalším softwarem s přívětivým, graficky propracovaným uživatelským prostředím je MinorMonitor. Umí monitorovat aktivity na sociálních sítích a chrání tak před kyberšikanou či jinými hrozbami. Jeho funkce se ovládají přes webové rozhraní, na které se lze přihlásit z různých zařízení, přičemž do počítače se nemusí nic instalovat. Velkou výhodou aplikace MinorMonitor je jeho bezplatná dostupnost. [16]



Obr. 1.4: Minor Monitor [18]



OpenDNS FamilyShield je služba, která automaticky blokuje webové stránky na základě jejich názvu a reputace. Neustále prohledává a hodnotí různé domény na internetu a jestliže nějaký obsah vyhodnotí jako nežádoucí, zablokuje k němu svým uživatelům přístup. Kontrola se netýká pouze jednotlivých zařízení, nýbrž celé domácí sítě. Na internetu je uživatel připojený skrz DNS server, který obsahuje seznam blokovaných domén. Přes štít OpenDNS lze nastavení nakonfigurovat taktéž pro domácí router. K nebezpečným webům se tak nedostane nikdo, kdo je na domácí síti připojen a ani skrze proxy server. Dostupné jsou tři varianty FamilyShield, Home a Home VIP, z nichž první dvě jsou zdarma. Poslední uvedená varianta Home VIP je placená, avšak umožňuje řadu dalších doplňkových funkcí. [16]

Norton Family Premier nabízí komplexní program rodičovské kontroly. Je v něm možné jak blokování nežádoucích webů, tak sledování aktivit dětí na daném zařízení či přímo jejich polohu, ve které se nacházejí se svým zařízením. Dohled je zde věnován i videím a textovým zprávám. Užitečnou možností je nastavení doby používání a okamžité zamknutí zařízení. Program je nutné instalovat přímo do zařízení, které je třeba hlídat. Sledování záznamů a správa programu poté probíhají skrze webové rozhraní, na které se lze připojit odkudkoliv. Je kompatibilní se systémy Windows, macOS nebo s mobilními systémy Android či iOS. Program je placený, pro potenciální uživatele však nabízí možnost třicetidenní free licence k vyzkoušení. [16]

## 2 KYBERŠIKANA JAKO FENOMÉN DNEŠNÍ DOBY

Problematika kyberšikany se v poslední době stává velmi diskutovanou jak v médiích, tak na půdách škol a rychle tak proniká do obecného povědomí všech lidí. Fenomén kyberšikany se týká především dospívajících dětí. Za nejrizikovější období se pak považuje věk kolem třinácti let a přechod na střední školu. Tomuto druhu negativního chování přispívá rovněž potřeba dětí být se svými vrstevníky stále ve spojení skrze chytré telefony, tablety či obecně virtuální prostředí, prudký rozvoj moderních technologií a jejich snadná dostupnost. Šikana a kyberšikana spolu často úzce souvisí. Oba typy jsou odrazem problematických vztahů a jeden typ může přerůst v druhý. [19]

### 2.1 Pojmy šikana a kyberšikana

Šikanou se označuje jakékoliv chování, jehož cílem je ublížení, zastrašování nebo ohrožování jedince, či jisté skupiny lidí. Jde o záměrné a většinou opakované agresivní jednání vůči těm, kteří se neumí nebo nemohou z různých důvodů účinně bránit. Aktéři šikany jsou: agresor, oběť, přihlížející. K šikaně dochází většinou v prostředí, které nemůže oběť jednoduše opustit (třída, škola, atd.). [20]

Kyberšikana neboli počítačová šikana využívá informační a komunikační technologie (mobilní telefony, počítače, internet) k záměrnému ubližování a poškozování druhých. Podobně jako u šikany jsou aktéry agresor, oběť a publikum. [20]

Cíle tradiční šikany a kyberšikany jsou tedy shodné, avšak v několika aspektech se liší. Tyto rozdíly jsou viditelné z Tab. 2.1.

Tab. 2.1: Šikana/kyberšikana [21]

<i>rozdíly pojmů</i>		
charakteristika	ŠIKANA	KYBERŠIKANA
<b>mocenská nerovnováha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sociální postavení</li> <li>fyzická síla</li> <li>pohlaví</li> </ul>	počítačová gramotnost (hůře předvídatelné)
<b>identifikace útočníka</b>	konkrétní útočníci	anonymita (mnoho identit)
<b>dopady na oběť</b>	fyzické (modřiny, roztrhané oblečení)	psychické (hůře rozpoznatelné)
<b>publikum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>třída</li> <li>kolektiv</li> </ul>	široké (téměř kdokoliv)
<b>působení na oběť</b>	útoky v omezeném časovém intervalu	dlouhodobé

## 2.2 Charakteristika kyberšikany

Základní znaky kyberšikany lze vyčíst z Tab. 2.1. Podrobnější popis jednotlivých aspektů, kterými jsou mocenská nerovnováha, identifikace útočníka, dopady na oběť, publikum a působení na oběť, je uveden níže.

### **Mocenská nerovnováha**

Při kyberšikaně spočívá nerovné rozložení sil především v tom, že agresor může mít k oběti ve virtuálním prostředí téměř kdykoliv přístup a jen stěží mu v něm lze zamezit. Na svou oběť může agresor útočit prakticky neustále. Čas ani místo útoku nejde předvídat. Útočník může oběť kdykoliv kontaktovat přes sociální sítě, e-mail, či mobilní telefon, nebo nahrávat videa a soubory s cílem ublížit, vystrašit i zesměšnit. U kyberšikany nezáleží na fyzické síle útočníka ani na jeho věku. Převažují však dovednosti v ovládání informačních a komunikačních technologií. Přestože oběť může agresora zablokovat nebo nevhodný obsah nahlásit, agresor si většinou nachází cestu zpět k oběti pomocí zakládání nových fiktivních účtů. [20]

### **Identifikace útočníka**

Pachatelé se jen zřídka prezentují svou skutečnou totožností. Zakládají si falešné profily na sociálních sítích, užívají zpravidla jednoúčelové e-mailové schránky. Tvorba dalších identit pro ně nepředstavuje žádnou překážku. Také kvůli tomuto pocitu anonymity má útočník daleko větší odvahu v použití agresivnější formy útoku. Co se týče nějaké podrobnější identifikace útočníka, záleží jen na jeho šikovnosti a schopnosti po sobě mazat stopy. V dnešní době by se mohlo zdát, že lze pachatele jednoduše dohledat, například pomocí identifikace místa připojení jeho IP adresy. Jako důkazní materiály by pak mohly posloužit archivované konverzace, soubory a informace o všech uživatelích konkrétních webů, jenž si správci ve většině případů nějakou formou ukládají. Policie má však ve vyšetřování „svázané ruce“ právními předpisy o ochraně osobních údajů. Navíc ani samotní provozovatelé serverů a sítí nechtějí dobrovolně tyto údaje poskytovat, protože by se tím prohlubovala nedůvěra a pocit bezpečí uživatelů jejich aplikací. [22]

### **Dopady na oběť**

U kyberšikany je velmi těžké odhalit její dopady na oběť. Zatímco u tradiční šikany mohou být varovné signály přímo očividné (modřiny, ztráta věcí, roztrhané oblečení), v případě kyberšikany jsou spíše v psychické rovině. Mnohdy se oběť uzavře sama do sebe

a s okolím přestává komunikovat, jak z pocitu studu, tak strachu z nepochopení problému rodiči nebo učiteli. Oběti jsou často agresorem k takovému chování nuceny pod pohrůzkou zintenzivnění útoků. Jsou-li oběti děti, je možné útoky odhalovat nebo jim předcházet důsledným rodičovským přístupem a sledováním aktivit dítěte na PC, obzvláště pak na sociálních sítích. K tomuto slouží i nejrůznější již zmíněné programy proti rizikovému obsahu. [22]

### **Publikum**

Kritickým faktorem kyberšikany je publikum, které útočnickovi pomáhá v jejím šíření. I když tedy pachatel zveřejní útočný příspěvek pouze jednou, intenzitu vedeného útoku mnohonásobně zvýší možnost přeposílání a sdílení těchto příspěvků například na sociálních sítích. Jestliže se následně publicita příspěvku více rozroste, dalšímu šíření už oběť ani agresor nijak nezamezí. Aktivita takového publika pak výrazně zvyšuje negativní, psychický dopad na oběť. [22]

### **Působení na oběť**

Při tradiční šikaně dochází většinou ke sledu jednotlivých útoků, které se mohou opakovat, nicméně vždy má každý útok svůj konec. Oproti tomu útok vedený skrze virtuální prostředí nemusí končit vůbec. V případě, že je oběť zesměšňována kupříkladu na sociálních sítích a inkriminovaný příspěvek se jí podaří odstranit, nikde není záruka, že se onen příspěvek neobjeví prostřednictvím jiného agresora na jiné sociální síti. Takový útok pak nemusí zastavit ani změna identity oběti. [22]

## **2.3 Projevy kyberšikany**

Nejčastějšími projevy kyberšikany, kterými k agresivnímu chování dochází, patří:

- pomlouvání
- flaming
- happy slapping
- impersonace
- vyloučení a ostrakizace
- kyberstalking
- kyberharašení

- sexting
- odhalení cizích tajemství, vydírání [19]

### **Pomlouvání**

Pomlouvání je šíření nepravdivých informací o oběti, která však není jejich přímým příjemcem. Je zaměřeno především na publikum a má za cíl oběť sociálně poškodit. Oběť se pomlouvám jen stěží ubrání, zejména ve virtuálním světě, kde se všechny informace šíří daleko rychleji než ve světě skutečném. Patří zde taktéž zesměšňování (ztrapnění oběti) s dalším cílem pobavit a zaujmout publikum. [19]

### **Flaming**

Flamingem se označuje nepřátelské chování mezi dvěma a více uživateli internetu. Většinou se jedná o prudkou hádku, kterou doprovází nadávky, urážky a vyhrožování. Prostředím, ve kterém k flamingu dochází, bývají často veřejná diskuzní fóra, webové chaty nebo e-maily. Útočník, neboli flamer opakovaně zveřejňuje urážlivé příspěvky do tohoto prostředí, své útoky neustále stupňuje, přičemž zapáleně hají své názory. Pokud tento spor trvá delší dobu, jedná se o tzv. flame war. [23]

### **Happy Slapping**

Novým alarmujícím trendem mezi dospívajícími se stal happy slapping. Cílem tohoto druhu agresivního jednání je vytipování náhodné oběti, kterou pak agresor fyzicky napadne. Celý útok je zdokumentován (vyfocen či natočen) na mobilní telefon a následně publikován na internetu, kde jej může každý shlédnout. [24]

### **Impersonace**

Při impersonaci se útočník vydává za oběť ve virtuálním prostředí. Dopomáhá si k tomu všemožnými prostředky, například použitím fotek a faktů o oběti a vytvořením falešného profilu. Útočník vystupuje pod touto falešnou identitou oběti nepatřičným a ubližujícím způsobem. Velkým nebezpečím je agresorova možnost komunikace s přáteli oběti a tím zapříčinit vážné škody v jejich sociálních vztazích. Agresor se může za oběť vydávat například jen napodobením její přezdívky na fóru, chatu. Nejhorší následky jsou však tehdy, pokud se útočníkovi podaří získat heslo oběti k nějakému účtu a vystupuje pak přímo za ni. V dnešní době je krádež hesel a impersonace častým problémem. Mladí lidé si hesla bez větších obav sdělují a vyměňují, ať už na důkaz přátelství nebo za účelem kontroly účtu z jiného zařízení. [19]

### **Ostrakizace**

Pojem ostrakizace znamená vyloučení jedince z kolektivu, do kterého by měl či chtěl patřit. Přestože při ostrakizaci většinou nedochází k žádnému přímému prvku agrese, bývá tato forma ublížení pro oběť velmi citlivá a frustrující, obzvláště pro dospívající dítě. V mladém věku roste potřeba jedinců někam patřit, někde se začlenit, být součástí nějaké skupiny a jejího dění. Pokud je oběť vyloučena ze své oblíbené skupiny na internetu, či do ní nedostane pozvání (i když by měla), je to pro ni zraňující. Všichni ostatní účastníci skupiny to samozřejmě uvidí a začnou si oběť postupně škatulkovat z „In“ do „Out“. [19]

### **Kyberstalking**

Kyberstalking je nebezpečné pronásledování oběti skrze informační a komunikační technologie (e-maily, instant messengery, sociální sítě, VoIP). Pachatel zasílá oběti množství zpráv, které většinou obsahují útočná a zstrašující sdělení, výhrůžky nebo vydírání. Útočník shromažďuje o oběti informace, často ji napodobuje, za oběť se může dokonce vydávat. Agresor se také může snažit, aby oběť obtěžovali další lidi. Jménem oběti zveřejní inzerát na různé služby, může také vytvářet objednávky například sexuálně orientovaného zboží, čímž vystavuje oběť trapné a nepříjemné situaci. Agresorovo obtěžování oběti je opakované, stupňováním často přerůstá ve fyzické ohrožení. Skupinu nejobvyklejších obětí tvoří bývalí partneři agresorů nebo mediálně populární osobnosti. Kyberstalking bývá někdy zaměňován s pojmem kyberharašení. Rozdílem je pocíťovaný strach oběti při kyberstalkingu o své fyzické bezpečí. [25]

### **Kyberharašení**

Při kyberharašení zasílá agresor různé typy nepříjemných zpráv vytipované osobě. Agresor těmito zprávami útočí zpravidla vždy, když se oběť připojí k internetu a vidí její stav online. Často také zahlcuje mobilní telefon oběti nevyžádanými, nechtěnými SMS nebo MMS zprávami. Většinou se jedná o jednosměrnou komunikaci, kterou se oběť snaží ukončit. Může vzniknout i ze zcela nevinné komunikace, která se později změní na nepříjemnou a oběť ji už nedokáže z různých důvodů ukončit. S neznámými lidmi dnes na internetu navazuje vztahy mnoho dospívajících. Přestože je většina těchto vztahů bez problému či dokonce přínosem, vždy při nich riziko kyberharašení hrozí. Kyberharašení se poté může snadno proměnit v kyberstalking. [19]

## **Sexting**

Sextingem se označuje aktivita, kdy agresor elektronicky rozesílá textové zprávy, videa nebo fotografie se sexuálním obsahem. Na záznamech, zveřejněných na internetu, figuruje oběť. Tento materiál může v kyberprostoru setrvat i několik let. I kdyby se záznamy podařilo úspěšně odstranit, neexistuje záruka, která by zamezila v objevení se záznamů opět po delší době. Oběť je mnohdy vystavována dalšímu kyberharašení a jiným sexuálním útokům. Sextingu využívají zejména bývalí partneři oběti, kybergroomeri, ale také lidi, kteří se chtějí oběti pouze za něco mstít či ji zesměšnit. Těchto případů stále přibývá. Vyvrcholením velmi nebezpečného sextingu, kdy oběti neustojí ponížení zapříčiněné zveřejněním intimních materiálů, může být v krajních případech až sebevražda. [19]

## **Odhalení tajemství**

U tohoto druhu kyberšikany jde o vyzrazení a zveřejnění tajemství oběti lidem, kterým tyto informace nejsou určeny. Většinou jsou to informace osobního nebo intimního charakteru, například odhalení homosexuality, poruchy v příjmu potravy, zákeřné nemoci či problémy ve vztazích. Mnohdy jsou mezi agresorem a publikem přeposílány, dokonce zveřejňovány celé konverzace s obětí, ve kterých se se svým tajemstvím svěřuje. Agresoři tak činí vesměs pro pobavení, získání pozornosti a shození oběti. [19]

## **2.4 Prostředí kyberšikany u dospívajících**

Kyberšikana u dětí a dospívajících je převážně skupinovým fenoménem. Zásadním vlivem na to, jestli ke kyberšikaně dojde, jsou dysfunkční vztahy v určitém kolektivu či skupině. Pokud někteří ze členů skupiny o probíhající kyberšikaně vědí, jejich reakce podstatně ovlivní to, jak se šikana bude dále vyvíjet. Správná reakce dokáže kyberšikanu úplně zastavit, naopak ta nesprávná je schopna negativní chování ještě více rozproudit. Virtuální prostředí je však ošemetné absencí možnosti sledování bezprostřední reakce oběti. Při kyberšikaně tak může agresor i přihlížející lehce nabýt dojmu, že vlastně o nic vážného nejde. Bohužel, přihlížející pouze výjimečně vystoupí z řady, aby se oběti zastali. Spíše ke kyberšikaně dále přispívají psaním komentářů nebo přeposíláním nevhodných příspěvků. Agresor to potom vnímá tak, že mu jeho chování ostatní schvalují a souhlasí s ním. [20]

Prostředky, které agresorům kyberšikanu ve virtuálním prostředí umožňují jsou následující:

### **Mobilní telefony**

Vytáčení nepříjemných hovorů, zasílání urážlivých SMS či MMS zpráv nebo tvorba zesměšňujících videí může zprvu vznikat jako prvek neškodné legrace. Natočit spolužáka, jak falešně zpívá, či nervózního učitele, který už si dál neví rady, nepředstavuje dnes pro mládež žádný problém. Útočníci obětem často ubližují i skrze jejich vlastní telefon. Stačí jim k tomu informace o číslu oběti. To poté zveřejní u falešných inzerátů (například poskytovatel erotických služeb). Oběť je následně neustále bombardována obtěžujícími a nechtěnými dotazy. Další způsob představují útočníci, kteří přes internet zasílají SMS zprávy z čísla mobilu oběti. Jedná se o takzvaný SMS spoofing. Jeho oběť se poté zdánlivě stává podezřelou ze zasílání sprostých, pohoršujících či vyhrožujících zpráv. [15]

### **Emaily, instant messengery, chaty**

Agresoři ke kyberšikaně v hodně případech zvolí emaily. Prostřednictvím této elektronické komunikace mohou oběti zasílat například šokující obrázky, výhrušné zesměšňující zprávy nebo také emaily, které se tváří zcela nevinně, ale po „rozkliknutí“ se v nich nachází zákeřný vir. Mnohdy agresoři zcizí svým obětem hesla od emailů. Z nich pak rozesílají falešné zprávy ostatním lidem.

Instant messengery společně s nejrůznějšími chatovacími prostředími umožňují agresorovi komunikaci nejen pouze s obětí, ale i ve skupině lidí, před určitým publikem. Útočníci nezřídká své oběti veřejně urážejí, ale také se ji snaží nějakým způsobem vytlačit ze skupiny diskutujících. [15]

### **Webové stránky**

Založení webových stránek je v dnešní době pro většinu útočníků triviální záležitostí. Nejsou k tomu již zapotřebí jakékoli větší znalosti programovacích jazyků. Postačí k tomu jednoduché webové editory. Po zvolení vybrané šablony a vzhledu je během krátkého času webová stránka vytvořena. Agresoři nově vzniklou webovou stránku obvykle přizpůsobí jako sebe prezentaci určitého člověka, který ji ovšem nikdy vidět nemusel. Útočníci na ni mohou nahrát nelichotivé obrázky dotýčné oběti, klamné informace či videozáznamy s možností komentářů, které se následně velmi rychle rozšíří do virtuálního světa. [19]

Agresoři rovněž využívají již založené webové stránky. Příkladem je stránka YouTube, kterou dnes navštěvuje většina dospívajících. Do kanálu YouTube může uživatel nahrát spousty tématicky orientovaných videí. Nahrané videa však ne vždy projdou důslednou



cenzurou ze strany adminů. Často se v nich objevuje již výše popsaný typ kyberšikany „happy slapping“. Publikum vkládá pod videa komentáře, které sdílí skrze sociální sítě. V mnoha případech nejsou pro oběť tolik ubližující samotná videa, jako posměšné, někdy až nemístně vulgární komentáře, mířící na jejich osobu. [19]

### **Sociální síť**

Uživatelé si na sociálních sítích zakládají vlastní profily, které si podle svých představ upravují. Přáteli se s ostatními uživateli, vytvářejí sezamy oblíbených přátel, přidávají se do různých skupin, nahrávají sdílená videa, uveřejňují fotky. Podstatnou vlastností sociálních sítí je možnost kontaktovat jiné uživatele a sledovat co zrovna dělají. Mezi nejznámější sociální sítě se řadí Facebook, Instagram, Twitter, Google+, Pinterest. Z českých sociálních sítí pak například Lidé.cz, XChat.cz, Líbímseti.cz. Alespoň jednu sociální síť používá většina dospívajících. Mezi typické znaky kyberšikany realizované prostřednictvím sociálních sítí patří zveřejňování osobních informací nebo zesměšňujících fotek oběti, psaní ubližujících komentářů k příspěvkům a statusům oběti. Obsah může být následně velkou rychlostí šířen mezi všechny přátele, které na sociální síti oběť má, přátele jejich přátel atd. Dalším znakem je ostrakizace, kdy oběť může být vyloučena například ze zájmových skupin, z událostí na které byla pozvána, nebo úplně smazána ze seznamu přátel. [19]

## **2.5 Případy kyberšikany**

Pokud se oběť včas svěří správným lidem, lze následky kyberšikany zmírnit, či zcela odstranit. Bohužel však existují tragické případy, kdy se oběti rozhodly ukončit kyberšikanu sebevraždou. Jedním z prvních známých případů, je příběh Amandy Todd. Ilustrativními případy, kdy se oběť se svým problémem nikomu nesvěřila, mohou být tragické osudy Ryana Patricka Halligena nebo Anny Halman.

### **2.5.1 Skutečné oběti**

Dívka jménem Amanda Todd (15) svůj boj s kyberšikanou vzdala poté, co na internetu neznámý pachatel rozeslal její nahé fotografie všem Amandiným známým i spolužákům. Ti ji začali okamžitě odsuzovat, urážet a šikanovat. Přestože několikrát změnila školu i bydliště, útočník ji vždy našel. Šikana od spolužáků se začala opakovat. Amanda před svou smrtí natočila video, kde popsala celý svůj příběh s prosbou o porozumění. Video umístila na YouTube kanál. Amandina smrt způsobila ve společnosti velký rozruch.

Dodnes se její video setkává s množstvím soucitných a lítostivých komentářů od lidí všech věkových kategorií. [27]

Ryan Patrick Halligen (13) se stal obětí fyzické šikany od svých spolužáků. Aby se útočníkům dokázal ubránit, začal provozovat kickbox. To však pachatele naštvalo ještě víc a našli jinou cestu jak Ryanovi ublížit. Navedli jeho spolužačku k předstírání, že o něj má zájem. Jejím úkolem bylo získat o Ryanovi co nejvíce osobních informací. Ty poté zveřejnila na školním webu spolu s kopiemi jejich konverzací, označila Ryana za gaye a vysmála se mu. Na chatu si z něj dělali legraci i další spolužáci. Po měsíci se Ryan oběsil v koupelně. [28]

V nepřítomnosti učitele vystavilo pět spolužáků Annu Halman (14) sexuální šikaně. Násilím ji svlékli a předstírali, že ji znásilňují před zraky celé třídy. Anny se snažilo zastat jen pár kamarádek, ostatní spolužáci pouze přihlíželi, považovali to za legraci. Celá scéna byla nahrána na mobil a zveřejněna na internetu. Měla to být pomsta za to, že Anna odmítla chodit s jedním z útočníků. Anna se útočníků bála, doma o šikaně nikomu neřekla. Ze zpráv vyplývá, že škola o šikaně věděla, avšak nepodnikla žádné kroky, aby Anně pomohla. Následující den se oběsila na švihadle. [29]

Není tomu tak dávno, co veřejností kolovala také informace o hře Modrá velryba.

### 2.5.2 Modrá Velryba v ČR a zahraničí

Dosud nerozluštěnou otázkou je případ Modré velryby. Odborníci a policie se nedokáží shodnout, zde jde o hoax, marketingový tah nebo o opravdu nebezpečnou hru, která má na svědomí četné sebevraždy dětí.

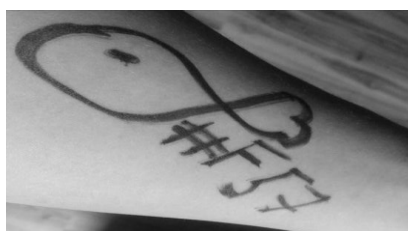
#### **Modrá velryba**

Jedná se o hru, která vznikla v Rusku za účelem nabádání dětí k ubližování si. Název Modrá velryba je odvozen od úmrtí modrých velryb, přesněji Plejtváků obrovských, kteří se vrhají na břehy i v masivním počtu a dobrovolně hynou. Autorem hry je Filip Budějkin, jež je v současnosti obviněn z 15-ti podněcování k sebevraždě. Dle něj je však skutečný počet 17 a jeho oběti prý zemřely šťastně, protože jim dal to, co ve skutečném životě neměly: vřelost, porozumění, spojení. [30]

Informace o této hře se dále do světa rozšířily prostřednictvím ruských webových portálů. V textech se vyskytovaly děsivé zprávy o tom, že v Rusku mezi lety 2015 a 2016 spáchalo

sebevraždu přes 130 dětí. Většina z nich byla údajně členy skupiny „Modrá velryba“ na sociální síti. [31]

Při vyšetřování se však přímý důkaz souvislostí sebevražd a této skupiny nenašel. Hlavně děti však o tomto tématu stále diskutují a sdílí množství šokujícího obsahu - především krvavé fotografie ran způsobené žiletkami nebo videa sebevražd. Věří, že něco podobného existuje. Mohou proto napodobovat to, co se internetem šíří a zkoušet, zda v takových výzvách obstojí. Skupinu zaměřenou na tuto nebezpečnou hru i podobné komunity mohou děti vnímat jako nástroj, který jim pomáhá zastavit duševní bolest, upoutat na sebe pozornost, rychle vyřešit problémy a zároveň potrestat okolí, které jim nepomohlo. [31]



Obr. 2.1: Symboly, kterými se účastníci hry poškozovali [32]

Situaci s Modrou velrybou řešil i ruský prezident Vladimír Putin, který doporučil zavedení velmi přísných trestů pro organizátory těchto her. Hra podle něj představuje vážnou hrozbu. V návaznosti na to, byl předložen návrh, který osobám mladším 14 let zakazuje používat sociální síť. [33]

### **Údajný průběh hry**

Potenciální hráče, kteří o sobě dají vědět na sociální skupině, kontaktuje tzv. kurátor, kterému musejí sdělit všechny osobní informace. Následně se kurátor stane zadavatelem úkolů a také spojku, se kterou hráč dále komunikuje. Každý den zadá hráči úkol a poté vyžaduje důkaz jeho splnění. Ze začátku se objevují výzvy typu sledování depresivních videí či poslechu temné hudby. Postupně však tyto úkoly začínají navádět k sebepoškozování. Konečným úkolem by mělo být spáchání sebevraždy. Jestliže hráč odmítne a ze hry chce vystoupit, kurátor mu začne vyhrožovat násilím na jeho rodině. V některých případech poslali agresori hráčům fotografie jejich příbuzných na veřejnosti či jejich domu, aby jim nahnali strach a přinutili je pokračovat. Zájemci se však na takovou výzvu může ozvat kdokoliv, například člověk, který si z něj chce udělat legraci nebo ho pouze postrašit. [30]

### **Modrá velryba v ČR**

Jakmile se začaly znepokojivé zprávy o modré velrybě šířit i na našem území, začali prověřovat policisté sociální sítě a některá podezřelá úmrtí dětí z poslední doby. Následně policejní mluvčí potvrdila, že se tato hra opravdu vyskytuje na území České republiky a policie ji považuje za velmi vážnou hrozbu pro českou mládež. Policie u dětí zaznamenala několik případů sebepoškození pořezáním, ke kterým došlo v rámci plnění úkolů ve hře. Takto pořezat se měli uživatelé sociálních sítí Instagram a Facebook. Velkou odezvu měla tato kauza jak v médiích, tak u tzv. youtuberů, kteří se k tomuto tématu vyjadřovali ve svých videích a nabádali své fanoušky k bezpečnosti a opatrnosti. [34]

Poslední zprávy však poukazují, že šlo pouze o mystifikační informace, sdílené v internetovém prostoru a žádná hra tohoto typu v současnosti organizovaně realizována v ČR není. Webový projekt E-bezpečí označil Modrou velrybu jako marketingový tah, který měl přitáhnout nové uživatele do jistých skupin na sociálních sítích. Nebezpečím tak není hra, ale hlavně její popularizace s panikou, kterou s sebou informace o hře nesou a dostávají se tak do podvědomí dětí. [34]

### 3 ROLE INTERNETU VE VZDĚLÁVÁNÍ

Informační technologie mají na dopívající samozřejmě také pozitivní vliv. Především ve spojení s internetem umožňují dětem snadné vyhledávání informací, které jsou využitelné jak pro osobní rozvoj, tak ve vzdělání. Moderní technologie umožňují vzdělávání zábavnou a interaktivní formou (všelijaké vzdělávací, vědomostní hry), soutěže s kamarády či vrstevníky, silná motivace je v hraní o různé typy odměn. Na internetu děti vytvářejí virtuální sociální skupiny, kde se svými vrstevníky mohou řešit jednotlivé kroky a postupy při řešení zvolených tematických bloků ze školních předmětů (problematika matematiky, atd.). Mohou si zde dopisovat s přáteli z jiné země, čímž si procvičí své znalosti v cizích jazycích a dozví se zajímavé věci o cizí kultuře. Kromě dalšího rozvíjení logického myšlení, umožňují informační technologie dětem rovněž získání nových dovedností při práci na počítači, které zužitkují i v reálném životě. [35]

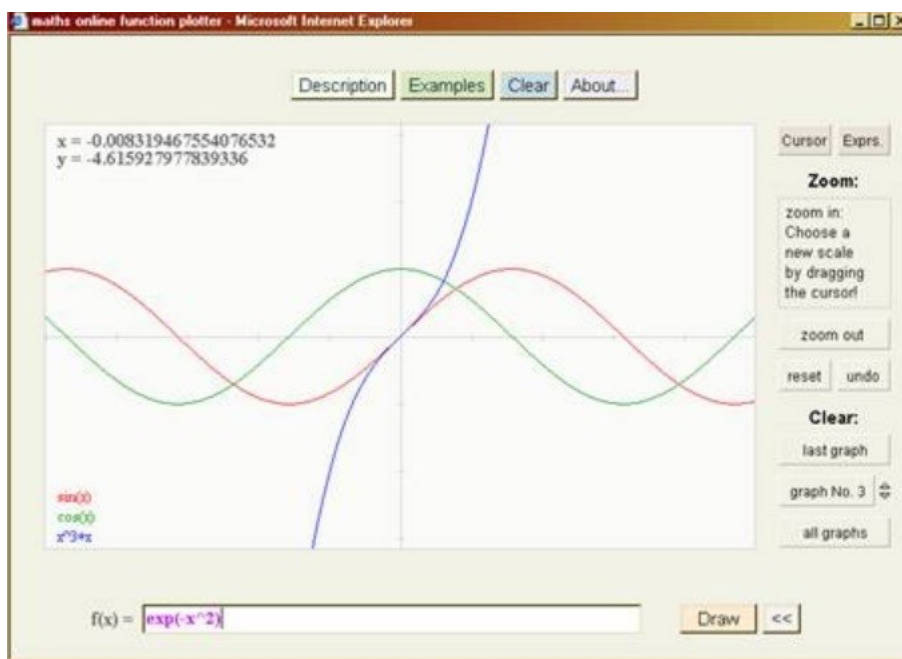
#### 3.1 Instruktivní přístup

Studující je při instruktivním postupu někým řízen, pracuje na základě určitého vzoru, vykonává jisté instrukce. Výukové instruktivní metody jde jednoduše podporovat technologiemi. Učební texty se přepíší do elektronických podob, zpřístupní se žákům prostřednictvím internetu, kde se následně prověřují i jejich znalosti. Učitelům tak výrazně zjednodušují práci. Instruktivní typ výuky lze zařadit buď jako doplněk učiva, nebo do vlastní, jinak pojaté výuky. Velkou předností výukových počítačových aplikací je individualizace výukového procesu. Žák může ve výukové aplikaci pracovat dle vlastní rychlosti, tak jak mu to vyhovuje. Pokud jde o internetovou aplikaci, lze v ní pracovat z jakéhokoliv místa s možností internetového připojení. Takovýto způsob práce je nejvíce vhodný k procvičení počítačových znalostí v hodinách informatiky. [35]

#### 3.2 Konstruktivní přístup

Ve vzdělávání se stále častěji uplatňuje vlastní, aktivní přístup ke studiu. Metoda přímé výuky bývá v mnoha případech vytlačována principem konstruktivismu. Příkladem může být například počítačová aplikace, konkrétně simulace. Jde o model nějakého děje, který je možno různě interaktivně nastavit. Většinou se jedná o model určitého děje, se kterým může uživatel aktivně experimentovat a různě interaktivně nastavovat. Simulace se obvykle vytváří podobně jako počítačové hry, které jde taktéž v některých případech využít pro výuku. Díky interaktivním simulacím lze uskutečnit i experiment, který by

v praxi vůbec nepřicházel v úvahu, ale studujícím výrazně zvedne povědomí o dané problematice. Na internetu již existuje množství volně přístupných výukových simulací. Obr. 3.1 ukazuje simulaci Maths online functions plotter (v překladu zobrazovač matematických funkcí). Tato aplikace dokáže z určené rovnice znázornit většinu funkcí důležitých až po středoškolskou úroveň matematiky. Zásada konstruktivismu tkví v tom, co nejvíce studenta zapojit do tvořivé práce. Posloužit můžou zejména ty nástroje, které zkoumaný problém co nejobecněji definují buď grafickým nebo matematickým popisem (např. Mathematica, český Famulus). Smyslem takto zaměřené výuky je obzvláště rozvoj logického myšlení. Dříve nemyslitelné věci jsou tak snáze realizovatelné právě díky novým technologiím. [35]



Obr. 3.1: Maths online functions plotter [35]

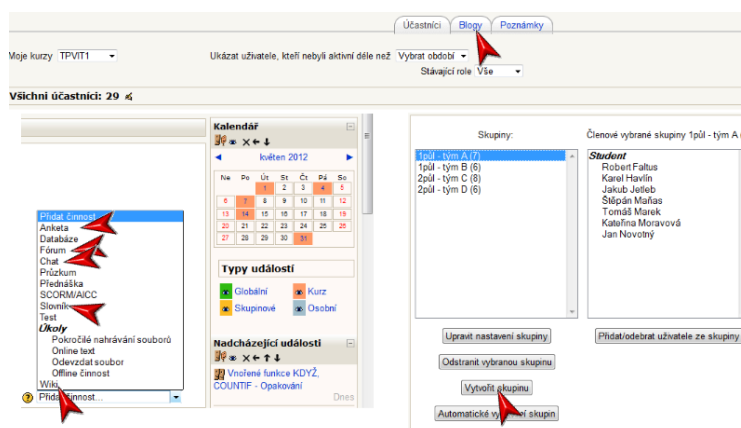
### 3.3 Projektová výuka

Jedna z vůbec nejvíce vyvíjejících se oblastí výukových metod v současnosti je projektová výuka. Tato metoda aktivně zapojuje do práce studenty, zařazuje mezipředmětové vztahy a umožňuje trénovat týmovou spolupráci. Projektové úkoly jsou koncipovány, tak aby při nich žák mohl uplatit teoretické znalosti a zároveň pro jejich splnění musel vyvinout odpovídající úsilí. K řešení úkolu je vhodné sestavit tým, kde bude mít každý člen určitou roli a převezme pro sebe akceptovatelnou úlohu. Jeden žák může pracovat na přípravě postupu, druhý se bude věnovat sběru dat a další bude mít na starosti technické zpracování. Důležité je, aby každý člen k celkovému řešení úkolu přispěl konkrétní samostatnou prací.

Součástí projektu by vždy měla být prezentace výsledného řešení před třídou či jiným publikem. Každý žák je zodpovědný pouze za svoji část, kterou k úkolu ve skupině přispěl a může za ni být hodnocen samostatně. Nezbytnou podmínkou pro tvorbu většiny projektů je využití technologií. Vypracování textů, číselných tabulek, obrázků či grafů se závěrečnou prezentací se v dnešní době bez počítače skoro neobejde. Internet do tohoto stylu výuky přináší další výhodné možnosti. Krom toho, že slouží jako zdroj dat a místo pro prezentace výsledků školních prací, lze s ním též pracovat jako s nástrojem komunikačním a využívat jej v kontextu sociální podstaty vzdělávání. Toho využívají například učitelé, kteří chystají projekty, v nichž jde o spolupráci dětí z různých škol. [35]

### 3.4 Kolaborativní učení podporované počítačem

Podobný styl jako projektová výuka je kolaborativní učení. To označuje učení ve skupině, která navzájem spolupracuje a má za cíl společné vyřešení úkolu. Studenti spolu diskutují ohledně nejvhodnějšího postupu, navzájem si pomáhají a nesou všichni stejný díl odpovědnosti za celkový výsledek. Výuka probíhá převážně prostřednictvím interakce mezi studenty. Žáci se učí lépe vyjadřovat své myšlenky, společně sledují proces vyučování, sami sebe učí a pozorují, jak se učí ostatní. Skupina na internetu vyhledává a shromažďuje informace k zadanému úkolu, diskutuje nad nimi a následně prezentuje společné úsilí. Pro učitele je velmi výhodné používat online aplikace LMS (Learning Management System). V této aplikaci mohou monitorovat činnost studentů, jejich účast, hodnotit výsledky úkolů, tvořit a přidávat výukový obsah. Žáci v LMS mohou využít různé interaktivní prvky jako například strukturované diskuze, živé videokonference či diskuzní fóra. Nejrozšířenějším zástupcem LMS aplikací ve školách je systém Moodle. [36]



Obr. 3.2: Kolaborativní možnosti LMS Moodle [36]

## 4 SÍŤOVÁ ETIKETA/NETIKETA

Především děti dnes spoléhají na naprostou anonymitu v internetovém prostředí. Realita je však zcela jiná a téměř jakýkoliv uživatel internetové sítě lze určitým způsobem dohledat. Lidé by se na internetu měli chovat stejně jako na veřejných místech, které vyžadují slušné chování. Zásady správného chování v prostředí internetu by si děti měly osvojovat co nejdříve, jelikož s internetem se setkávají ve stále útlejším věku.

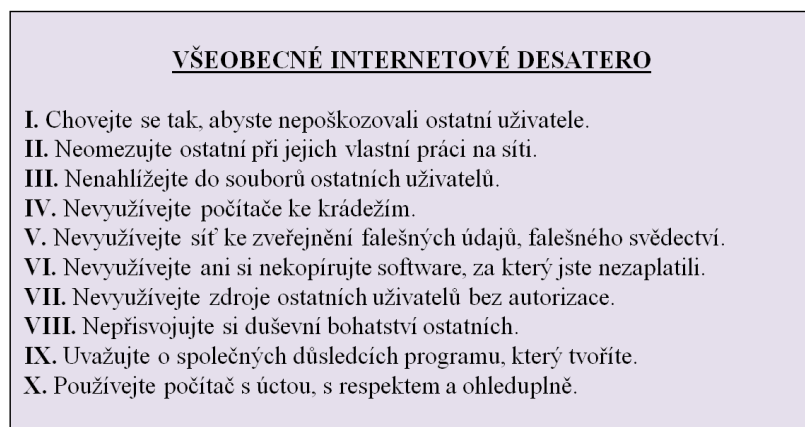
### 4.1 Pojem síťová etiketa neboli netiketa

Slovo netiketa je spojením dvou slov, anglického net (sít) a původem řeckého slova etiketa (pravidla správného chování). Prvotní text netikety se začal formovat na univerzitě v Berkeley během 80. let. Shrnuje v sobě zásady slušného chování na internetu a doplňuje zásady specifické pro toto prostředí. [37]

Netiketa se soustředí na všechny uživatele počítačové sítě, například účastníky v chatech, diskuzní přispěvatele, odesílatele i příjemce elektronické pošty, zhotovitele www stránek. Na internetových stránkách lze v současnosti dohledat množství různých netiket. Jejich pravidla jsou formulována dle skupin, které je publikují. Často bývají zaměřené pouze na některé oblasti chování, typické pro danou komunitu. Existuje všeobecné internetové desatero pro práci s internetem, avšak kodex, který by definoval celosvětově jasná pravidla, dosud stanoven nebyl. [38]

### 4.2 Síťové desatero

Na obrázku níže je vidět 10 základních pravidel netikety, kolující po internetu či v literaturách. Většinou jsou však rozšířeny o další, více specifičtější zásady.



Obr. 4.1: Obecná internetová pravidla [39]



Mezi takové zásady patří například vyhýbání se zbytečné agresivitě, nespěchat ve čtení zpráv, nepřeposílání spamů, nedůvěrování neznámým lidem z internetu, komprimování velkých souborů při jejich rozesílání, nemít tajnou identitu a za nikoho se nevydávat, nepřeposílat soukromé konverzace, nepředávat i nezveřejňovat kontakty svých známých, prostudování pravidel s FAQ před přispíváním do diskuzních skupin atd. [37]

### **Netiketa zaměřená na psanou komunikaci**

Tyto pravidla jsou zaměřená na správné psaní a vyjadřování se na internetu. Vyzívá uživatele, aby používali jazyk, který je pro ně obvyklý bez vulgarit, cizích, neznámých slov. Do diskuzí by se mělo přispívat s diakritikou, na konci věty pak náleží pouze jedno znaménko (otazník, tečka nebo vykřičník). Texty musí být pravopisně správně a uživatelé by si je po sobě před odesláním měli vždy kontrolovat. Psaní velkými písmeny značí v komunikaci křik, je vhodné se tomuto stylu vyhnout, pakliže k tomu není důvod. Do oficiální komunikace se rozhodně nepřidávají emotikony neboli smajlíci. V osobní komunikaci mohou být dobrým způsobem pro vyjádření svých emocí, avšak nemělo by se to s nimi příliš přehánět kvůli přehlednosti a čitelnosti zprávy. [37]

### **Netiketa zaměřená na e-mail a přílohy**

V názvu e-mailových příloh by se diakritika používat neměla. Příjemci se text s háčky, čárky, mezery nemusí správně zobrazit, pokud nepoužívá stejné kódování jako odesílatel. Přes e-mail není vhodné přenášet větší množství dat. Doporučené je vypnutí odesílání zpráv jako HTML, zvolení možnosti plain textu (obyčejný text). Díky tomu zabere zpráva výrazně méně místa a zobrazí se všem příjemcům. HTML je v některých případech zobrazen pouze jako příloha. Důležitým bodem je nepřeposílání řetězových zpráv a hoaxů. Přeposlané zprávy se lehce stanou pro spamery zdrojem dalších e-mailových adres. [37]

### **Instant messaging netiketa**

Pravidla netikety se zde orientují na výměnu textových zpráv v reálném čase. Každá konverzace má začínat a končit pozdravem. Ke komunikaci by měl být důvod a protistrana musí mít vždy dostatek času na odpověď. Nemělo by se vést více konverzací najednou, sníží se tak riziko odeslání zprávy nesprávné osobě. Minimalizovat by se měl také počet používaných slangových výrazů, či zkratk. [40]

### 4.3 Následky porušování netikety v online prostředí

Z nesprávného a nemorálního užívání internetu může vzniknout řada vážných problémů. Mezi obvyklé příklady nedodržení pravidel netikety se řadí:

- spamming - zasílání nevyžádaných e-mailových zpráv
- anonymous remailer - přeposílané anonymní e-maily
- hoax - šíření klamných, poplašných zpráv
- trolling - obtěžující a provokující příspěvky v různých diskuzích
- hate-speech - nenávistné projevy [41]

#### Spamming

Typickým znakem spammingu je rozeslání nevyžádané zprávy na obrovské množství e-mailových adres současně. Adresa odesílatele bývá ve většině případů podvržená a nahrazena buď e-mailem některého z příjemců, či neexistujícím uživatelem. Důvodem pro rozesílání spamu je zisk marketingových firem. Pokud jsou nevyžádané zprávy posílány přes IM (instant messaging), jsou označovány jako spimy. Často bývají rozesílány automaticky, mohou nabízet rychlé výdělky, odkazy na zavírované stránky či pornografii. Další odnoží spamu je spit, který obtěžující zprávy přeposílá uživatelům skrze internetové telefonování a technologii VoIP (Voice over Internet Protocols). [42]

#### Anonymous remailer

Tato služba se využívá pro zvýšení anonymity v komunikaci přes elektronickou poštu. Odesílatel pošle svoji zprávu na jistý druh poštovního serveru s požadavkem o její zaslání na konkrétní adresu. Remailer tuto zprávu převezme a na danou adresu ji odešle pod svým jménem. Adresovaný příjemce této zprávy pak může jen stěží dohledat skutečného autora. Příjemci je na zprávu umožněno odpovědět, jelikož si remailer pamatuje vztah mezi fiktivním, vygenerovaným jménem a reálným autorem. Služba je mnohdy využívána také k obtěžujícím účelům, bohužel zabránit jejímu zneužití zatím nelze. [43]

#### Hoax

Hoaxem se označuje poplašná zpráva, která upozorňuje na smyšlené, neexistující nebezpečí. Často je zpráva doplněna o výzvu, požadující rozeslání zprávy mezi dalšími přáteli, tím je možné ji označit jako řetězový e-mail. Zprávy jsou tedy šířeny jak prostřednictvím elektronické pošty, tak sdílením na sociálních sítích nebo dokonce

publikováním médií. Sdělení zprávy efektivně útočí zpravidla na city příjemce a je doprovázeno všelijakými nepravdivými důkazy nebo šokujícími obrázky (vážná zranění, oběti katastrof, autonehody, mimozemšťani, podivná zvířata). Obsah zpráv dokáže u čtenářů vyvolat obavy, strach, nedůvěru ke svému okolí. Hoaxy škodí obzvláště v poskytování nebezpečných rad důvěřivým lidem, zahlcováním e-mailových schránek příjemců, přetěžováním serverů, poškozením konkrétní instituce, na kterou je hoax zaměřen. [44]

### **Trolling**

Záměr trollingu je v naštvání, zesměšnění či zdiskreditování ostatních lidí na internetu. Osoba snažící se tyto pocity v lidech vyvolat, se nazývá troll. Jeho záměrem je vyvolat bouřlivou debatu nad některým vážným tématem a následně se bavit z bezmoci druhých. Trollové se vyžívají v tom, že s nimi lidé ztrácejí čas, vymýšlí si všemožné argumenty k soupeření i dalšímu vyprovokování hádek. Názor trolla musí jít vždy proti většinovému. Netiketu nedodržují převážně v porušování pravidel diskuzí, zakládáním si nepravých účtů či psaním urážejících příspěvků. [45]

### **Hate-speech**

Do označení hate-speech spadá komunikace nabádající k nenávistnému smýšlení vůči náboženství, rase nebo skupině. Nejčastěji využívaným stylem šíření je vkládání nenávistných komentářů pod mediální články nebo do diskuzních fór. Jde o snadnou a anonymní propagandu určitého názoru, vyvolávající v lidech strach. Možným řešením je povolení vkládání příspěvků jen adresně ověřeným uživatelům. [46]

## 5 LITERÁRNÍ REŠERŠE PROJEKTŮ INTERNETOVÉHO BEZPEČÍ

Portálů, organizací, výzkumných projektů nebo literatur je v souvislosti s negativním chováním dětí na internetu již docela hodně. Každá instituce přikládá k tématu svůj vlastní pohled, snaží se zaujmout prostřednictvím neobvyklých závěrů či provedením vlastních zábavně vzdělávacích materiálů. Na problematiku bezpečí na internetu lze nahlížet od hlediska trestně právního, informačního, až po hledisko výchovné. Velké pozornosti se dostává právě výchovné prevenci dětí proti rizikovému chování.

### 5.1 Instituce a webové portály

Dobrym reprezentativním případem webových portálů, zaměřujících se správným chováním na internetu, mohou být například web INSAFE nebo webové stránky [www.netsmart.org](http://www.netsmart.org). Mezi nejznámější české portály rozhodně patří E-Bezpečí, Bezpečný internet.cz, Jak na internet nebo Nebud' oběť.

#### E-bezpečí ([www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz))

Portál E-Bezpečí provozuje Pedagogická fakulta University palackého v Olomouci a z českých webů působí nejuceleněji. Jsou zde podrobně popsána pravidla, uvedeny příklady, dokonce i formou přehledných výukových listů zpracovány nejvážnější témata negativního chování. [47]

#### Bezpečný internet.cz ([www.bezpecnyinternet.cz](http://www.bezpecnyinternet.cz))

Webová stránka Bezpečný internet.cz má za cíl vzdělávat celou populaci České republiky. Návštěvník webových stránek si může zvolit, zda je začátečník či pokročilý uživatel internetu, rodič nebo dítě. Těmto skupinám web nabízí komiksové příběhy k tématu. [48]



Obr. 5.1: Grafická podoba webu Bezpečný internet.cz [48]

### **Jak na internet** (*www.jaknainternet.cz*)

Cílem webu Jak na internet je přiblížit virtuální prostředí co nejširší skupině občanů ČR. Využívají k tomu instruktážní videa se známými osobnostmi. Pod těmito videi jsou pak ke stažení výukové materiálu probíraného tématu. [3]

## **5.2 Knižní literatura.**

Na dané téma jsou velmi přehledně zpracované i knižní materiály, jako například kniha Bezpečnost dětí na internetu, Online závislosti, Kyberšikana – Průvodce novým fenoménem.

Autoři Daniel Dočekal a Lenka Eckertová v publikaci Bezpečnost dětí na internetu (2013), člení obsah knihy do deseti hlavních problémových témat. Uvádí, že internet pro nás může být dobrým sluhou, ale zároveň zlým pánem. Počítač by dětem rozhodně neměl sloužit jako chůva, se kterou jsou děti v bezpečí, ale naopak. Autoři se snaží zejména rodičům doporučit, jak své děti chránit před všemožnými nástrahami, které na internetu číhají. Popisují způsoby ochrany dětí před agresory, jak se bránit technologickým útokům či zneužití citlivých informací. Nechybí zde ani reálné příběhy ze života. Navíc je kniha doplněna poznatky řady odborníků. [15]

Kniha Online závislosti (2015) od Lukase Blinky popisuje témata, související s nadbytečným užíváním internetu, sociálních sítí a počítačových her, ve spojení s fenoménem závislosti. Autoři se domnívají, že internet může některým lidem sloužit jako náhražkové uspokojování potřeb, které jsou dány věkem člověka. Shodují se na tom, že internetové závislosti vznikají spíše na specifických aplikacích, než na internetu obecně. Vypsány jsou i možné diagnostiky závislostí, prevence a léčby daných typů závislostí. [2]

V publikaci Kyberšikana - průvodce novým fenoménem (2013), spoluautoři s Alenou Černou zdůrazňují, že kyberšikana velmi často pramení v offline světě a dále se rozrůstá skrze řadu elektronických forem nepříjemností. Ohrožením tedy nejsou nové technologie, ale převážně způsob jejich použití různými typy lidí. Jsou zde charakterizováni účastníci kyberšikany, její dopady a řada ukázkových situací. Důležitou částí jsou zde možnosti prevence, doporučení rodičům nebo školám jak se kyberšikaně bránit. [19]

### 5.3 Vědecké práce a výzkumy

Zpracováno bylo i několik zásadních celosvětových výzkumů. *Risks and safety on the internet* (2011) patří v Evropě k těm nejrozsáhlejším. Šetření se zúčastnilo přes 25 000 dětí z 25 zemí. Spolu s dětmi, kterým bylo 9 - 16 let se výzkumu účastnil i jeden rodič. Z výsledků například vyplynulo, že s případy zneužití osobních údajů má zkušenost každé dítě, starší jedenácti let. Celý proces získávání dat probíhal formou ústních dialogů, na jejichž základě byly porovnávány jednotlivé faktory. [49]

Jana Stehlíková, autorka diplomové práce *Etiketa v prostředí sociálních sítí*, popisuje pravidla chování na sociálních sítích Facebook, Twitter, a LinkedIn. Pátráním bylo v práci dospěno k závěru, že oficiální pravidla chování nejsou v rámci jednotlivých sociálních sítí jednotná. [50]

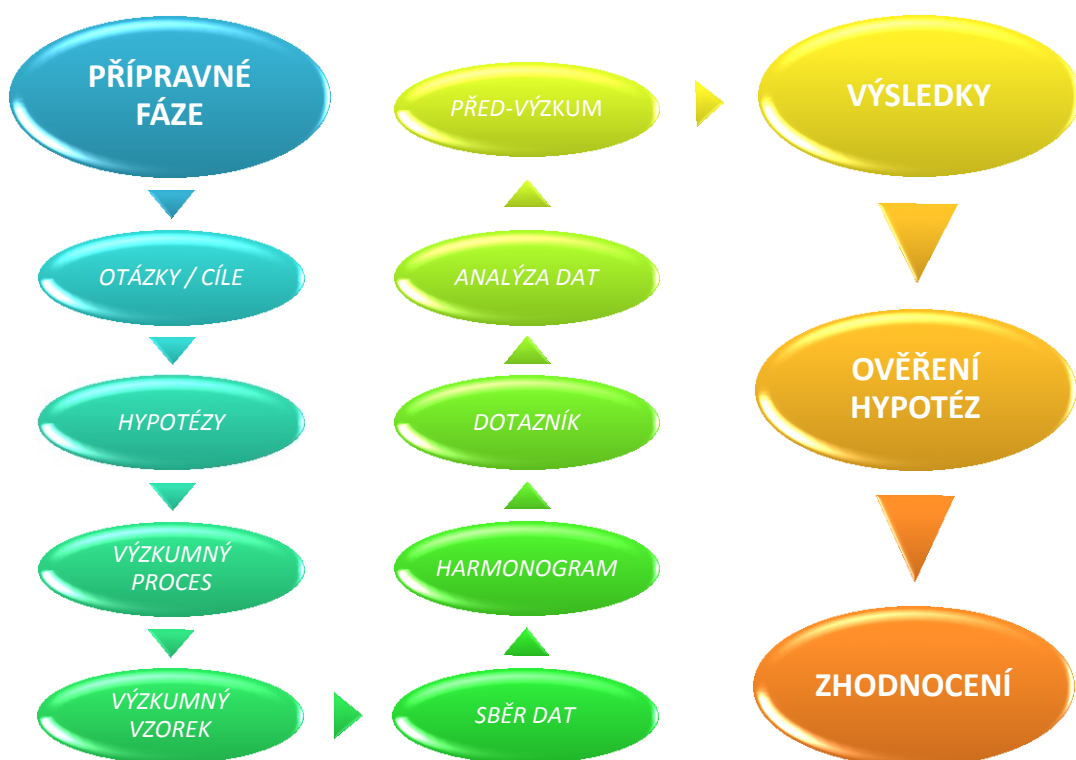
Diplomová práce *Děti a masmédiá* zpracovaná Ivou Pešoutovou podrobně popisuje pojmy kyberšikany, kyberstalkingu a obecně nebezpečí internetu. Ve výzkumném šetření se autorka snaží zjistit, jaké zkušenosti mají žáci s těmito jevy. Jako cíl práce bylo zvoleno upozornění na hrozící nebezpečí vlivem informačních technologií. [51]

Obecně při literární rešerši závěrečných prací studentů na téma netikety je možné většinou nacházet řešení v tom smyslu, že na základě dotazníkového šetření chování určité skupiny dětí, jsou doporučeny rady a místa kam se mohou děti obrátit. Prostudováním těchto okolností, vycházejících z různých projektů, výzkumů a výše uvedených portálů, jsem získala výbornou inspiraci pro vytvoření diplomové práce. Mým cílem v následující praktické části bude stanovení zásad správného chování na internetu. K tomu mi dopomohou výzkumná šetření na konkrétních školách, která budou více odrážet problémy, se kterými se děti aktuálně potýkají. Žákům k osvojení si pravidel nestačí jen jejich sdělení, ale je třeba najít nějaký efektivní způsob pro jejich zapamatování. Tím by dle mého názoru mohly být úkoly nebo projekty, vytvořené speciálně na každý bod navržené netikety.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6 DEFINICE KLÍČOVÝCH OBLASTÍ PRO VZNIK NEGATIVNÍHO CHOVÁNÍ

Jedním z hlavních cílů diplomové práce bylo definování klíčových oblastí, které vedou k projevům negativního chování na internetu. Celý proces šetření je rozdělen do několika fází. V první fázi bylo nejprve nutné stanovení si hlavních cílů či výzkumných otázek, k jejichž zodpovězení má přímo nebo nepřímo vytvořená studie dopomoci. Na zodpovězení zvolených otázek je možné nahlížet i zcela filozoficky. Protože jde však o praktickou část práce, jsou tyto otázky podpořeny stanovenými hypotézami. Úvodní část šetření ještě obsahuje uplatněná obecná pravidla realizace zvoleného typu. Další částí šetření je sumarizace a vyhodnocení všech získaných výsledků. Následuje oddíl, jenž statisticky zkoumá významy stanovených hypotéz, na jejichž základě bude odpovězeno na výzkumné otázky. Součástí tohoto vyhodnocení je i zamyšlení se nad možnými řešeními pro odstranění problémů negativních projevů chování dětí v internetovém prostředí, jež přímo povedou k navržení síťové etikety. Obecně by měla být dodržena logická struktura při tvorbě dotazníkového výzkumu, podle následujícího obrázku.



Obr. 6.1: Schéma obecného postupu při tvorbě dotazníkového šetření [52]



## 6.1 Přípravné fáze šetření

### Položení výzkumných otázek a cílů

Pokládání si základních triviálních otázek typu „Proč?, Jak?“ patří ke stavebnímu kameni veškerého bádání. Mohlo by se zdát, že v dnešní modernizované době už bylo vše řečeno a zodpovězeno. Naštěstí je člověk tvor zvědavý, proto je neustále poháněn touhou po něčem novém a nepoznaném. To vše platí i napříč všemi možnými obory. Chceme-li tedy definovat klíčové vlastnosti pro vznik negativního chování dětí na internetu, je důležité pokládat si mimo jiné otázky původu takového projevu. Jak postupovat, jakým způsobem něco vytvořit, aby se výsledek dostavil co nejefektivněji, jak správně nakládat se získanými informacemi a daty. Všechny tyto otázky by měly být pokládány při každé vykonávané práci, nemusí jít jen o práci vědeckou.

Zaměření diplomové práce je prevence proti negativnímu chování na internetu u dětí na středních školách, otázky proto byly stanoveny takto:

*Kde se potenciálně nejvíce šíří negativní chování?*

*Jsou školy v osvětě kyberšikany dostatečně aktivní?*

*Orientují se žáci středních škol v nástrahách internetu a dokáží jim čelit?*

*Jaké mají děti morální autority?*

*Jdou rodiče příkladem?*

### Stanovení hypotéz

Z praktického hlediska je vyhodnocování jakýchkoli empirických dat, pomocí testování statistických hypotéz, jednou z nejdůležitějších etap během celého výzkumného procesu. Za statistickou hypotézu jsou označována libovolná tvrzení, týkající se neznámých parametrů, jejich funkcí, tvaru rozdělení veličiny a jiných vlastností statistického souboru. Formulace statistické hypotézy se zpravidla dělá na dvě části. Jako první je formulována tzv. nulová hypotéza, obecně označena jako  $H_0$ . Na základě nulové hypotézy je poté možno formulovat hypotézu alternativní označenou jako  $H_A$ , která popírá platnost  $H_0$  a je jejím logickým opakem. Pakliže test tento opak neprokáže, předpokládá se, že platí hypotéza nulová. [53]

Nejen pro účely snazšího nalezení odpovědí na výše položené výzkumné otázky, je definováno několik hypotéz neboli tvrzení, jejichž pravdivosti, respektive nepravdivosti,

jsou na základě výsledků průzkumu statisticky vyhodnoceny. Stanovené nulové hypotézy plynoucí jak z Hlavního, tak i Vedlejšího výzkumu zní:

H<sub>01</sub> Naprostá většina žáků středních škol používá Facebook.

H<sub>02</sub> Třetina žáků středních škol vůbec neví, nebo nedokáže rozpoznat co je hoax či fake news.

H<sub>03</sub> Názory žáků, zda je školy dostatečně informují o kyberšikaně, jsou na obou institucích stejné.

H<sub>04</sub> Na obou školách sleduje pravidelně youtubery přibližně stejný počet dětí.

H<sub>05</sub> Rodiče se na internetu nechovají podle bezpečných zásad, někdy i hůře než děti.

Alternativní podoby k jednotlivým nulovým hypotézám jsou:

H<sub>A1</sub> Facebook nepoužívá naprostá většina žáků středních škol.

H<sub>A2</sub> Třetina žáků na středních školách ví, nebo dokáže rozpoznávat co je hoax či fake news.

H<sub>A3</sub> Názory žáků, zda je školy dostatečně informují o kyberšikaně, jsou na obou institucích různé.

H<sub>A4</sub> Na obou školách se počet dětí, které sledují pravidelně youtubery, významně liší.

H<sub>A5</sub> Rodiče se na internetu chovají podle bezpečných zásad, jsou příkladem pro své děti.

### **Vymezení výzkumného procesu**

Celý proces výzkumné studie je podle cílové skupiny respondentů rozdělen na dvě části, konkrétně pak na Hlavní výzkum a Vedlejší výzkum. Skupinu respondentů v Hlavním Výzkumu tvoří žáci středních škol. Vedlejší výzkum je zaměřen na odpovědi dospělých jedinců, v ideálním případě přímo na rodiče, jejichž děti jsou žáky středních škol.

Cílovou skupinu tedy tvoří žáci středních škol a lidé v dospělém věku, což jsou relativně široce zastoupené základny respondentů. Proto není vhodné využít výzkumu kvalitativního, nýbrž, jak uvádí odborné literatury, je nutné realizovat šetření pomocí kvantitativního výzkumu dotazníkového charakteru. [54]

### **Výzkumný vzorek**

Výzkumný vzorek je analogicky rozdělen na dvě skupiny. Pro Hlavní výzkum, který je zaměřen na děti studující střední školy, byly vybrány dvě konkrétní střední odborné školy

ve Zlínském kraji. Názvy škol a jména kantorů však nebudou v diplomové práci uváděny. Je to z důvodu nastavení některých otázek pro žáky, ve kterých mohou být kritičtí a upozorňovat na případné nedostatky při výuce a fungování školy. Po dohodě s vedením škol, budou jejich názvy zmíněny jen při osobní obhajobě diplomové práce. Zvolené školy budou dále v práci obecně označeny jako Střední škola služeb a Střední technická škola. Na Střední škole služeb jsou většina studujících dívky. Pro zajímavost jsem si pak vybrala ještě jednu školu, tentokrát jde o Střední technickou školu, která je v blízkosti mého bydliště. Na Střední technické škole jsou většina studujících pro změnu zase chlapci, takže bude zajímavé pozorovat nuance na některé odpovědi dívek a chlapců. Informace o školách vycházejí z veřejně dostupných výročních zpráv, které jsou uvedeny zde:

### **Střední škola služeb**

Co do počtu žáků je Střední škola služeb jednou z největších v okrese. Svým žákům nabízí obory se zaměřením na gastronomii, hotelnictví či podnikání, obory s výučním listem i maturitní. Na škole je možné studovat ale i další obory typu jezdec a chovatel koní, prodavač, atd. Škola rovněž vede praktickou školu a poskytuje systematickou podporu žákům se specifickými poruchami učení. Střední školu služeb studuje 597 žáků, přičemž výraznou většinu tvoří dívky. Celkový počet zaměstnanců činí 148 z toho učitelů v teoretickém vyučování je 51. Data jsou z poslední zveřejněné výroční zprávy za školní rok 2016/2017.

*místo:* Zlínský kraj

*studium:* střední odborné s maturitou, střední odborné (výuční list), praktická škola

*obory:* hotelnictví, gastronomie, podnikání, jezdec a chovatel koní a další (zedník)

*žáků:* 597

### **Střední technická škola**

Střední technická škola je jednou z nejvíce orientovaných středních škol v kraji na praxi a následném uplatnění žáků. Jde o model, kdy je škola součástí vyššího koncernu, který si tak mimo jiné vychovává sám své pracovníky již v útlém věku. Škola nabízí obory technického odvětví se zaměřením na elektro a stroje. Společně s praktickou školou rovněž poskytuje podporu žákům se specifickými potřebami. Ve škole je 318 aktivně studujících žáků pod vedením 43 pedagogů. Většinu studujících tvoří chlapci. Data jsou z poslední zveřejněné výroční zprávy za školní rok 2015/2016.

<i>místo:</i>	Zlínský kraj
<i>studium:</i>	střední odborné s maturitou, střední odborné (výuční list), praktická škola
<i>obory:</i>	elektro, strojní a další (zahradník, knihař)
<i>žáků:</i>	318

Jak již bylo uvedeno, cílovou skupinou pro Vedlejší výzkum jsou lidé v dospělém věku. Tyto osoby tvoří především moji příbuzní, spolužáci, kamarádi. K objektivnějšímu spolu vyhodnocení s Hlavním výzkumem jsem požádala i své známé, aby dotazník předali na svých pracovištích a tím mi pomohli rozšířit skupinu respondentů více o rodiče s dětmi na středních školách.

### **Forma a způsob sběru dat**

Existuje množství metod jakou formou a způsobem efektivně shromáždit co nejkvalitnější statistická data. Co se týče Hlavního výzkumu, shledávám jako neefektivnější způsob pro dotazování dětí individuální hloubkové rozhovory. Případně i metodu Focus groups, kdy probíhají rozhovory s dětmi ve skupinách, čímž se může poměrně zajímavě rozvinout samotná diskuze na zvolená témata, moderátor se dozví daleko víc. [55]

Toto by však sebou obnášelo velký zásah a narušení do výukových osnov v konkrétní hodině. Proto jsem po dohodě s vyučujícím i vedením školy přistoupila k časově méně náročnému postupu. Tímto způsobem bylo rozesláno vytvořeného dotazníku mezi všechny žáky. Aby se vyučovací hodina opravdu co nejméně narušila, nebylo možné žákům osobně předávat vytištěné dotazníky a následně je zase vybírat. Protože se celá řešená problematika v diplomové práci týká chování na internetu, je vhodné tyto průzkumy provádět v hodinách informatiky, kdy jsou všichni žáci u počítače. To mi umožnilo celé dotazování přenést do online prostoru. Vyučujícímu jsem předala internetový odkaz, který pak pomocí sdíleného školního prostředí (nebo si ho žáci mohli jednoduše přepsat do prohlížeče) žákům předal. Odchylka od celkového počtu žáků školy a počtem respondentů může být dána nepřítomností žáků nebo tím, že ne všichni žáci školy mají výuku informatiky.

Pro kvantitativní Vedlejší výzkum jsem pro jednoduchost použila stejný formát dotazování jako u Hlavního Výzkumu. Usnadnilo mi to nejen šíření dotazníku mezi mými známými, ale i následné vyhodnocení, protože výsledky se zaznamenaly do jedné databáze.

Pro oba výzkumy jsem tedy použila bezplatnou platformu Google Forms. Tato služba nabízí poměrně přehlednou a jednoduchou tvorbu online dotazníků. Po jeho vytvoření Google Forms nabídne možnost sdílení dotazníku. V mém případě mi vyhovoval internetový odkaz, při jehož otevření se respondent okamžitě může pustit do odpovídání. Internetový odkaz byl však příliš zdlouhavý a špatně se v něm orientovalo, využila jsem proto možnosti zkrácení odkazu. Výsledné zkrácené odkazy jsem poté rozeslala do obou škol a mezi dospělé.

### **Harmonogram sběru dat**

Na výsledky Hlavního výzkumu jsem čekala přibližně měsíc (do konce 11. týdne). Musím říct, že vyučující opravdu svědomitě sdílel odkaz mezi žáky v hodinách informatiky, takže už během dvou týdnů vykazovaly výsledky relativně dost odpovědí. Dva týdny poté jsem ještě počkala pro případ, že někteří žáci byli např. na exkurzích, dovolených atd. U Vedlejšího výzkumu to bylo o něco složitější. Dotazník musel být mezi respondenty sdílen cca dva měsíce (do konce 14. týdne).

### **Návrh dotazníků**

V prostředí Google Forms byly vytvořeny celkem dva dotazníky. První Dotazník A pro použití v Hlavním výzkumu, druhý Dotazník B zase pro průzkum u dospělých lidí ve Vedleším výzkumu. Konstrukce dotazníků koresponduje se strukturou pro dosažení zvolených cílů celého výzkumného šetření. Otázky v obou dotaznících byly voleny jednoduchou a srozumitelnou formou. Jejich počet pak musel být co nejmenší, protože zaujetí pro objektivní posuzování otázek respondenty s časem vyplňování dotazníku klesá. Na straně druhé muselo být otázek vytvořeno tolik, aby výsledky naplnily očekávání. Použití každé otázky bylo posuzováno na základně následujících kritérií:

- Opravdu je nutné ptát se na tuto otázku?
- Je otázka položena jednoznačně?
- Není otázka pro respondenta nepříjemná nebo příliš intimní?
- Je sled otázek pokládán chronologicky?
- Má vždy respondent možnost odpovědět na otázku?
- Je smysl otázky pro všechny stejný?
- Jsou u otázek opravdu nabídnuty všechny varianty odpovědí?

- Nemohou být otázky více zaměřeny na některé respondenty, čímž budou mít jejich odpovědi větší váhu?
- Nebude se respondent odpovědí vystavovat nějakému ohrožení?

#### Dotazník A k Hlavnímu výzkumu - dotazník pro žáky SŠ

Otázky v Dotazníku A jsou uzavřeného charakteru, respondent vybírá přímo konkrétní odpověď nebo mu je u některých otázek nabídnuta možnost „Jiné“. Tato možnost je však použita pouze u dvou otázek, kde mohou děti kromě předvolených možností doplnit i jiné další alternativy (kde všude mají profil na internetu).

Způsobem, jak formulovat nabízené možnosti v otázce se zabývá mnoho teorií. Jedna z nich například uvádí jako doporučený postup volby sudého počtu odpovědí. Sudý počet eliminuje snahu respondenta volit tzv. zlatý střed. V případě, kdy by přidávání nebo ubírání odpovědí pro dosažení sudosti nějakým způsobem mohlo ovlivnit kvalitu výsledků, je doporučeno ponechat počet lichý. Poté je však nutné otázky koncipovat tak, aby nebyly příliš blízké a volba byla jednoduchá. Dle tohoto poznatku jsem se tedy snažila tvořit celou škálu nabízených odpovědí. [56]

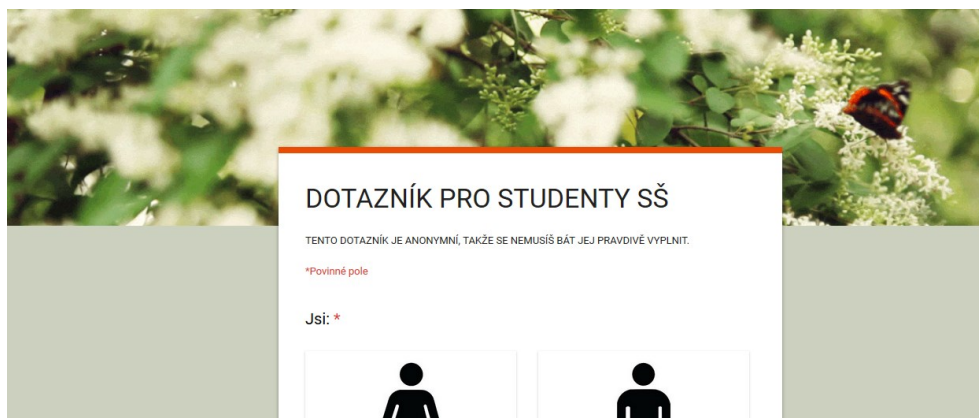
V Dotazníku A se celkově nachází 18 krátkých otázek. Celý dotazník je pomyslně rozdělen do tří částí. První dvě otázky obsahují obecné informace vedoucí k identifikaci respondenta. Poté je respondent dotazován otázkami ze dvou tematických bloků Kyberšikana a Netiketa. Otázky jsou v dotazníku povinné, takže jej není možné úspěšně vypracovat, aniž by nebyly zodpovězeny všechny. Protože jsem chtěla mít poznatky o tom, jak odpovídají zvláště žáci na Střední škole služeb a zvláště žáci na Střední technické škole, vytvořila jsem dotazníkovou kopii. Jednotlivých školám jsem pak poslala odlišně jednu z nich. Odkaz zaslaný Střední škole služeb byl:

<https://goo.gl/forms/SnAiM6W4ZFSwog2S2>.

Odkaz zaslaný Střední technické škole byl:

<https://goo.gl/forms/TYHVrAC3Uz4G97Jw1>.

Grafická podoba Dotazníku A směřovaného k žákům středních škol je vidět na Obr. 6.2. Jeho celkové znění je pak uvedeno v Příloze P I.



Obr. 6.2: Hlavička Dotazníku A (Hlavní výzkumu)

### Dotazník B k Vedlejšímu výzkumu - dotazník pro veřejnost

Při tvorbě Dotazníku B jsem opět vycházela ze stejných obecných pravidel jako u Dotazníku A. Až na jednu otázku, kdy mohou respondenti sami napsat libovolný odhadovaný počet hodin, tvoří dotazník souhrn uzavřených povinných otázek. Dotazník B je taktéž pomyslně rozdělen na 3 části. V úvodní otázce je zjišťováno, zdali je respondent rodičem, přičemž při souhlasné odpovědi, je vzápětí položena další otázka jak starého. V případě nesouhlasné odpovědi není tato otázka respondentovi zobrazena. Po zodpovězení úvodní otázky následuje skupina otázek, zjišťující jejich pohled na chování dítěte v prostředí internetu. Dotazník uzavírá sekce, která prověřuje jejich vlastní způsoby chování na internetu. Celkově je v Dotazníku B 14 respektive 15 otázek. Grafická podoba Dotazníku B určeného pro lidi v dospělém věku je na Obr. 6.3. Jeho celkové znění je pak uvedeno v Příloze P II. Odkaz, pomocí kterého se dotazník šířil, byl:

<https://goo.gl/forms/oTURseMwObRVALG92>.



Obr. 6.3: Hlavička dotazníku Výzkumu B

**Analýza získaných dat**

Předmětem vyhodnocení každé studie je zkoumání hromadných jevů jednotlivých statistických jednotek. Každý nositel statistické informace (neboli statistická jednotka) má určité unikátní vlastnosti nazývané statistickými znaky, jenž mohou být buď kvantitativního charakteru (hodnoty znaku jsou vyjádřeny čísly) nebo kvalitativního charakteru (hodnoty znaku jsou vyjádřeny slovně). Konečnou neprázdnou množinu těchto nositelů informací můžeme nazvat jako statistický soubor, jehož velikost je dána právě počtem prvků statistických jednotek. [57]

Výsledkem dotazníkové sběru dat je získání velkého množství údajů, které je nutné dostat do přehledné a ucelené formy. V případě slovních znaků je možné data řadit pomocí významových vlastností nebo četnosti výskytu, v případě číselných znaků pak mohou být data vystavena daleko podrobnější statisticko-matematické analýze. Pro rozlišení dat je používán pojem stupně třídění, přičemž můžeme rozlišovat jeho dvě podoby. Jde o třídění 1. stupně a třídění 2. stupně. Třídění 1. stupně je prostý výčet výskytu odpovědí prostřednictvím absolutní či relativní četnosti, které jsou zaznamenány do tabulky nebo grafu rozdělení četnosti. Absolutní četnost značená jako  $n_j$  vyjadřuje počet statistických jednotek, jimž přísluší stejná hodnota znaku. Relativní četností  $p_j$  se rozumí podíl absolutní četnosti  $n_j$  hodnoty znaku a rozsahu souboru  $n$ . Pokud chceme zobrazovat relativní četnost v procentech, je potřeba vynásobit obecné vztahy hodnotou sto. Matematicky lze obě četnosti vyjádřit podle rovnic (6.1) a (6.2). [57]

$$\text{absolutní četnost } n_j: \sum_{j=1}^k n_j = n \quad [-] \quad (6.1)$$

$$\text{relativní četnost } p_j: p_j = \frac{n_j}{n} \cdot 100 \quad [\%] \quad (6.2)$$

$$\text{přičemž musí platit: } \sum_{j=1}^k p_j = 100 \quad [\%] \quad (6.3)$$

*pro  $j = 1, 2, \dots, k$*

*kde  $n$ ...je rozsah statistického souboru*

*kde  $k$ ...je počet řádků v tabulce [57]*

Třídění 2. stupně spočívá v nalezení nositelů s více tříděnými znaky zároveň. [57]



Pro vyhodnocení výzkumu v diplomové práci byly pro jednoduchost zvoleny výčty pomocí absolutních a relativních četností. Další součástí analýzy získaných dat je i statistický rozbor zvolených hypotéz. Veškerá grafická zobrazení výsledků jsou vytvořena v programu Microsoft Excel. Nástroj Google Forms sice nabízí možnost přímého vyhotovení grafických výsledků šetření. Není však již možné toto znázornění příliš editovat, proto jsem si výsledky, díky nabízenému exportu do .csv formátu, vložila právě do programu Microsoft Excel a tam s nimi dále pracovala.

### **Před-výzkum**

Pro lepší dosažení výsledků dotazníkového šetření se uvádí vytvoření tzv. před-výzkumu. Jde o poskytnutí dotazníku malé skupině respondentů a pozorování, jakým způsobem je na otázky odpovídáno či jestli není nějaká otázka nejasně formulovaná. Na základě těchto poznatků se pak celý proces edituje. Cyklus před-výzkumu se může i několikrát opakovat, dokud není autor spokojen. [54]

Před-výzkum a jeho jednotlivé kroky jsem u Hlavního výzkumu realizovala postupně podle následujícího obrázku.



Obr. 6.4: Fáze před-výzkumu u Hlavního výzkumu

U před-výzkumu šetření, zaměřeného na dospělé jednotlivce, jsem postupovala analogicky dle Obr. 6.4 s tím rozdílem, že odpadla fáze konzultace s vyučujícím.

## **6.2 Výsledky šetření**

Celkový statistický soubor tvořilo v součtu obou dotazníkových šetření Hlavního výzkumu a Vedlejšího výzkumu 292 respondentů.

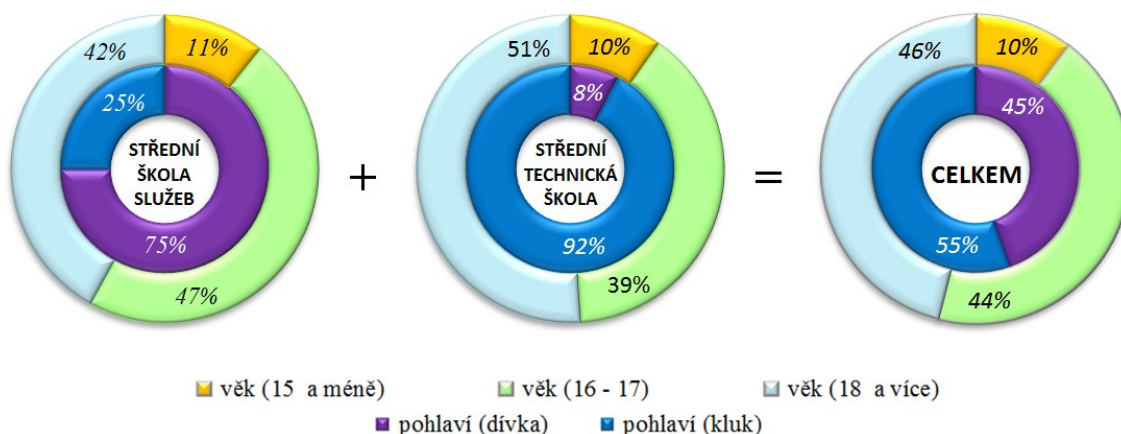
### **6.2.1 Výsledky Hlavního výzkumu**

Pro zpracování výsledků v Hlavním výzkumu bylo dosaženo celkového počtu 204 žáků. Z toho 112 žáků pocházelo ze Střední školy služeb, což představuje necelých 20 %

z celkového počtu žáků školy uvedených ve výroční zprávě. Zbylých 92 dětí bylo žáky Střední technické školy. Zde bylo zastoupení o něco vyšší, tvořilo ho tedy necelých 30 % žáků školy. I když se mohou zdát být počty respondentů potenciálně nižší, je třeba brát v úvahu, že počet žáků uvedený ve výročních zprávách obsahuje například i večerní studium atd.

#### Obecná část - identifikace žáků

Identifikace žáků respondentů je možné rozdělit do tří skupin. První skupinu tvoří žáci Střední školy služeb, druhou tvoří žáci Střední technické školy a třetí skupinou je jejich součet. Takovéto rozdělení bude výhodné z hlediska posuzování, jak na jednotlivé otázky odpovídali žáci zvolených škol a následnému sestavení pravidel chování na internetu nezávisle na obou školách. Na Střední škole služeb měly většinové zastoupení se 75 % dívky. Věkovou skupinu s relativní četností 89 % tvořili žáci ve věku 16 - 17 let plus 18 let a více. Na Střední technické škole bylo 92 % respondentů pro změnu chlapců. Věkové rozmezí bylo u této školy přibližně stejné jako u školy předchozí. Celkově v součtu obou škol je rozdělení četnosti přibližně vyrovnané, kde 55 % tvoří chlapci a 45 % dívky. Nejvíce se mezi respondenty objevovali žáci ve věku 18 a více let. Nejméně zastoupení pak byli žáci prvních ročníků ve věku 15 let a méně.



Graf 6.1: Hlavní výzkum - identifikace žáků

#### Kyberšikana - jak nejčastěji trávíš volný čas na PC/mobilu a máš profil na internetu?

Na otázku, kde žáci tráví nejvíce času, zvolila necelá polovina žáků sociální sítě. Následovaly s relativní četností výskytu 24% hry a s 19 % videa/filmy. Z nabízených možností získaly nejméně četba a hudba. V možnosti jiné pak někteří žáci uvedli sledování fotbalu, tvorbu v grafických programech nebo sledování porno kanálů. Každý tento způsob

trávení volného času na internetu však nepřesáhl hranici 1 %. Zajímavé je sledovat odpovědi v rámci porovnání obou škol. Zatímco sociální sítě se na Střední škole služeb jednoznačně umístily na prvním místě, u Střední technické školy jsou sociální sítě těsně následovány hrami.

Z intuitivního předpokladu, že budou sociální sítě dominantní, byla nasnadě otázka, kde všude mají žáci na internetu vytvořený profil. Až na 6 žáků z celkového počtu všichni označili Facebook. Velmi významně si počínal i Instagram a kanál YouTube s cca 75% relativní četností. U těchto tří sociálních webů odpovídali žáci na obou školách velmi podobně. Rozdíly byly patrné jen ve výběru v možnosti jiné, kdy například žáci Střední technické školy uváděli herní portály či LinkedIn. Žáci Střední školy služeb zase uvedly Snapchat a platformu Google.

	SSS*	STS**	CELKEM
	<i>relativní četnost</i>		
<b>Sociální sítě</b>	<b>56%</b>	<b>38%</b>	<b>48%</b>
<b>Hry</b>	<b>15%</b>	<b>34%</b>	<b>24%</b>
<b>Videa/filmy</b>	<b>23%</b>	<b>13%</b>	<b>19%</b>
Četba	2%	8%	4%
Hudba	2%	4%	3%
jiné	2%	3%	2%

a)

	CELKEM	
	<i>absolutní četnost</i>	<i>relativní četnost</i>
<b>Facebook</b>	<b>198</b>	<b>97%</b>
<b>Instagram</b>	<b>155</b>	<b>76%</b>
<b>Youtube</b>	<b>149</b>	<b>73%</b>
Google	18	9%
Snapchat	17	8%
Twitter	15	7%
Whatsapp	7	4%
LinkedIn	5	3%
jiné	4	2%

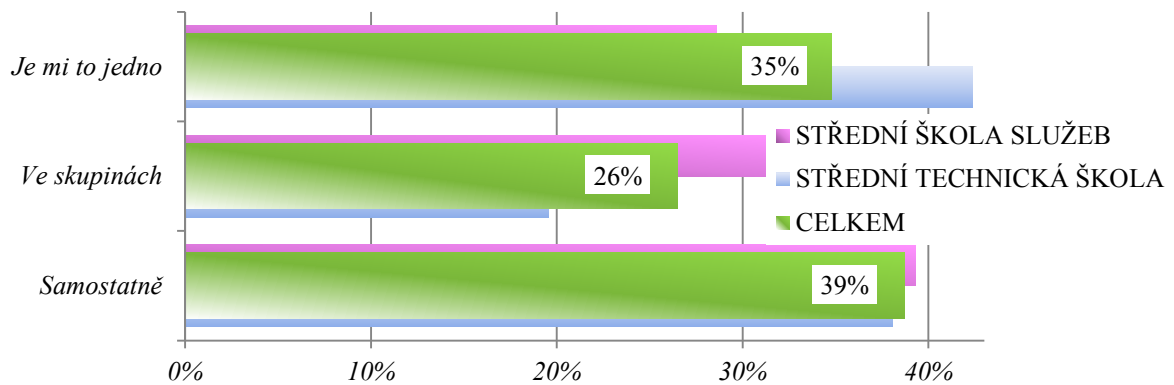
b)

Tab. 6.1: Hlavní výzkum - a) strávený volný čas na PC/mobilu, b) profil na internetu,

\*SSS - Střední škola služeb, \*\*STS - Střední technická škola

#### Kyberšikana - jak nejraději zpracováváš úkoly a projekty ve škole?

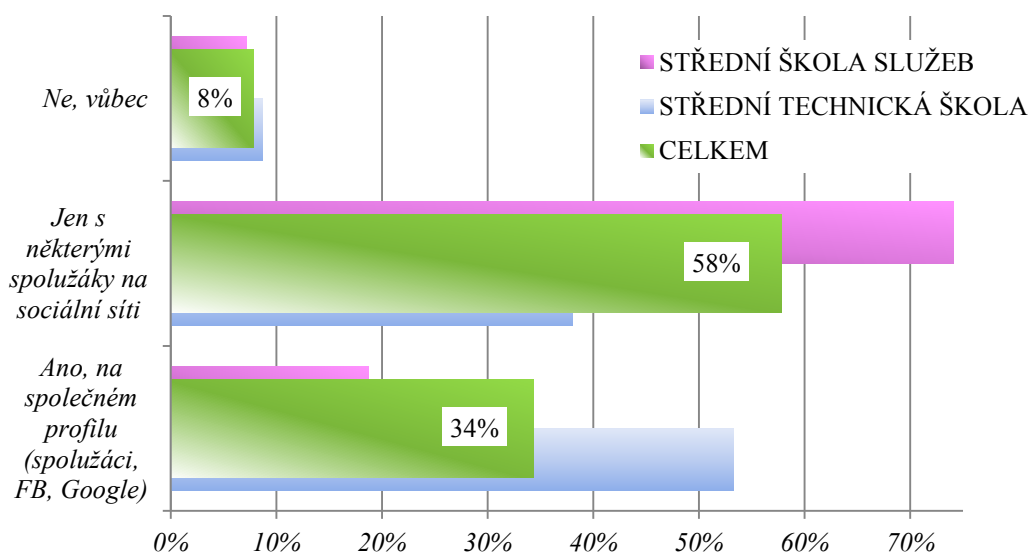
Forma, kterou žáci nejraději vypracovávají úkoly, byla s největším zastoupením volena možnost samostatné práce a to na obou školách. Na Střední škole služeb tvrdilo 32 žáků, že jim je jedno, jakou formou zpracovávají úkoly. Nejméně oblíbenou formou zpracování úkolů na Střední technické škole pak byla možnost práce ve skupinách s pouhými 18 hlasy.



Graf 6.2: Hlavní výzkum - forma zpracování úkolů

### Kyberšikana - komunikujete se třídou online?

Jako nejčastější způsob komunikace žáků mezi sebou byly s relativní četností 58 % označovány sociální sítě, konkrétně pak jen s některými spolužáky ve třídě. Tato odpověď byla Střední škole služeb nejjednoznačnější s téměř 75 %. Naopak žáci na Střední technické škole (alespoň 49 z nich to tvrdí) mají dle průzkumu založený nějaký třídní profil, na kterém spolu komunikují.

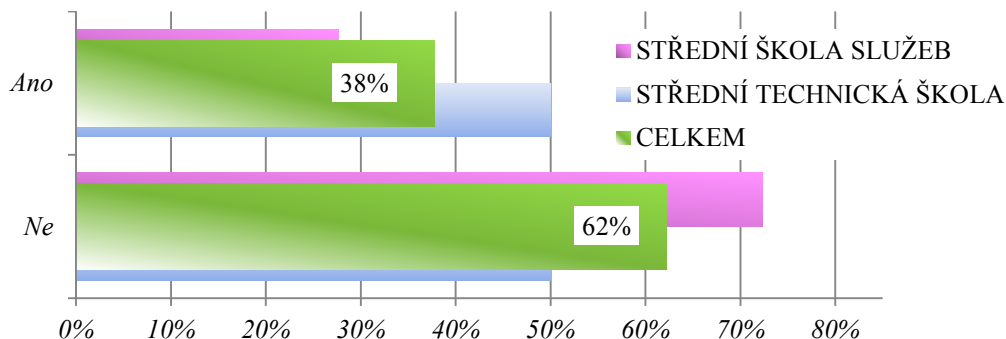


Graf 6.4: Hlavní výzkum - komunikace s třídou

### Kyberšikana - cítíš se na internetu bezpečně?

Odpovědi na otázku, zdali se cítí žáci na internetu bezpečně, mohlo ovlivnit hned několik faktorů. Mezi ně patří pohlaví, věk či internetová gramotnost. Tento předpoklad se do jisté míry potvrdil. Jelikož dotazovanou skupinu na Střední škole služeb tvořila zejména děvčata, odrazilo se to i u jejich odpovědích. Konkrétně 72 % žáků této školy se na internetu

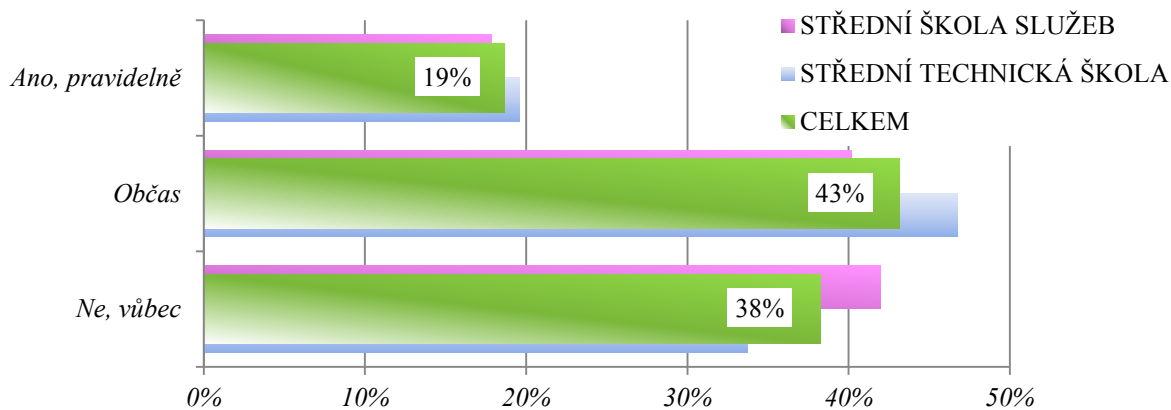
bezpečně necítí. Při porovnání se Střední technickou školou, kde zase chodí většinou chlapci, skončila volba přesně na 50 % relativní četnosti. Celkově je tedy možné konstatovat, že 62 % neboli 127 žáků z dotázaných se necítí na internetu bezpečně.



Graf 6.3: Hlavní výzkum - pocit bezpečí na internetu

#### Kyberšikana - jsi informován školou o nebezpečí kyberšikany?

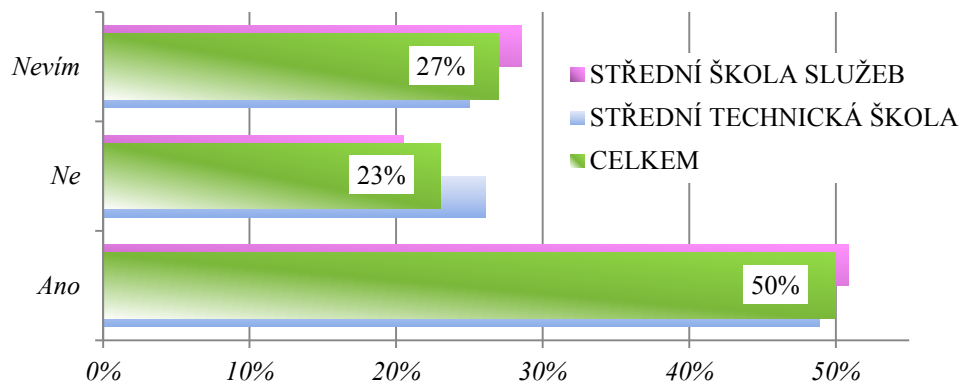
U další otázky, zaměřené na preventivní informovanost žáků ze strany školy o nebezpečí kyberšikany, došlo k zarážejícímu zjištění. Jen 19 % žáků pociťuje aktivitu ze strany školy jako dostatečnou a pravidelnou. O to hůře, že výsledky byly takřka totožné na obou školách.



Graf 6.5: Hlavní výzkum - informovanost školou o kyberšikaně

#### Kyberšikana - byl někdo ve tvém okolí obětí kyberšikany?

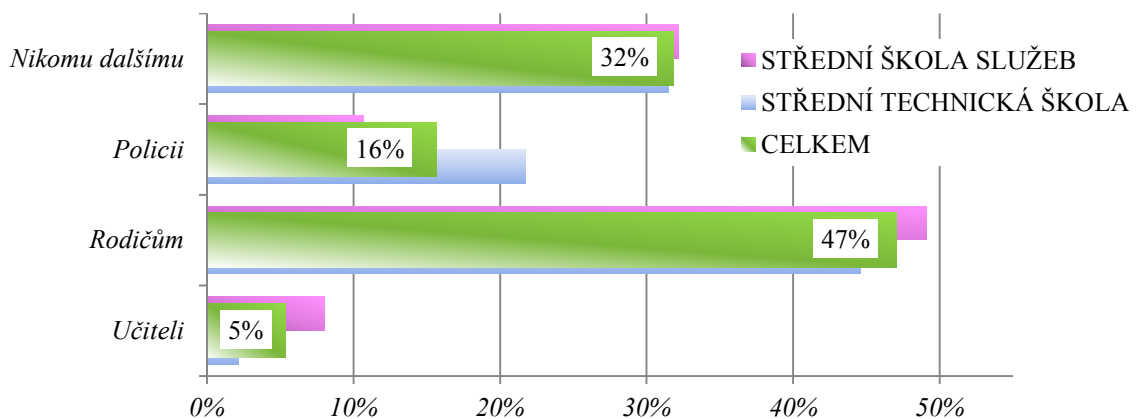
Překvapivé zjištění plyne i z otázky, zda byl někdo v okolí respondenta obětí kyberšikany. Souhlasnou odpověď zvolilo shodně cca 50% žáků. Jen 23% z celkového počtu konstatovalo, že nikoho takového nezná.



Graf 6.6: Hlavní výzkum - oběti kyberšikany

Kyberšikana - komu se svěříš, pokud Ti někdo ubližuje přes internet a kamarádi s tím nic nezmůžou?

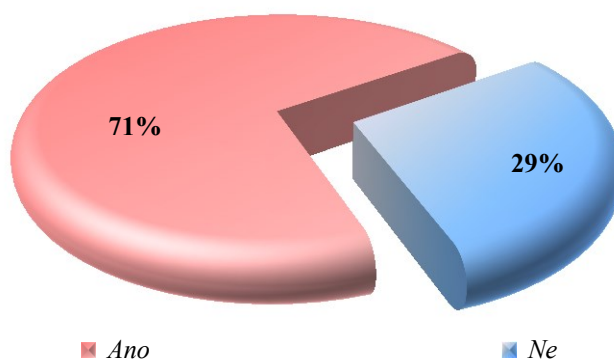
Důležité ukazatele z oblasti nejen prevence, ale především samotného postupování při výskytu kyberšikany, odhalila otázka, ve které žáci vybírali osobu či instituci, na niž by se v takovéto situaci obrátili. Nejvíce dětí důvěřují rodičům a to s 47 % relativní četností. Naopak až zarážející je malé množství dětí, které by s prosbou o pomoc přišlo za učitelem. Konkrétně pouhých 11 žáků z 204, přičemž u žáků Střední technické školy by tak učinili jen 2 žáci. Nebezpečným řešením může být i fakt, že dítě tuto situaci nikomu nesdělí. Podle výzkumu by tak postupovalo 32% z nich. Malé množství žáků by pak jako první důvěřovalo policii a to hlavně žáci Střední technické školy.



Graf 6.7: Hlavní výzkum - postup řešení problému kyberšikany

Netiketa - sleduješ pravidelně youtubery nebo blogery?

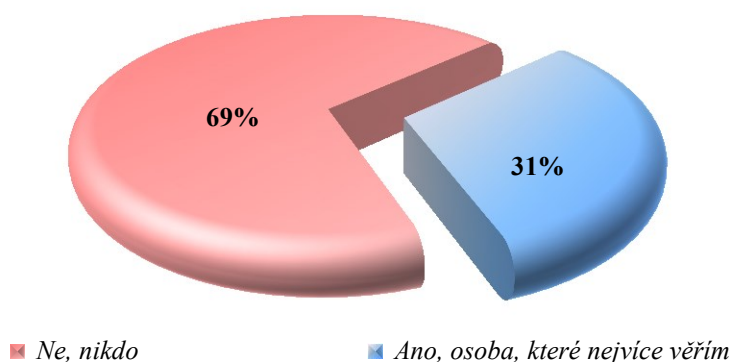
Z dotázaných žáků sleduje pravidelně youtubery nebo blogery 71 %. Na Střední škole služeb je těchto dětí procentuálně asi o 10 % více než na Střední technické škole.



Graf 6.8: Hlavní výzkum - sledování youtuberů nebo blogerů

#### Netiketa - zná někdo Tvé přihlašovací údaje?

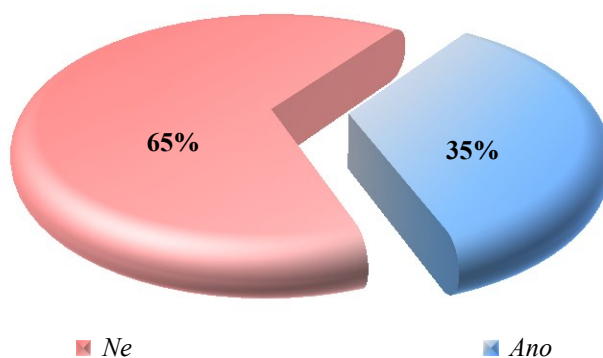
Počet 141 respondentů z dotazovaného statistického souboru nedává nikomu své přihlašovací údaje a to ani osobám blízkým. Tato odpověď se vyskytovala s celkovou relativní četností na hladině 69%. Procentuální vyjádření odpovědí bylo u obou škol prakticky totožné.



Graf 6.9: Hlavní výzkum - sdílení přihlašovacích údajů

#### Netiketa - přeposlal/a jsi někdy řetězovou zprávu?

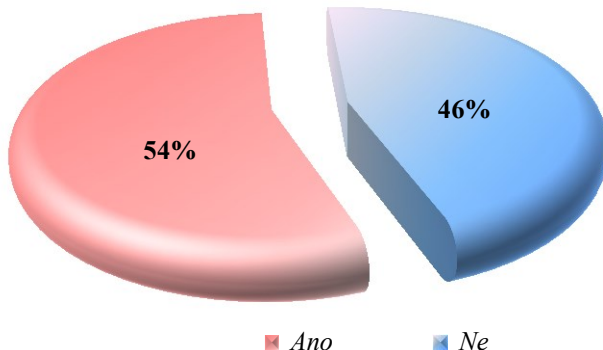
Obdobné celkové rozložení odpovědí vykazovala i otázka, zda žáci někdy přeposlali řetězovou zprávu. 133 z nich volilo možnost, že nikdy nic takového neudělali. Celková relativní četnosti činila 65%. Patrné rozdíly byly v odpovědích obou škol. Zatímco na Střední škole služeb tuto možnost tvrdilo 71%, na Střední technické škole sdílelo stejný názor jen 57% žáků.



Graf 6.10: Hlavní výzkum - přeposílání řetězových zpráv

#### Netiketa - registroval/a ses někdy na internetu do soutěže?

Odpovědi na registrování se do internetových soutěží se na obou školách trochu lišily. Zatímco Na Střední technické škole se do soutěže někdy registrovalo skoro 60 % žáků, u Střední školy služeb bylo rozložení četnosti téměř poloviční. V celkovém součtu se tedy 111 žáků už někdy registrovalo do soutěže.

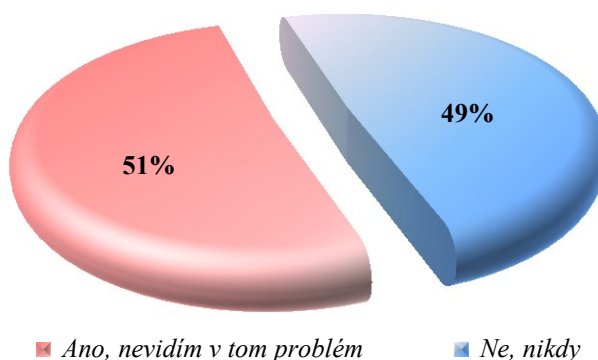


Graf 6.11: Hlavní výzkum - registrace do online soutěží

#### Netiketa - scházíš se s lidmi, které znáš jen z internetu?

Něco málo přes polovinu z dotázaných žáků nevidí zcela žádný problém v setkávání s osobami, které znají jen z internetu. Nepatrně méně žáků ale zase tvrdí, že se s takovými lidmi neschází vůbec. Odpovědi jsou tedy velmi vyrovnané, a to i v porovnání obou škol.

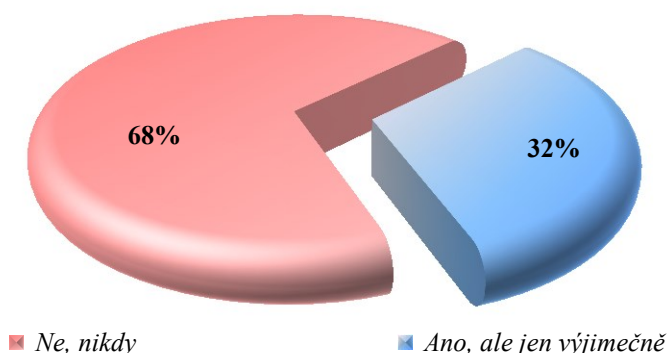




Graf 6.12: Hlavní výzkum - schůzky s lidmi z internetu

#### Netiketa - vydával/a ses na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhal/a?

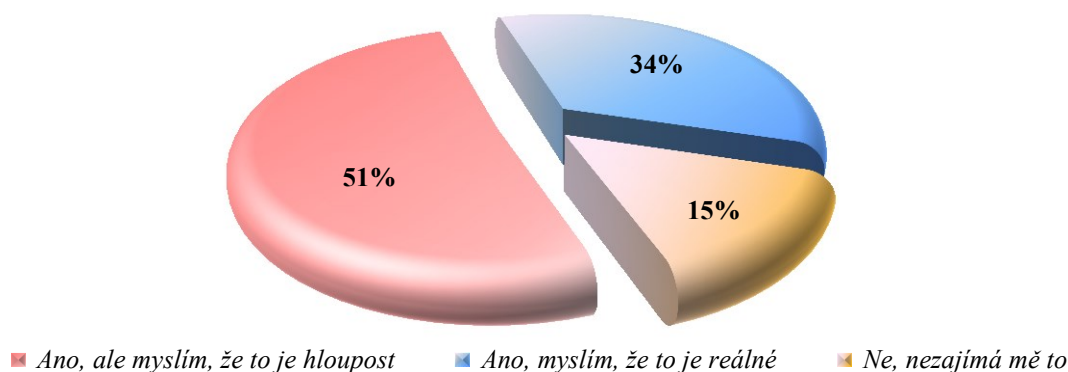
Při součtu výsledků bylo zjištěno, že 68 % (absolutní počet 139) žáků, se nikdy nevydávalo za někoho jiného nebo o sobě nějak vážněji na internetu nelhalo. Tento fakt byl společný pro obě školy.



Graf 6.13: Hlavní výzkum - vydávání se za někoho jiného, lhaní o sobě

#### Netiketa - slyšel/a jsi o hře Modrá velryba?

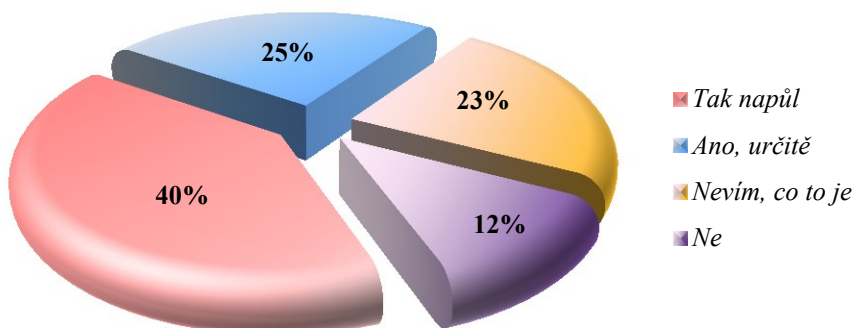
Odpověďmi bylo zjištěno, jak působí fenomén Modré velryby na žáky středních škol. Počet 104 žáků z 204 si myslí, že celá tato hra je jen smyšlená hloupost. Oproti tomu 34 % si zase myslí, že je to reálná hrozba. Toto rozložení kolísalo podle dotazované školy. Zatímco na Střední technické škole pochybuje o hře 61 % žáků, u Střední školy služeb o ní pochybuje pouze 43 % žáků. Na Střední škole služeb si však taktéž 43 % žáků myslí, že se jedná o reálnou hrozbu.



Graf 6.14: Hlavní výzkum - Modrá velryba

### Netiketa - dokážeš rozpoznat hoax či fake news?

Z celkového počtu dotázaných dětí nedokáže 23 %, respektive celkem 35 % rozpoznat hoax či fake news, nebo dokonce ani nevědí, o co se jedná. Žáci na Střední technické škole jsou v tomto směru více informovaní a v porovnání se Střední školou služeb vykazují výsledkově cca o 10 % lepší odpovědi. Pro představu jen asi 4 % žáků Střední školy technické se nedokáže orientovat v hoaxech a zprávách fake news, což v absolutních číslech představují jen 4 žáci.



Graf 6.15: Hlavní výzkum - rozpoznání hoaxu nebo fake news

### 6.2.2 Výsledky Vedlejšího výzkumu

Ve Vedleším výzkumu bylo dosaženo počtu 88 respondentů. Z toho 59 % relativní četnosti statistického souboru tvořili lidé bez dětí. U těch, kteří v této otázce zvolili možnost, že dítě mají (41 %), následovala otázka, zda jejich dítě chodí na střední školu. Nejčastěji označeným stářím dítěte byla možnost „ne, je mladší“. To si vysvětlují tím, že jsem dotazník rozeslala spouště svým kamarádům nebo spolužákům, kteří jsou ve věku cca 27 let.

V dalším bloku otázek, zaměřeného na dítě a internet, respondenti jako první určovali počet hodin, které by dospívající dítě mělo trávit denně na internetu. Nejčastější možností byly 2 hodiny společně s maximálně 1 hodinou. Z celkového statického souboru tvořily tyto odpovědi bezmála 80 %. S rostoucím počtem hodin klesala i jejich četnost, až po možnost „jiné“, která ve čtyřech případech obsahovala dlouhou, slovy nezařaditelnou odpověď. Další dvě otázky byly podobného charakteru. 68 % z dotázaných si myslí, že je v dnešní době nutnost, aby mělo dospívající dítě neomezený přístup k internetu. Obdobný byl názor respondentů i na to, jestli by měli rodiče kontrolovat aktivity svých dospívajících dětí. Dokonce tři čtvrtiny z nich zastávají názor, že takto staré dítě už má nárok na své vlastní soukromí. Zarážející byly odpovědi na otázku, jak by se rodiče zachovali, pokud by jejich dospívajícímu dítěti někdo ubližoval nebo ho šikanoval na internetu. Čtvrtina respondentů si myslí, že dítě je už dost staré na to, aby si tyto situace dokázalo vyřešit samo. Na druhou stranu by pak pouze v 6 % oslovili a požádali o pomoc školu. Takto nízké hodnotě četnosti se nelze příliš divit, protože v další otázce si opět jen 6 % respondentů myslí, že se školy dostatečně věnují prevenci proti zamezení kyberšikany. Dalších 41 % pak o tom nemá vůbec přehled nebo je to nezajímá. Nicméně 37 % z dotázaných předpokládá, že základy bezpečného chování na internetu by měla dítě učit škola. Necelých 50 % bere tuto zodpovědnost na sebe. 16 % si o tom zase myslí, že je to zbytečné řešit, protože dítě si stejně bude dělat, co chce.

Výsledky zaměřené na vlastní internetové chování respondentů, tedy osob v dospělém věku, byly dost negativní. 64 % osob se necítí vůbec bezpečně na internetu. U většiny otázek, typu zda se schází s lidmi, které poznali na internetu nebo zda někomu sdělili své přihlašovací údaje, odpověděla vždy větší polovina souhlasně. Jediné co respondenti jednoznačně odmítli, je vydávání se za někoho jiného nebo lhaní o sobě na internetu. V poslední otázce označilo 67 % dospělých fenomén hry Modrá Velryba jako skutečnou hrozbu.

Kompletní výsledky Vedlejší výzkumu jsou zpracovány v Tab. 6.2. Grafická podoba jednotlivých výsledků je pak přiložena jako Příloha P III.

Tab. 6.2: Vedlejší výzkum - kontingenční tabulka výsledků

		Ano	Ne	Nevím		
OBEČNÉ	Máte dítě?	59%	41%			
	Chodí vaše dítě na střední školu?	15%	22% je mladší 4% je starší			
DÍTĚ A INTERNET	Kolik volného času by mělo dospívající dítě trávit na internetu?	1 hodinu 38%	2 hodiny 40%	3 hodiny 11%	5 hodin 8%	jiné 3%
	Mělo by mít dospívající dítě neomezený přístup k internetu?	68% (v dnešní době je nutnost)	32% (předem určený jak rozsah, tak doba)			
	Měli by rodiče kontrolovat aktivity svých dospívajících dětí na internetu?	25% (pro jistotu, že je vše v pořádku)	75% (mají právo na vlastní soukromí)			
	Jak se zachováte, pokud by Vašemu dospívajícímu dítěti někdo na internetu ubližoval (šikanoval ho)?	kontaktuji školu 6%	dítě si poradí samo 22%	kontaktuji policii 26%	vyřeším to sám(a) 46%	
	Zabývají se školy dostatečně kyberšikanou?	6%	53%	41%	(nemám o tom přehled)	
	Kde by se mělo dítě naučit zásady správného chování na internetu?	ve škole 37%	od rodičů 47%	nebude si jimi řídit 16%		
	Cítíte se na internetu bezpečně?	36%	64%			
VLASTNÍ CHOVÁNÍ NA INTERNETU	Zná někdo Vaše přihlašovací údaje na internetu?	53% (jen ti nejbližší)	47% (nikdo)			
	Přeposlali jste někdy řetězovou zprávu?	57%	43%			
	Registrovali jste se někdy na internetu do soutěže?	55%	45%			
	Scházíte se s lidmi, které jste poznali na internetu?	68% (nevidím v tom problém)	32% (nikdy)			
	Vydávali jste se na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhali?	30% (ale jen výjimečně)	70% (nikdy)			
	Slyšeli jste o hře Modrá velryba?	ano, může to ohrozit životy 67%	ano, ale myslím, že je to hloupost 25%	Ne, nezajímá mě to 8%		

### 6.3 Ověření pravdivosti hypotéz

Celý proces testování hypotéz obsahuje několik kroků. Po definování nulové a alternativní hypotézy následuje stanovení hladiny významnosti testu. Při stanovení hladiny významnosti testu se vychází z předpokladu, že se zamítá nebo nezamítá hypotéza dle výsledků náhodného výběru. Díky tomu může být rozhodnutí o platnosti hypotézy  $H_0$  správné ale i chybné. Chyby jsou dvojího typu. Chyba 1. druhu  $\alpha$  obecně poukazuje na zamítnutí hypotézy  $H_0$ , i když platí. U chyby 1. druhu  $\alpha$  se nejčastěji pro biologická data volí hodnota 0,05 (případně 0,01) čímž je dosaženo 95 % (respektive 99 %) jistoty. Chyba 2. druhu  $\beta$  nastává, při nesprávně přijaté hypotéze  $H_0$  i přes to, že neplatí. Hodnota chyby 2. druhu  $\beta$  již volena není, protože koresponduje s volbou chyby 1. druhu. Dále je možné rozeznávat tzv. sílu testu neboli rozlišovací schopnost testu, vyjádřenou pravděpodobností  $1 - \beta$ . Síla testu opět závisí na volbě chyby 1. druhu. [58]

Následující tabulka uvádí již zmíněné hladiny významnosti.

Tab. 6.3: Hladiny významnosti testu [53]

Výsledek testu	Skutečnost	
	$H_0$ platí	$H_0$ neplatí
$H_0$ zamítnuta	<b>Chyba I. druhu <math>\alpha</math></b>	IV.
$H_0$ přijata	III.	<b>Chyba II. druhu <math>\beta</math></b>

Hladina významnosti testu by měla být volena vždy co nejmenší. Jakmile je známa chybovost celého procesu, ověření pravdivosti hypotéz přechází již ke konkrétnímu výpočtu testovacího kritéria, složeného z kritického oboru  $W$  a oboru přijetí  $p$ . Kritický obor svědčí ve prospěch alternativní hypotézy  $H_A$ . Je-li vypočtená hodnota testovacího kritéria v oboru přijetí  $p$ , pak musí být hypotéza  $H_0$  nezamítnuta. Samotný výpočet testovacího kritéria odpovídá povaze dat a zvoleným hypotézám. Pro výpočet existuje velké množství metod a způsobů, například *Studentův t-test*, *Pearsonův  $\chi^2$  test dobré shody* nebo *Dixonův test extrémních odchylek*. [58]

Při finálním vyhodnocení je ještě možné konstatovat, že pokud obor přijetí  $p$  vyšel:

- $p < 0,05 \rightarrow$  jedná se o statisticky významný rozdíl
- $p < 0,01 \rightarrow$  jedná se o statisticky vysoce významný rozdíl
- $p > 0,05 \rightarrow$  jedná se o statisticky nevýznamný rozdíl [58]

### Ověření hypotézy 1

Podle výsledků dotazníkového šetření má profil na Facebooku 198 žáků středních škol z celkového počtu 204. Jen 6 žáků tuto možnost nevybralo. Nulová  $H_{01}$  a alternativní  $H_{A1}$  hypotéza jsou pro tento případ stanoveny takto:

$H_{01}$  Naprostá většina žáků středních škol používá Facebook.

$H_{A1}$  Facebook nepoužívá naprostá většina žáků středních škol.

Jak je možné vidět z položených hypotéz, jedná se zde o kritérium naprosté většiny. Ta může být formulována různě, nicméně se musí jednat o nadpoloviční výskyt. Abych tedy mohla konstatovat, že téměř každý žák střední školy používá Facebook, zvolila jsem si rozhodovací hranici 95 % z celkové četnosti. V absolutních číslech tvoří tuto očekávanou četnost přibližně 195 žáků. Očekávaná absolutní četnost pro žáky, kteří profil na Facebooku nemají, je tedy jen 6 z nich.

Pro testování kategoriálních dat, především u nominálních znaků s více možnostmi projevu a otestování shody rozdělení četnosti, se obecně nejčastěji používá *Pearsonův  $\chi^2$  test dobré shody*. Slovy též někdy označován jako „*Chi-kvadrát test dobré shody*“ je založen na hodnocení rozdílu skutečné četnosti výskytu (získaná empiricky) a předpokládané teoretické četnosti výskytu. Test zkoumá, zda soubor pochází z populace s normálním rozdělením nebo nikoliv. [58]

Pro testovou statistiku obecně platí rovnice (6.4):

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(n_{ei} - n_{oi})^2}{n_{oi}} \quad [-] \quad (6.4)$$

pro  $i = 1, 2, \dots, k$

kde  $k$ ...je počet sledovaných kategorií, v tomto případě rovno 2

kde  $n_{ei}$ ...je skutečná četnost

kde  $n_{oi}$ ...je očekávaná četnost [58]

V tomto konkrétním případě testu hypotézy 1, bude smysl vzorce podle vztahu (6.5) a po dosazení je zjištěna hodnota testovacího kritéria dle vztahu 6.6:

$$\chi^2 = \frac{(\text{má} - \text{očekáváno})^2}{\text{očekáváno}} + \frac{(\text{nemá} - \text{očekáváno})^2}{\text{očekáváno}} \quad [-] \quad (6.5)$$

$$\chi^2 = \frac{(198 - 195)^2}{195} + \frac{(6 - 9)^2}{9} = 1,05 \quad [-] \quad (6.6)$$

Aby bylo možné porovnání vypočítané hodnoty testovacího kritéria s hodnotovou tabulkou, je potřeba zavést tzv. stupně volnosti označované jako *DF*. Stupeň volnosti u takovýchto úloh lze vyjádřit počtem sledovaných kategorií, sníženým o hodnotu 1. K vyhledávání v tabulce obecných hodnot testovacích kritérií slouží kromě stupňů volnosti i zvolená hladina významnosti testu  $\alpha$ , která je v tomto případě nastavena na hodnotu 0,05. Následující obrázek zobrazuje hodnotu obecného testovacího kritéria pro tento případ.

n	Kvantily 1- $\alpha$ :		
	0,95	0,975	0,99
1	3,84	5,02	6,63
2	5,99	7,38	9,21
3	7,81	9,35	11,34
4	9,49	11,14	13,28
5	11,07	12,83	15,08
6	12,59	14,45	16,81
7	14,07	16,01	18,47

Obr. 6.5: Obecné hodnoty testovacího kritéria [58]

Při porovnání obou testovacích kritérií je patrné, že vypočítaná hodnota je menší, než tabulková. Nulovou hypotézu ve znění: Naprostá většina žáků na středních školách má profil na Facebooku, nelze zvolenou metodou s příslušnou hladinou významnosti zamítnout. Skutečný poměr žáků s Facebookem se významově neliší od toho předpokládaného.

## Ověření hypotézy 2

Jednotlivé absolutní četnosti ohledně znalostí hoaxů a fake news znázorňuje následující upravená tabulka, ve které jsou sečteny vždy dvě možnosti odpovědi tak, aby výsledek bylo možné rozdělit do dvou kategorií.

Tab. 6.4: Hladiny významnosti testu

absolutní četnost ( <i>počet respondentů</i> )			
Tak napůl	82	Ano	133
Ano, určitě	51		
Nevím, co to je	47	Ne	71
Ne	24		

První kategorií jsou žáci v počtu 71, nemající o tomto pojmu ani ponětí. Druhou kategorií tvoří 133 žáků orientujících se v pojmech nebo alespoň s nějakou minimální znalostí. Nulová  $H_{01}$  a alternativní  $H_{A1}$  hypotéza jsou pro tento případ stanoveny takto:

$H_{01}$  Třetina žáků středních škol vůbec neví, nebo nedokáže rozpoznat co je hoax či fake news

$H_{A2}$  Třetina žáků na středních školách ví, nebo dokáže rozpoznat co je hoax či fake news

Třetinu ze statistického souboru Hlavního výzkumu A tvoří 68 žáků. Právě tento počet bude rozhodovací hranicí pro vyhodnocení hypotézy 2. Celý postup včetně zvolené statistické metody bude obdobný jako u předcházející hypotézy 1.

$$\chi^2 = \frac{(ne - o\check{c}ek\acute{a}v\acute{a}no)^2}{o\check{c}ek\acute{a}v\acute{a}no} + \frac{(ano - o\check{c}ek\acute{a}v\acute{a}no)^2}{o\check{c}ek\acute{a}v\acute{a}no} \quad [-] \quad (6.7)$$

$$\chi^2 = \frac{(71 - 68)^2}{68} + \frac{(133 - 137)^2}{133} = 0,25 \quad [-] \quad (6.8)$$

Stupeň volnosti  $DF$  je v tomto případě také roven 1 a hladina významnosti opět 0,95. V porovnání s obecnou hodnotou testovacího kritéria je mnou vypočtené kritérium výrazně nižší. Nulovou hypotézu, že třetina žáků středních škol vůbec neví nebo nedokáže rozpoznat co je hoax či fake news, tedy nelze zamítnout.

### Ověření hypotézy 3

$H_{03}$  Názory žáků, zda je školy dostatečně informují o kyberšikaně, jsou na obou institucích stejné.

$H_{A3}$  Názory žáků, zda je školy dostatečně informují o kyberšikaně, jsou na obou institucích různé.

V otázce, zda jsou žáci školou dostatečně informováni o nebezpečí kyberšikany, bylo možné volit z 3 typů odpovědí. Pro jasnější formulaci a vyhodnocení hypotézy 3 však



v tomto případě postačí pouhé dvě odpovědi. Ty odpovědi, které vyjadřují nedostatek aktivity ze strany škol, byly sloučeny. Pro ověření pravdivosti třetí hypotézy, jsem použila opět metodu *Pearsonova  $\chi^2$  testu dobré shody* s tím rozdílem, že k výpočtové části jsem použila program Microsoft Excel. Začala jsem zaznamenáním výsledků šetření do tabulky.

		Jsi školou dostatečně informován?		
škola	Data	Ano, pravidelně	Ne	Celkový součet
Střední škola Služeb	Počet	20	92	112
	%	18%	82%	100%
Střední technická škola	Počet	18	74	92
	%	20%	80%	100%
Celkem Počet		38	166	204
Celkem %		19%	81%	100%

Obr. 6.6: Tabulka na informovanost o kyberšikaně

Z tabulky jsou patrné jednotlivé odpovědi na školách a jejich součty. V dalším kroku jsem si pro přehlednost vypsala pozorované četnosti z tabulky a k nim určila četnosti očekávané podle následujícího schématu.

$$\begin{aligned} \frac{38}{204} \cdot 112 &= 20,86 & \frac{166}{204} \cdot 112 &= 91,14 \\ \frac{38}{204} \cdot 92 &= 17,14 & \frac{166}{204} \cdot 92 &= 74,86 \end{aligned} \quad (6.9)$$

V programu Microsoft Excel se funkce testování zvolenou metodou spouští pomocí *CHITEST*, která vyžaduje zadání aktuálních (pozorovaných) a očekávaných dat. Výstupem funkce je tzv. *p-hodnota*, čili dosažená hladina statistické významnosti viz Obr. 6.3.

POZOROVANÉ ČETNOSTI		20	92	112
		18	74	92
		38	166	204
OČEKÁVANÉ ČETNOSTI		20,8627451	91,1373	
		17,1372549	74,8627	
p-hodnota		0,75519		

Argumenty funkce

CHITEST

**Aktuální** D12:E13 = {20|92;18|74}

**Očekávané** D17:E18 = {20,8627451|91,1373;17,1372549|74,8627}

= 0,7551909

Obr. 6.7: Postup testování hypotézy 3

Funkce *CHITEST* bohužel nevypočítá hodnotu testovacího kritéria  $\chi^2$ , ale jen uvedenou *p-hodnotu*. Výsledek musí být tedy porovnán s hladinou statistické významnosti celého testu zvoleného na začátku, jímž je hodnota 0,05. Pokud výsledná hodnota převyšuje zvolenou hodnotu, není možné nulovou hypotézu zamítnout. Právě toto se potvrdilo i v testu, tedy: Názory žáků, zda je školy dostatečně informují o kyberšikaně, jsou na obou institucích stejné, nelze za daných podmínek zamítnout.

#### Ověření hypotézy 4

Nulová hypotéza 4 slouží k objasnění, zda je počet (respektive procento) dětí pravidelně sledujících youtubery na obou vybraných středních školách stejný.

$H_{04}$  Na obou školách sleduje pravidelně youtubery přibližně stejný počet dětí.

$H_{A4}$  Na obou školách se počet dětí, které sledují pravidelně youtubery, významně liší.

Metoda, kterou bude skutečnost zkoumána, je totožná s metodou použitou u předchozí informovanosti o kyberšikaně. Opět musela být vytvořena vypovídající tabulka spolu s pozorovanou četností odpovědí žáků na obou školách. Dále pak jsou očekávané četnosti ve stejném duchu jako u předchozího příkladu. Výsledek je viditelný na Obr. 6.4.

		Sleduješ pravidelně youtubery?		
škola	Data	Ano	Ne	Celkový součet
Střední škola Služeb	Počet	81	31	112
	%	72%	28%	100%
Střední technická škola	Počet	63	29	92
	%	69%	31%	100%
Celkem Počet		144	60	204
Celkem %		71%	29%	100%

	POZOROVANÉ ČETNOSTI	OČEKÁVANÉ ČETNOSTI
	81 31 112	79,05882353 32,94118
	63 29 92	64,94117647 27,05882
	144 60 204	

p-hodnota: 0,548875

Argumenty funkce  
 CHITEST  
 Aktuální: D12:E13 = {81;31;6  
 Očekávané: D17:E18 = {79,0588  
 = 0,548875

Obr. 6.8: Postup testování hypotézy 4

V tomto případě je zvolená hodnota statistické významnosti  $\alpha$  taktéž 0,05. Vypočítaná statistická významnost je o dost vyšší. Dosáhla hodnoty 0,548. Lze tedy konstatovat, že nulovou hypotézu ve smyslu: Na obou školách sleduje pravidelně youtubery přibližně stejný počet dětí, nemůže být pomocí tohoto testu zamítnuta.

### Ověření hypotézy 5

Poslední ověřovaná hypotéza objasňuje domněnku o tom, zda se rodiče na internetu dokáží chovat bezpečně a jsou příkladem pro své děti. Formulace nulové a alternativní hypotézy jsou tyto:

$H_{05}$  Rodiče se na internetu nechovají podle bezpečných zásad, někdy i hůře než děti.

$H_{A5}$  Rodiče se na internetu chovají podle bezpečných zásad, jsou příkladem pro své děti.

Odpovědi na zvolenou hypotézu se v práci nachází hned několik. Bude tedy použita zcela jiná metoda výskytu četnosti negativních odpovědí ve skupině žáků středních škola a osob v dospělém věku. Za každý negativní projev, který by mohl vézt k nějakému riziku, vyskytující se u nadpolovičního celku, dostane vždy každá skupina 1 bod mínus. V případě pozitivních odpovědí bude zase přičten jeden bod. Pakliže bude otázka co do rozdělení vyrovnaná nebo odpověď nebude jasná, nepřipíše a neodečte se skupině nic.

Tab. 6.5: Výsledky porovnání pro hypotézu 5

	STUDENTI (středních škol)	DOSPĚLÍ
Zná někdo Vaše přihlašovací údaje?	1	-1
Přeposlali jste někdy řetězovou zprávu?	1	-1
Registrovali jste se někdy na internetu do soutěže?	-1	-1
Scházíte se s lidmi, které jste poznali na internetu?	0	-1
Vydávali jste se na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhali?	1	1
<b>CELKEM</b>	<b>2</b>	<b>-3</b>

Z testu vyplývá, že z dotazovaných činností v internetovém prostředí se chovají hůře dospělí. Hypotézu: Rodiče se na internetu nechovají podle bezpečných zásad, někdy i hůře než děti, nebylo možné zamítnout. K co neobjektivnějšímu vyřčení takového závěru, bylo samozřejmě nutné, provést daleko rozsáhlejší statistický průzkum a to nejen na daleko větším statistickém souboru, ale i pro mnohem více nebezpečných činností.

## 6.4 Shrnutí výsledků výzkumu

Výsledky výzkumného šetření jsou shrnuty do 4 pomyslných celků, které separátně popisují projevy dětí na středních školách, chování dospělých jedinců, vyhodnocení odpovídajících statistických hypotéz a zamyšlení se nad zodpovězením položených výzkumných otázek.

Z Dotazníku A Hlavního výzkumu souhrnně vyplývá, že děti na středních školách tráví volný čas na PC/mobilech používáním sociálních sítí, hlavně pak na Facebooku, Instagramu, kanálu YouTube. To by v praxi mohlo indikovat prostředí s největším potenciálem pro vznik negativního chování a kyberšikany. Při návrhu formy úkolů pro osvojení netikety, bych měla vycházet z poznatku, že děti nejraději nevypracovávají úkoly ve skupinách (jak jsem předpokládala), ale samostatně. Další odpovědi nastolují otázku, proč se tolik dětí necítí na internetu bezpečně. Je to jejich neinformovaností ze strany škol, která byla na základně odpovědí prokázána? Možná za to může i jejich samotné počínání si na internetu, jež by podle výzkumu mohlo být rozhodně lepší. Zapojit by se do tohoto tématu měly jistě i jejich novodobé morální authority. Možná by pak děti v sobě našly více odvahy při řešení kyberšikany.

Shrnutí výsledků Dotazníku B Vedlejšího výzkumu dává na zřetel obecný postoj rodičů/dospělých k moderním technologiím, se kterými je dítě v každodenním kontaktu. Rodiče respektive dospělí si nemyslí, že by jejich dítě mělo trávit na internetu nějak extrémně moc času. Za optimální dobu považují 2 hodiny. Je to moc nebo málo? Když si vezmu, co by dítě mohlo stihnout za dvě hodiny, kolik čerstvého vzduchu by mohlo dostat do plic, pak mi to přijde hodně. Na druhou stranu znám hodně případů, kdy děti tráví na internetu daleko více času, proto mi nakonec tato doba přijde optimální. Kromě časového omezení by však dítěti na střední škole dala většina rodičů naprostou svobodu při užívání internetu. Rozpor se vyskytuje v problému informovanosti kyberšikany a jejího následného řešení. Rodiče při prevenci hodně spoléhají na školní instituce, nicméně důvěru v ně neměl téměř žádný z dotázaných. Poslední blok otázek v dotazníku zjistil zajímavé výsledky v počínání si dospělých lidí na internetu. Výsledky rozhodně nebyly pozitivní.

Některé z nejdůležitějších poznatků jsem si ověřila pomocí otestování statistických hypotéz. I když není ze statistického pohledu možné konstatovat, že se nějaká hypotéza potvrdila (protože vždy totiž existuje nějaký způsob, nějaká metoda, která by ji mohla vyvrátit), budu v tomto shrnutí tvrdit, že daná hypotéza platí. To se například týká

používání Facebooku dětmi na středních školách, kde má založen profil téměř každý z nich. Rovněž se statisticky opravdu ukázalo, že existuje třetina žáků na středních školách, kteří nemají pojem o novodobých internetových pojmech. Potvrzení, že školy opravdu málo informují své žáky o možných problémech kyberšikany, mi shodně potvrdili žáci obou škol. Statisticky nevýznamně se projevilo i porovnání počtu dětí na obou školách, které pravidelně sledují youtubery. Závěrečnou hypotézou jsem se snažila nějakým způsobem definovat, kdo se na internetu chová hůř. Jestli jsou to děti nebo rodiče (respektive dospělí). Určitou formou se mi podařilo dospět k závěru, že rodiče rozhodně nejdou příkladem a oni sami dělají často rizikové kroky.

Všechny tyto výsledky a vyhodnocení měli pomoci najít co nejvyváženější a nejpravdivější odpovědi na zvolené výzkumné otázky.

***Kde se potenciálně nejvíce šíří negativní chování?*** Odpovědi jsou samozřejmě sociální sítě. Nejen, že až nesmyslně hodně času tráví děti na Facebooku, ale v poslední době shledávám velké riziko i na Instagramu, kde se objevuje trend „chlubení se“. Celebrity cestují, oblékají se do značkového (leckdy vyzývavého oblečení), užívají si bezstarostného života. A právě po takovémto stylu života touží hodně mladých lidí, proto se tak i prezentují ve svých live streamech a příspěvcích před svým okolím.

***Jsou školy v osvětě kyberšikany dostatečně aktivní?*** Z výsledků výzkumu jednoznačně vyšla negativní odpověď. Je však otázkou, kolik času by žáci potřebovali, aby se cítili opravdu dostatečně informováni. Nicméně ve školách probíhá dle mého názoru hodně seminářů a schůzek na téma „obyčejné“ šikany, avšak na tu kybernetickou už asi nezbývá tolik prostředků.

***Orientují se žáci středních škol v nástrahách internetu a dokáží jim čelit?*** Když pominu žáky, kteří po absolvování maturitní zkoušky pokračují dále na vysokých školách, jsou žáci středních škol na vrcholu své internetové gramotnosti. To však neplatí pro všechny. Ve školách se stále najde mnoho dívek a chlapců, kteří si zcela neuvědomují rizika spojená s užíváním internetu a nezajímají se o možné novodobé nástrahy či hrozby.

***Jaké mají děti morální autority?*** Na tuto otázku nelze jednoznačně jmenovat nějakou konkrétní osobnost, protože každé dítě různého věku ovlivňuje někdo jiný. Dle mého názoru však nastala doba, kdy mnoho současných dětí již nehledá vzor ve sportovcích, vědcích nebo postavách z filmů či seriálů. Děti na středních školách například nejvíce vnímají to, co se děje na internetu. Proto si myslím, že novodobými morálními autority pro

mládež se začínají stávat osoby, prezentující se nahráváním internetových videí tzv. youtubeři nebo vlogeri.

***Jdou rodiče příkladem?*** Životnímu přístupu, zda by mělo být dítě vychovááno školou nebo rodiči, čelí mnoho dospělých. Podle některých rodičů musí být učitelé perfektní ve všech směrech, musí být autoritami a vzory. Se vším je možné souhlasit, nicméně nelze opomenout, že největším vzory pro dítě by měl být právě rodič. Tento aspekt se musí uplatnit i v chování se na internetu. Bohužel tomu tak není. Rodiče často provádějí rizikové činnosti, které už mají děti dávno odnaučené. V rodině by se tedy měla více rozvíjet spolupráce toho zkušenějšího uživatele internetu (v hodně případech je zkušenější dítě) s tím méně zkušeným. Není vhodné spoléhat jen výhradně na pedagogy, ale společným rodinným úsilím se pokusit zažít zásady bezpečného chování na internetu u všech členů domácnosti.

## **6.5 Návrh možnosti řešení**

V samotném internetovém prostředí je potřeba vytvářet co nejefektivněji propracované aplikace, stanovující obecná pravidla. Samotná psaná pravidla by ale současné děti spíše nezaujala. Pravidla je nutné dětem předkládat zajímavou interaktivní formou. Proto jsem navrhla koncept netikety přímo propojený s vytvořenými praktickými úkoly. Ty mají za cíl děti informovat o konkrétních aktuálních problémech, rozšiřovat jejich dosavadní znalosti a zkušenosti.

Navržený koncept netikety je možné aplikovat na dvě vybrané střední školy a jejich žáky. Myšlenka přímo odpovídá otázce, zda školy dostatečně informují své žáky. Škola může tuto netiketu zařadit například do vyučovacích osnov informatiky.

## 7 NÁVRH NETIKETY PRO ŽÁKY STŘEDNÍCH ŠKOL

Jak již bylo uvedeno v teoretické části, existuje celá řada možných přístupů a podob sít'ové etikety. Proto jsem se snažila vytvořit netiketu takovým způsobem, aby obsahovala jen ty nejzásadnější opatření, zabráňující možnému rizikovému chování, především kyberšikaně. Nelze také předpokládat, že se všechny děti chovají na internetu stejně. Je to bezesporu ovlivněno věkem, místem a rodinným zázemím. Pravidla netikety jsem navrhla na základně konkrétních poznatků, provedených ve výzkumném šetření na konkrétních školách. Netiketa pak bude určena právě těmto žákům. Zásady obsažené v netiketě se zaměřují na nejpalcivější témata, kterých se daní žáci dopouští. Činnosti, jež mají děti už vžitě nebo si je uvědomují, nejsou v netiketě zapracovány, aby celý spis zbytečně neobstnal.

### 7.1 Netiketa pro Střední školu služeb

Pravidla pro bezpečné chování na internetu určená pro žáky Střední školy služeb obsahují dvanáct hlavních témat, mezi které patří:

1. Internet nejsou jen sociální sítě, hlídej si čas strávený online!
2. Dobře si promysli obsah, který se chystáš zveřejnit na sociálních sítích!
3. Osobní údaje na internetu uváděj jen v nezbytně nutných případech!
4. Internetová bezpečnost není samozřejmost, chraň sebe i své zařízení!
5. Kyberšikana je zločin, proto ji neignoruj a zkus oběti nějak pomoci!
6. Pokud jsi obětí kyberšikany Ty, svěř se někomu!
7. Před šířením informace z internetu ověř její pravdivost!
8. I když Tě youtubeři přesvědčují o opaku, měj vždy svůj názor!
9. Internet je plný podvodníků, dávej pozor, s kým komunikuješ!
10. Scházíš-li se s cizími lidmi z internetu, vždy o tom někomu řekni!
11. Neotvírej přílohy z podivných e-mailů od neznámých adres!
12. Nezapojuj se do nebezpečných online výzev!

Po konzultaci s vedením Střední školy služeb bude netiketa uveřejněna ve formátu .pdf na nově vznikajících internetových stránkách školy, kde k ní bude mít přístup prakticky

kdokoliv a odkudkoliv. Netiketu jsem tedy graficky zpracovala tak, aby odpovídala vizuálnímu konceptu školy. Její finální podoba je uvedena v Příloze P IV.

## 7.2 Netiketa pro Střední technickou školu

Zásady bezpečného chování na internetu směřované ke Střední technické škole jsou v mnoha ohledech podobné jako pro Střední školu služeb. Nicméně výzkumným šetřením byly identifikovány mírné rozdíly, plynoucí například z většinové převahy studujících chlapců na této škole. Na mysli mám zejména to, že chlapci se hodně orientují na hraní her, čímž se rozšiřuje další možné prostředí pro vznik rizikového chování. Tento bod nahrazuje v netiketě přejeté ze Střední školy služeb třetí pravidlo (o uvádění osobních údajů). Žáci Střední technické školy již ve většině případů své osobní údaje zbytečně nikde neuvádí.

...

3. Rozlišuj, co všechno si můžeš dovolit v reálném životě a co ve hrách!

...

Vedení Střední technické školy samo navrhlo, že by mohla být netiketa uveřejněna na školním studentském portálu moodle, kam má každá žák přístup. Grafickou podobu pravidel jsem opět graficky zpracovala. Finální vizuální obraz netikety je v Příloze P V.

Zásady bezpečného chování na internetu pro obě školy vytvořené v .pdf, obsahují vždy u každého bodu hypertextový odkaz. Po kliknutí na odkaz vyskočí uživateli zadání projektu, které slouží k osvojení daného tématu. Více v další kapitole.

# NETIKETA

1. Internet nejsou jen sociální sítě, **hlídej si čas strávený online!**

[odkaz\\*](#)

2. **Dobře si promysli** obsah, který se chystáš zveřejnit na sociálních sítích!

[odkaz\\*](#)

Obr. 7.1: Příklad hypertextového odkazu v netiketě

Hvězdička u hypertextového odkazu se ve spodní části netikety odvolává na to, že odkazy lze rozkliknout jen v elektronické podobě.



## 8 NÁVRH PROJEKTŮ PRO OSVOJENÍ NETIKETY

Nedílnou součástí diplomové práce je i vytvoření projektů pro jednotlivá pravidla netikety. Obecně by měl každý projekt ve zkratce zdůraznit a rozšířit problematiku, ke které se odkazuje. Dítě by se mělo nad tématem zamyslet a nějakým způsobem si ho osvojit. K tomu by měl sloužit řízený projektový úkol. Ten může být buď formou prostudování si další literatury, vyhledání nějaké informace v internetových zdrojích, zhlédnutí videa, či absolvování nějaké další činnosti, buďto skupinové nebo samostatné. Projekty by určitě neměly být bez nějakého vizuálního konceptu a bez známek interaktivity. Dítě musí zaujmout. Podle těchto indicií jsem se snažila vytvořit všechny vlastní úkoly. Celkově bylo v diplomové práci vytvořeno 13 úkolů. Jedenáct z nich jsou společné pro obě zvolené školy. Dva z nich se poté liší dle vytvořených zásad bezpečného chování na internetu pro každou školu. Celý proces návrhu projektových úkolů je popsán níže. Následující Obr. 8.1 znázorňuje všechny projekty (třetí projekt je pro každou školu jiný, pro STS platí 3M).



Obr. 8.1: Přehled vytvořených projektů pro osvojení netikety

## 8.1 Vizuální stránka projektů

Vizuální stránku projektů jsem vytvářela v grafických programech Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Poté jsem celý koncept dotvářela v softwaru Microsoft PowerPoint, kde jsem vkládala akční tlačítka, například pro přehrávání videí. Nejvýrazněji je v každém projektu vždy označen text, nesoucí název vztahujícího se pravidla.



Obr. 8.2: Projekt pro osvojení pravidla o youtuberech

Příklad vizuálního ztvárnění představující obrazovou strukturu projektů uvádím na Obr. 8.2. Jde o formulaci pravidla: I když Tě youtubeři přesvědčují o opaku, měj vždy svůj názor. Pravidlo přímo navazuje na výzkumné zjištění sledovanosti youtuberů žáky středních škol.

Na tomto případě se pokusím vysvětlit funkčnost všech projektových úkolů. V horní části slidu se nachází název pravidla. Pozice názvu není u ostatních projektů striktně dána. Každý projekt obsahuje teoretickou informaci o problému, doplněnou o nějakou zajímavost. Ta je v tomto projektu umístěna v mobilním zařízení. V některých obrazových zpracováních je možné zaznamenat formu hypertextových odkazů, vložených do textu nebo obrázku. Odkazy v projektech spustí buď videa, otevrou články, mohou se taky

odkazovat na ověření znalostí pomocí online testů. Projekt o youtuberech nabízí možnost inspirace, kliknutím na fotku některého ze dvou zobrazených osobností se symbolem „play“. Tím se spustí jeho osobní YouTube kanál. Jediným společným grafickým prvkem všech projektů je upozornění na úkol. Ten vždy představuje symbol červeného otazníku.

## 8.2 Popis projektů

### 8.2.1 Zadání projektu - závislost na internetu

Zásadním sdělením zadání projektu 1 je potřeba uvědomění si, kolik času tráví dítě na internetu. Žák může mít dojem, že dvě hodiny denně nejsou až tak moc, avšak pokud tento čas přepočítá na celý svůj život, číslo už vypadá hrozivěji. Slide dále doplňuje základní pravidlo netikety drobnými doporučeními, jak se chovat. Pokud by se dítěti nechtělo nic číst, může se podívat na přiložená videa, která celou problematiku shrnují.

Úkol jsem vytvořila tak, aby si žák procvičil znaky, podle kterých lze poznat závislost na internetu u dotyčné osoby. Možná si tyto otázky položí někdy v budoucnu i sám sobě. Žákům jsem navrhla zahrát takovou hru (výzvu), ve které si mohou vyzkoušet, zda vydrží jeden den v týdnu bez PC/mobilu. Podrobnější rozpracování je patrné z Obr. 8.3.

**INTERNET NEJSOU JEN SOCIÁLNÍ SÍTĚ**

4 ROKY ŽIVOTA STRÁVÍŠ ZÍRÁNÍM DO MOBILU

11 LET ŽIVOTA STRÁVÍŠ NA INTERNETU

**HLÍDEJ SI ČAS STRÁVENÝ ONLINE**

- moderní technologie mají schopnost měnit Tvou náladu, vědomí i osobnost !!
- neporovnávej se s ostatními na sociálních sítích !!
- pokud jsi na nějakém zajímavém místě nebo s přáteli, odlož mobil !!
- hodinu před spaním raději čti knížku, elektronika rozhodně nepřispívá k rychlejšímu usínání !!

**CHALLENGE** ZKUS VŽDY VYDRŽET JEDEN DEN V TÝDNU BEZ MOBILU A PC

SESTAV TEST O ŠESTI OTÁZKÁCH PRO SVÉHO SPOLUŽÁKA, PODLE KTERÝCH LZE POZNAT, ZDA JE ZÁVISLÝ NA INTERNETU

Obr. 8.3: Přehled vytvořených projektů - 1

### 8.2.2 Zadání projektu - uveřejňování obsahu

Projekt 2 slouží dětem k lepší orientaci v obsahu, který není vhodný sdílet na internetu. Kromě prostudování obecných pravidel lze spustit i videa, v nichž se protagonisté snaží v nadsázce ukázat, jak by to vypadalo divně, kdyby se všechen obsah publikovaný na sociálních sítích sdílel například mezi kolemdoucí. Druhé video na věc nahlíží z oblasti kriminalistiky. O představě, co by mohlo žáky v budoucnu čekat, napovídají vložené hypertextové odkazy na články. Jedním z nich je zamýšlené nařízení Evropské unie „Svoboda panoramatu“. Toto nařízení by zakazovalo zveřejňování cestovatelských fotek, zachycující některé kulturní památky.

Princip úkolu spočívá v rozdělení se do skupin, z nichž si každá vybere jednu sociální síť. Pro tuto sociální síť vytvoří manuál, jak nejvíce si na ní lze zabezpečit profil. Rovněž skupina doporučí, jaké příspěvky by se na vybrané síti neměly objevovat. Prostřednictvím úkolu by se měl žák zamyslet hlavně nad tím, je-li jeho profil dostatečně zabezpečen. Projekt 2 je v plné velikosti vidět v Obr. 8.4.

**DOBŘE SI PROMYSLI OBSAH, KTERÝ SE CHYSTÁŠ ZVEŘEJNIT NA SOCIÁLNÍ SÍTI**

**VEĎ SI BEZPEČNÝ PROFIL, OBSAH SDÍLEJ JEN MEZI SVÉ OPRAVDOVÉ PŘÁTELE.**

**DOBŘE ZVAŽ, KTERÝ OBSAH BUDE VEŘEJNÝ A KTERÝ BY NĚMĚL NIKDO VIDĚT.**

**PAKLIŽE JDE O VEŘEJNÝ OBSAH, JE DOBRÉ SE ZAMYSLET, JESTLI HO MŮŽEŠ ŘÍCT NAPŘÍKLAD I KOLEMJDOUNÍCÍMU NA ULICI.**

**PODÍVEJ SE NA SVÉ VEŘEJNÉ INFORMACE Z POHLEDU BUDOUCÍHO ZAMĚSTNAVATELE.**

**KDYŽ S TEBOU BUDE NĚKDO SDÍLET NEVHODNÁ VIDEA ČI FOTKY, RADĚJI KLIKNI NA „NAHLÁSIT“; JE TO JEDNODUCHÉ A ROZHODNĚ SE NEJEDNÁ O UDAVAČTVÍ.**

**ROZDĚLTE SE DO SKUPIN PO 3-4 ŽÁCÍCH. KAŽDÁ SKUPINA SI VYBERE JEDNU SOCIÁLNÍ SÍŤ. PRO TUTO SÍŤ VYTVOŘÍ MANUÁL NEJLEPŠÍHO ZABEZPEČENÍ A DOPORUČÍ, JAKÉ PŘÍSPĚVKY BY SE ZDE NEMĚLY OBJEVOVAT.**

SPUŠŤ VIDEO

SPUŠŤ VIDEO

ZAJÍMAVOSTI

Obr. 8.4: Přehled vytvořených projektů - 2



### 8.2.3 Zadání projektu - osobní údaje (Střední škola služeb)

Jestliže se předchozí projekt zabýval obecným pravidlem o sdílení veškerého obsahu, projekt 3 cílí jen na osobní údaje o uživatelích. V pomyslném mobilním zařízení jsou představena 4 základní pravidla, při správě svých osobních údajů na internetu. Velmi častým způsobem, kterým se snaží útočník vylákat z uživatelů osobní údaje, jsou falešné soutěže. Žáci si mohou přečíst více o podvodech internetových soutěží v příloženém odkazu na článek.

Ve vytvořeném úkolu chci dětem ukázat, jak jednoduché může být nalezení bydliště osoby, která nepovažovala za nijak nebezpečné, uveřejnit kromě svého jména i obec, v níž žije. To, že bude útočník přesně vědět, kde oběť bydlí, kde má přesně pokoj, v kolik odchází z domu atd., může vést k různým negativním scénářům. Na dětech bude, aby nějaký takový vymyslely a tím si hrozbu alespoň trochu uvědomily. Zpracování projektu 3 je uvedeno na Obr. 8.5.

**OSOBNÍ ÚDAJE NA INTERNETU UVÁDĚJ JEN V NEZBYTNĚ NUTNÝCH PŘÍPADECH**

Na svých uživatelských profilech nikdy veřejně neuváděj osobní údaje jako celé jméno, rodné číslo s datem narození, adresu, telefon, své záliby a školu, kterou navštěvuješ. Tyto údaje se dají lehce zneužít. Kdokoliv z internetu Tě díky nim může najít, či se za Tebe dokonce vydávat!

Při internetové komunikaci (např. v chatu) nesděluj své osobní údaje, ani osobní údaje druhých!

Dávej si pozor na vyplnění osobních údajů do okamžitých registrací k výhrám, které na Tebe blikají z obrazovky. Skoro vždy se jedná o podvod!

Měj založené minimálně dvě e-mailové adresy, které použiješ pro neproověřené virtuální kamarády a všelijaké registrace!

**Zkus najít dům, ve kterém bydlí Jan Kotlík. Ze sociální sítě víš jen jeho jméno a bydliště Vysoká Lhota.**  
(nápověda: použij server mapy.cz a informace o jednotlivých domech v Katastru nemovitostí)

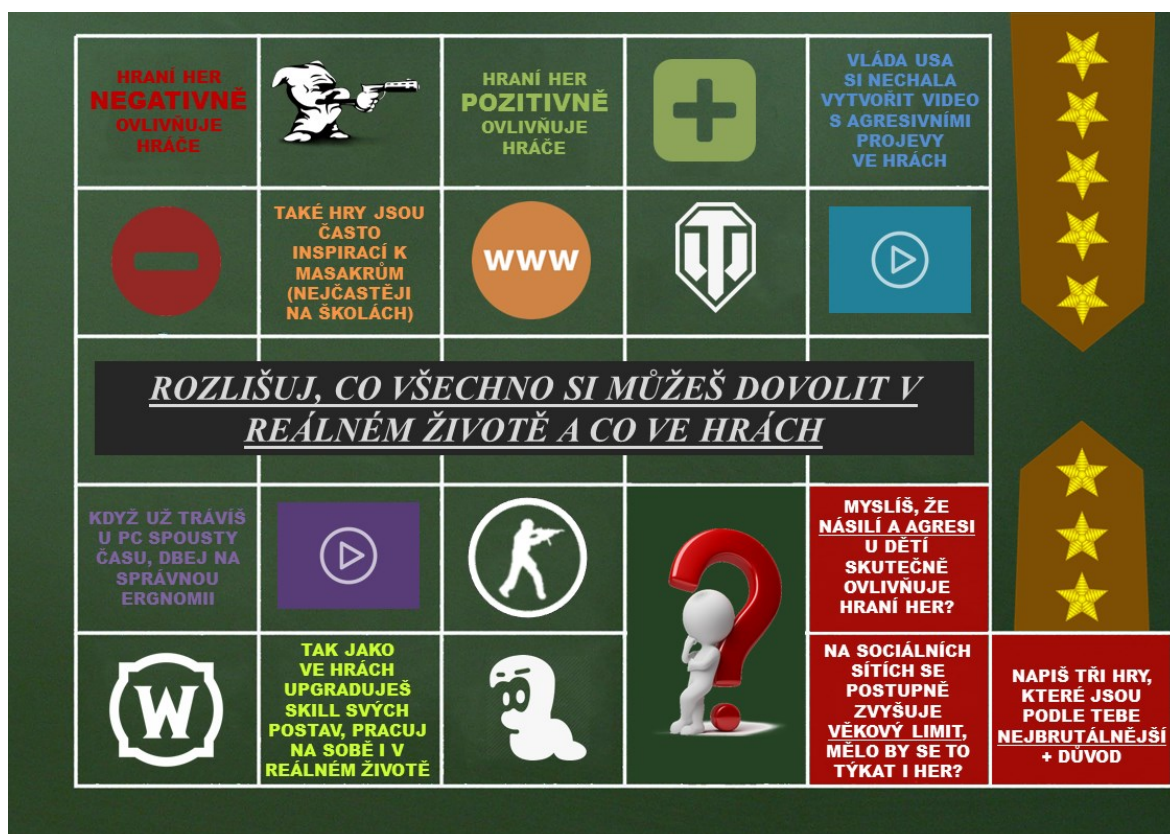
**K čemu všemu myslíš, že se dají tyto údaje zneužít?**

**FALEŠNÉ SOUTĚŽE**

Obr. 8.5: Přehled vytvořených projektů - 3

### 8.2.4 Zadání projektu - hraní online her (Střední technická škola)

Zadání projektu 3M se zaměřuje na pravidelné hráče PC online her. Dítě, trávící hraním až několik hodin denně, samozřejmě nerozlišuje negativní dopady na jeho osobnost, spojené s touto činností. Dítě by však projekt nemělo hned při první prostudování odradit, proto mu zde nabízím dva možné pohledy dopadů. Dalším, pro hráče příjemným poznáním má být video animace nastavení správné ergonomie při hraní. Nikdo nikomu neříká, že má hraní zcela omezit, pouze se ke hraní vhodně přizpůsobit. Za velmi důležité považuji schopnost hráče rozlišovat realitu od skutečnosti. Právě na tento problém poukazuji pomocí sdílení videa vytvořeného vládou USA. Koncept slidu s nadsázkou odpovídá hře Lodě. Dítě postupně přejíždí po jednotlivých kolonkách a zjišťuje, jak kurzor myši reaguje. Úkol žákům nabízí prostor k zamyšlení, zda mohou hry skutečně děti ovlivňovat, případně jestli by měla být jejich přístupnost regulována. Ty nejbrutálnější hry budou mít za úkol žáci vypsát. Grafickou podobu projektu ukazuje Obr. 8.6.



Obr. 8.6: Přehled vytvořených projektů - 3M

### 8.2.5 Zadání projektu - internetová bezpečnost

Projekt 4 přímo upozorňuje dítě na internetové nebezpečí, jemuž by mělo čelit pomocí ochrany sebe a svého zařízení. Ty nejdůležitější kroky jakými postupovat jsou uvedeny v okolí samotného názvu slidu. Za zmínku stojí projekt Červeného tlačítka k hlášení závadného obsahu na internetu.

Úkoly jsou rozděleny do čtyř částí. Nejprve po žácích požadují navrzení jednoduchého návodu k vytvoření dostatečně silného hesla. Zajímá mne samotná gramotnost dětí v tomto směru. Dítě by mělo umět ochránit svůj počítač či mobil. Proto po něm dále požadují vyhledání těch nejlépe hodnocených antivirů. Pokud žák o současně dostupných antivirech dosud ponětí neměl, alespoň si ho vytvoří. V posledních dvou úkolech chci žáky nějak zaujmout. Vytvořila jsem tedy link na webové stránky, ověřující čas potřebný k prolomení zadaného hesla. Žáci si pomocí zkoušení různých variant postupně uvědomují správnou podobu hesla. Podrobnější informace o slidu v Obr. 8.7.



Obr. 8.7: Přehled vytvořených projektů - 4



### 8.2.6 Zadání projektu - kyberšikana

Účelově nejdominantnějším nápisem celého obrazu se snažím dětem vsugerovat, že ke kyberšikaně nesmí být nikdo lhostejný, protože oběti potřebují pomoci. Podle čeho ji identifikují, ukazuje levý infopanel. Ty nejčastější projevy jsou rozmístěny náhodně po celém slidu. Dalším dominantním prvkem má být obraz případu Amandy Todd. Žáci si klikem spustí video a uvidí, jak tragicky může oběť kyberšikany dopadnout, když jí nikdo nepomůže. WWW odkaz jasně říká, kam se obrátit, setkají-li se s kyberšikanou.

Uvedenými úkoly chci u dětí vzbudit diskuzi o trestních postizích kyberšikany. Tím, že vyhledají tresty za různé činy na internetu, zjistí, co všechno zde může být zařazeno. Projekt 5 je na Obr. 8.8.

**KYBERŠIKANA**

UBLIŽUJE  
PROSTŘEDNICTVÍM  
ELEKTRONICKÝCH  
MÉDIÍ

NEPŘÁTELSKÉ,  
ÚMYSLNÉ,  
OPAKOVANÉ CHOVÁNÍ

OBĚŤ SE NEMŮŽE  
ÚČINNĚ BRÁNIT

POČÁTEČNÍ ŠPATNÝ  
VTIP MŮŽE KONČIT  
VELKÝM MALÉREM

ŽÁDNÁ KONTROLA  
NAD ŠÍŘENÍM  
PŘÍSPĚVKŮ  
A FOTEK

VELMI  
DŮLEŽITÉ  
JE SE  
SVĚŘIT

JEŠTĚ  
DŮLEŽITĚJŠÍ  
JE NEBÝT  
LHOSTEJNÝ  
VŮČI JINÝM

**KYBERŠIKANA  
JE ZLOČIN,  
PROTO JI  
NEIGNORUJ  
A ZKUS OBĚTI  
NĚJAK  
POMOCT**

zasměšňující  
obrázky,  
video

ponižující  
příspěvky

arážlivé  
SMS a MMS

útoky  
na  
sociálních  
sítích

zneužití  
identity

WWW

**VYHLEDEJ TRESTNÍ SAZBY ZA KYBERŠIKANU.  
JAK BYS TRESTAL/A KYBERŠIKANU TY?**

Obr. 8.8: Přehled vytvořených projektů - 5

### 8.2.7 Zadání projektu - svěřování se s kyberšikanou

Jeden z důležitých projektů, při jehož globálním osvojení může dojít k eliminaci případů kyberšikany. V informační části získávají žáci rady, setkají-li se s kyberšikanou páchanou na sobě samých. Zapamatování si všech bodů považují za poměrně důležité. Nebude-li si



však oběť vědět rady, vytvořila jsem pro ni seznam webů, které se těmito tématy zabývají. Stačí jen kliknout na obrázek a uživatel je okamžitě přesměrován na zvolený web.

V projektu 6 tvoří úkol vzájemná diskuze s kamarády o řešení tragických případů, které se skutečně staly. Oběti o problémy nikomu neřekly. Červenou linií směřuji žáky do té části příběhu, kdy lze situace ještě řešit. Právě způsob řešení chci od žáků navrhnout. Tím chci dosáhnout co největší počtu dětí, jež budou v nebezpečných situacích vědět, co dělat. Projekt 6 se nachází v Obr. 8.9.

**POKUD JSI OBĚTÍ KYBERŠIKANY SVĚŘ SE NĚKOMU**

**Nikdo nemá právo Ti ubližovat !!**

**Chyba není v tobě, ale často ve špatných vztazích celého kolektivu !!**

**Strach obrátit se o pomoc (dospělí mi nebudou věřit, děti se mi pomstí atd.) je častý a pochopitelný, bohužel všechno ještě zhoršuje !!**

**Ukládej si důkazy (screenshoty, nahrávky hovorů) !!**

**Útočníka si zablokuj !!**

**Pokud Tě kontaktuje pod jiným profilem, ignoruj ho !!**

**Svěř se kamarádovi, rodičům, výchovnému poradci, učitelům, policii !!**

**Pokud se z nějakých důvodů stydíš před svými známými, obrať se na odborné instituce, například přes internet (tyto instituce se denně zabývají množstvím takovýchto případů a vždy se Ti budou snažit pomoci) !!**

**KAM SE KLIKEM OBRÁTIT ▾**

**PORADNA E-BEZPEČÍ**  
pro oblast nezákonného chování na internetu

**NEBUĎ OBĚT!**  
Riada intervencí a komunikačních technologií

**linka bezpečí**

**bezpečně online.cz**

**PROFEM - PRÁVO POMOC**

**modrá linka**  
Linka důvěry nejen pro děti a mládež  
Centrum pro vzdělávání a podporu školních týmů  
vzdělávacího řádu

**Případy, kdy se kyberšikana včas nezačne řešit, MOHOU SKONČIT SMRTÍ OBĚTI !!**

**Ryan Patrick Halligan (USA, 13 let)**  
Ryan byl obětí fyzické šikany, kvůli které začal provozovat kickbox, aby se útočníkům dokázal ubránit. Ti si však našli další cestu, jak Ryanovi ublížit. Navedli jeho spolužačku, aby předstírala, že má o Ryana zájem. Jejím úkolem bylo získat o Ryanovi co nejvíce osobních informací. Ty poté zveřejnila na školním webu a označila Ryana za gaye. Na chatu si z něj dělali legraci i další spolužáci.

Po měsíci se Ryan oběsil v koupelně. Objevila ho jeho sestra, která byla první, kdo ten den vstával.

**Anna Helman (Polsko, 14 let)**  
Pět spolužáků v nepřítomnosti učitele podrobilo Annu před celou třídou sexuální šikaně (střhali z ní šaty a předstírali, že jí znásilňují). Anny se snažilo zastat jen pár kamarádek, ostatní spolužáci pouze přihlíželi a považovali to za legraci. Celá scéna byla nahrána na mobil a zveřejněna na internetu. Měla to být pomsta za to, že Anna odmítla chodit s jedním z útočníků.

Doma o šikaně nikomu neřekla a následující den se oběsila na švihadle.

**Popřemýšlej a porad' se s kamarády, jak bys takovou situaci řešil/a Ty.**

Obr. 8.9: Přehled vytvořených projektů - 6

### 8.2.8 Zadání projektu - ověření pravdivosti informace

Šíření hoaxy a fake news jsou v dnešní době hodně rozšířeným způsobem dezorientace lidí. Projekt 6 proto žáky přímo poučuje, aby si informaci z internetu nejdříve ověřily, než jí uvěří nebo rozešlou. Hoaxy bývají často výborně promyšlené. Jako první krok chci žákům ukázat možnost porovnání hoaxy ve veřejné databázi falešných zpráv. Stačí jen kliknout na červeně rozsvícené žárovky. Když nebude mít dítě přístup do databáze, mělo by se řídit rady v pravém dolním rohu.

Celý projekt tedy v obecné rovině říká, že děti nemají všemu věřit. Své zdatnosti si mohou vyzkoušet ve třech testech. Pokud žáci rozeznají většinu skutečných snímků od fotomontáže, pak mají dobré předpoklady i k rozpoznávání hoaxu. Jako příklad necht' uvedou nějakou falešnou zprávu, která v poslední době kolovala internetem (viz Obr. 8.10).

**JAKOU POPLAŠNOU ZPRÁVU JSI V POSLEDNÍ DOBĚ ZAZNAMENAL/A**

Na internetu, obzvláště pak na sociálních sítích, se můžeš setkat s množstvím falešných, poplašných a dezinformačních zpráv.

**Je důležité umět rozeznat správné informace od těch klamných.**

Vždy ověř zdroj informací, alespoň zbytečně nenaletíš nesmyslnému HOAXU.

**1** **2**

Nikdy nepřešlejí informace, u kterých nemáš jistotu, že jsou pravdivé.

**Při podezření, že jde o HOAX, zkontroluj:**

- zda sdělení odpovídá titulku
- zda zpráva cituje zdroje a kdo je autorem
- datum zprávy
- fotografie u článku
- zda není fotografie převzatá odjinud
- zda se zpráva nenachází v databázi HOAXŮ
- v **prvé řadě Ti však poslouží a napoví vlastní selský rozum**

**Před šířením informace z internetu ověř její pravdivost!**

**VYZKOUŠEJ S JAKOU ÚSPĚŠNOSTÍ POZNÁŠ SKUTEČNÝ SNÍMEK OD FOTOMONTÁŽE**

Obr. 8.10: Přehled vytvořených projektů - 7

### 8.2.9 Zadání projektu - vliv youtuberů

Projekt 8 věnovaný youtuberům je popsán výše jako příklad fungování všech projektů. Navíc byl tento návrh aplikován přímo do výuky na jedné ze zvolených škol. Pro shrnutí jen uvádím, že celý tento projekt má za cíl vysvětlit žákům, že většina youtuberů jsou jen dobře placení herci, jejich názor nemusí být vždy ten správný a že chování některých rozhodně není inspirující. Vizualní stránka projektu je na Obr. 8.2.

### 8.2.10 Zadání projektu - obezřetnost při komunikaci

Název pravidla netikety v projektu 9 doplňují dvě informační sdělení po stranách. Na levé straně se nachází informace o tom, že každý pátý profil na Facebook je falešný. Už to by mělo u dětí vzbudit podezření, jestli právě oni někoho takové v přátelích nemají.

V rozhodování žákům pomůžou i obecné znaky falešného profilu, uvedené na pravé straně. Pro zajímavost je slide doplněný dvěma odkazy.

Cílem navrženého úkolu sleduji procvičení si úplně základního, jednoduchého vyhledání identity osoby na základě fotky. Pokud má dítě nějakého přítele, u kterého si není jisté jeho totožností, stačí si otevřít odkaz pomocí dvou tlačítek v levém dolním rohu a fotku do něj přetáhnout. Systém na základně obličejových rysů vyhledá podobné fotografie, vyskytující se na celém internetu. Pakliže bude fotka i u jiného profilu, jedná se patrně o podvodníka. Slide zobrazen na Obr.8.11.

**INTERNET JE PLNÝ PODVODNÍKŮ, DÁVEJ POZOR S KÝM KOMUNIKUJEŠ**

**ZNAMY FAKE PROFILU**

- založení před krátkým časem
- uspěchaná historie
- mnoho přátel, nikdo ho nezná
- narcistické statusy
- časté označení polohy z letovisek
- sdílení mnoha odkazů a reklam
- perfektní profilové foto

Na internetu se pohybuje spousta lidí, skrytých pod uživatelskými účty, v naprosté anonymitě. Problém je v tom, že ne vždy se dá poznat, jestli se jedná o skutečný profil. Dle statistik je každý pátý profil na Facebooku falešný.

**1 — zajímavosti — 2**

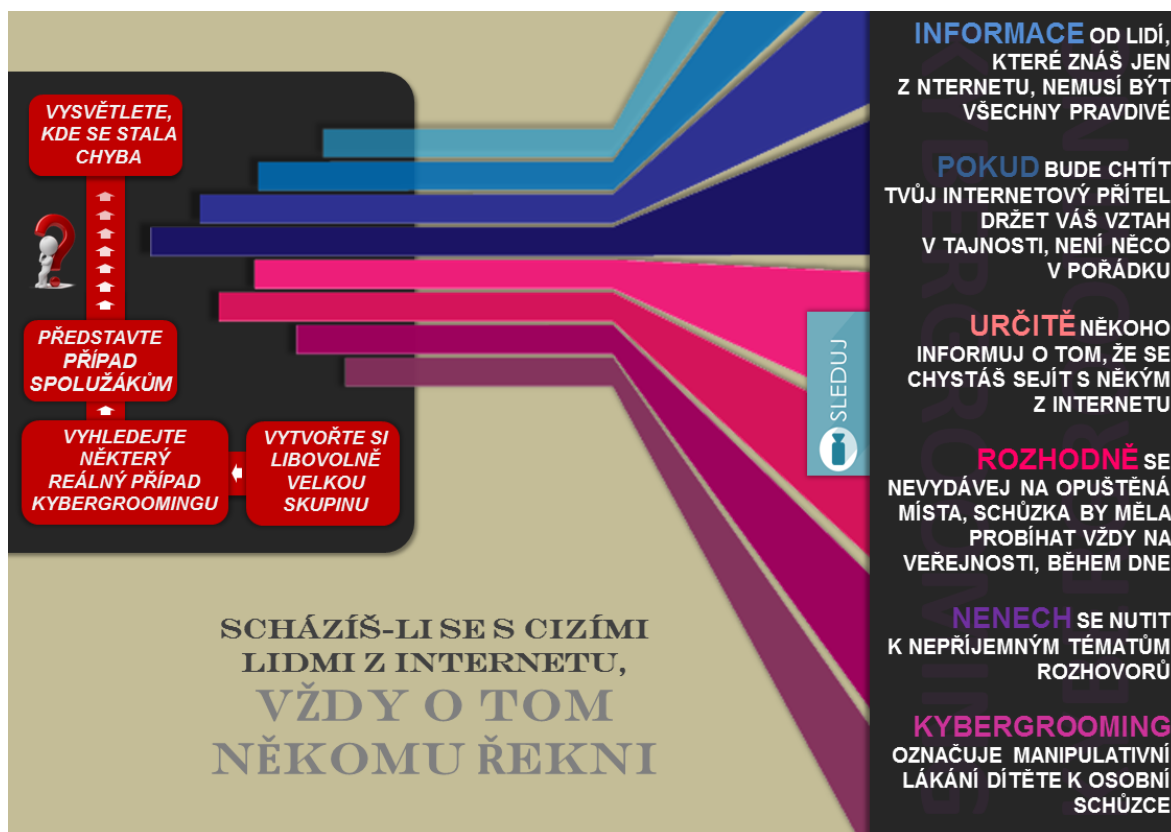
POMOCÍ UVEDENÝCH ODKAZŮ SI OVĚŘ TOTOŽNOST NĚJAKÉHO SVÉHO KAMARÁDA, KTERÉHO ZNÁŠ JEN Z INTERNETU. STAČÍ POUZE VLOŽIT/PŘETÁHNOUT FOTKU NA OTEVŘENOU WEBOVOU STRÁNKU.

Obr. 8.11: Přehled vytvořených projektů - 9

### 8.2.11 Zadání projektu - schůzky s cizími lidmi

Žákům se prostřednictvím projektu 10 nesnažím zakazovat schůzky s cizími lidmi z internetu. V dnešní době to začíná být čím dál častější způsob seznamování. Děti chci jen upozornit, že na člověka, se kterým se chystají sejít, musí pohlížet i trochu přirozeně podezřívavě. Pravý textový panel dává dětem přímé rady, ještě než ke schůzce dojde. Doplnující součástí panelu je i možnost přehrání videa s těmito informacemi.

Úkol spočívá ve vytvoření libovolně velkých skupin. Každá skupina vybere nějaký konkrétní reálný případ Kybergroomingu a ten představí spolužákům. V nejdůležitějším posledním bodě úkolu musí žáci nalézt v chování oběti z příběhu chybu. Tu pak vysvětlit a říct, jak se měla oběť zachovat správně. Tento bod může vyústit v zajímavou diskuzi napříč celou třídou, čímž je zaručeno, že žáci budou o tématu přemýšlet. Celý Projekt 10 se nachází na Obr. 8.12.



Obr. 8.12: Přehled vytvořených projektů - 10

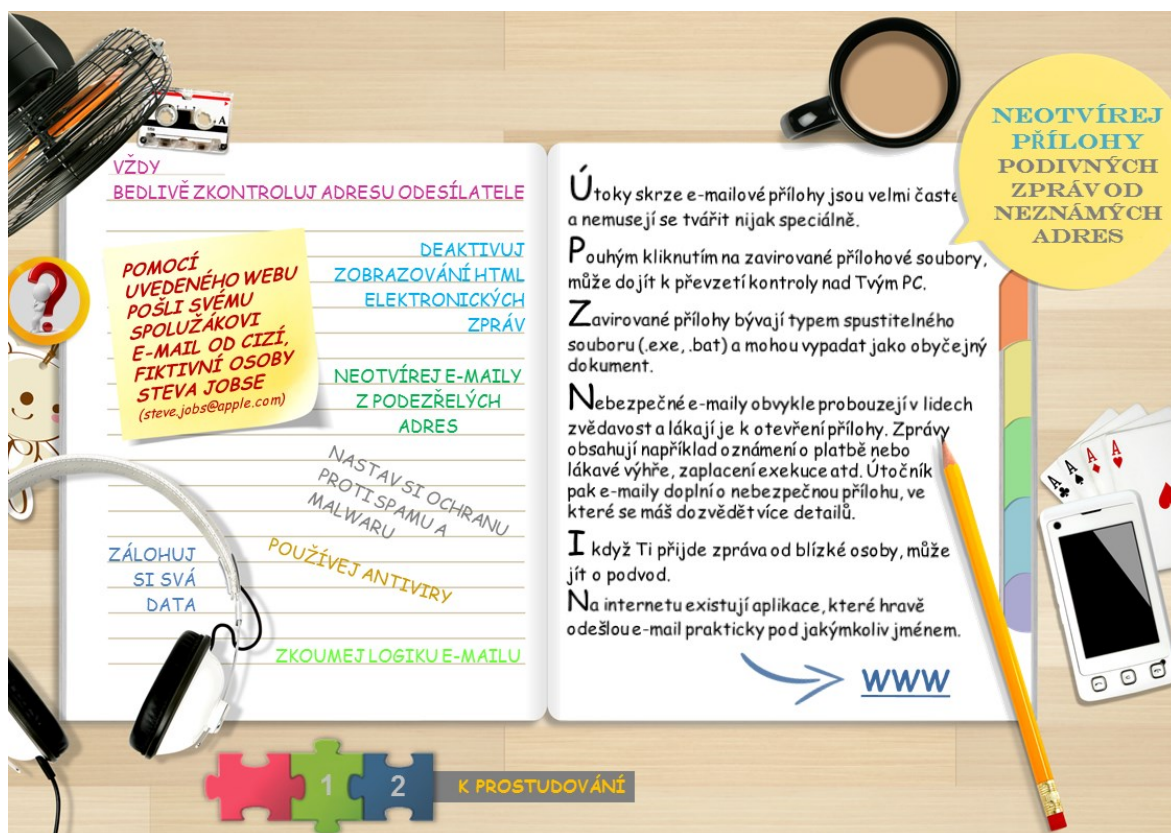
### 8.2.12 Zadání projektu - zprávy od neznámých adres

Projekt 11 slouží k osvojení si pravidla neotvírání příloh zaslaných z neznámých adres. Informativní text v projektu dělí stránky sešitu na dvě části. Na pravé stránce nachází dítě rozšíření problematiky o některé poznatky. V případě zájmů může dítě využít ještě dva odkazy ve tvaru puzzle s doplňující literaturou. Levá část stránky nabádá dítě k dodržování uvedených zásad.

Úkolem chci žákům ukázat, jak jednoduché je vytvořit podvodný e-mail, takže by opravdu neměli všemu věřit a vše otvírat, pokud daný e-mail s přílohou neočekávají. Princip úkolu



spočívá v odeslání zprávy od fiktivní osoby pomocí odkazu, uvedeného na slidu. Návrh projektu na Obr. 8.13.



Obr. 8.13: Přehled vytvořených projektů - 11

### 8.2.13 Zadání projektu - nebezpečné výzvy

Posledním projektem poukazuji na fenomén poslední doby, kterými jsou výzvy nebo tzv. Challenge. Děti často závodí v jejich plnění. Čím více lidí se výzev zúčastňuje, tím více se výzva šíří. V populárních výzvách jsou však často skrytá velká nebezpečí. U pravé části slidu jsem vytvořila infopanel s obecným doplněním tématu. Slide je vytvořen co nejjednodušeji, takže v něm figurují jen tři základní teze. Dítě by mělo hlavně zapojit rozum, než výzvu začne uskutečňovat. O výzvě by mělo hlouběji přemýšlet a zvážit, zda se výzvy opravdu musí zúčastnit a co provedením výzvy může získat nebo naopak ztratit. Na slidu je obrázkovitě zachyceno pár nejhlupejších výzev, jaké v poslední době kolovaly po internetu a které děti skutečně plnily. Po domluvě s vyučujícím informatiky se akční odkazy na spuštění negativních výzev se slidu nenachází.

Součástí úkolu je nalezení některé hloupé výzvy a především určení možných nebezpečí, které při ní hrozí. Za hlavní cíl úkolu považuji poukázání na to, že výzvy nemusí být jen

hloupé či nebezpečné. Mohou být i pozitivní. A právě vymyšlení takovéto výzvy požadují v úkolu po dětech (viz Obr. 8.14.)



Obr. 8.14: Přehled vytvořených projektů - 12

### 8.3 Sdílení projektů

Jak již bylo zmíněno, celý koncept projektu byl dotvářen v softwaru Microsoft PowerPoint. Zamýšlela jsem to tak, že po spuštění hypertextového odkazu u jednotlivých bodů netikety, vyskočí přímo spuštěný předváděcí slide v PowerPoint formátu .ppsx. Netiketa, která je ve formátu .pdf je spustitelná téměř všude. Problém jsem však řešila s uložením projektů na internet, aby vše fungovalo online a projekty se dokázaly správně spustit i zobrazit. Jako nejlepší řešení jsem vyhodnotila uložení projektů do prostředí Microsoft OneDrive, která mi zaručila, že se prezentace otevře správně (jeden výrobce). Ve službě OneDrive jsem z videa vždy získala odkaz ke sdílení a ten posléze přiřadila do hypertextových odkazů bodů netikety. V projektech se nachází i několik sdílených videí. Video jsem nejprve chtěla nalinkovat pomocí jejich odkazů. To mi však nepřišlo vhodné, protože všechna videa před přehráním načítala nejdříve několik reklam. Přiložená videa jsem tedy musela stáhnout a poté uložit. Místo uložení jsem pro přehlednost zvolila opět OneDrive. Odtud jsem videa

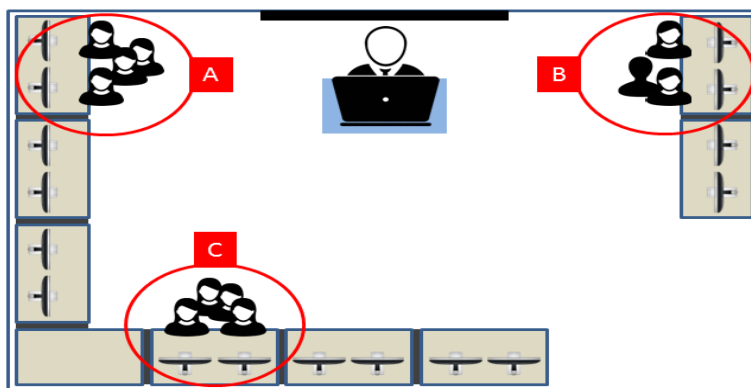
nalinkovala do požadovaných projektů. Zdroj videí uvádím na konci práce v Seznamu použité literatury a zdrojů. U sdílení odkazů na články jsem tento problém řešit nemusela, zde postačil pouze samotný odkaz na článek.

Celý koncept netikety je tedy ve funkční online podobě, stačí pouze otevřít .pdf netikety dané školy. Pro možnost využití netikety a projektů dále při výuce, jsem školám vytvořila i offline verzi, v níž jsou všechny potřebné dokumenty nahrány ve složce.

#### 8.4 Aplikace projektu do výuky

Zadání projektu do výuky se konalo v pátek, dne 4. 5. 2018 na Střední škole služeb. Výuky informatiky probíhají vždy po 2 hodinách. V počítačové učebně se nachází 16 počítačů uspořádaných do tvaru U.

Ve třídě bylo přítomno 11 žáků, z toho 10 dívek a jeden chlapec třetího ročníku oboru Jezdec a chovatel koní. Vyučující mi pro zpracování projektu s žáky poskytl celou jednu vyučovací hodinu.



Obr. 8.15: Znázornění třídy při zpracování projektu

První vyučovací hodinu probírali žáci s panem učitelem úpravu videí, zvuku. Na začátku druhé hodiny jsem dostala slovo a do výuky aplikovala projekt 8, zaměřený na youtubery. Úvod hodiny byl zahájen třemi následujícími otázkami:

- Otázka 1: Znáte všichni pojem youtuber?
- Otázka 2: Sledujete na internetu často videa youtuberů?
- Otázka 3: Myslíte si, že youtubeři dokáží ovlivňovat své posluchače?

První otázka byla spíše řečnického charakteru, abych na dané téma mohla začít vést diskuzi. Přestože třída souhlasně kývla, pojem youtuber jsem pro jistotu stručně shrnula.

Na druhou otázku mi pouze 2 děvčata odpověděla, že youtubery nesledují a vůbec se o tuto problematiku nezajímají. U třetí otázky padl názor, že youtubeři své posluchače ovlivňují, ale pouze ty menší. Sami sledují pravidelně jen ty, s jejichž názory se ztotožňují.

Během této diskuze zpřístupnil vyučující žákům odkaz na zadání projektu. Žáci si odkaz otevřeli a já je seznámila se všemi body zadání.

#### 8.4.1 Zpracování úkolu

- Úkol 1: Vytvořte skupinku 2-3 žáků a rozdělte si mezi sebou role zpracování.
- Úkol 2: Zvolte (dle Vás) nejvýraznějšího youtubera, uveďte jeho zaměření videí.
- Úkol 3: Vyhledejte jeho reklamní sponzory.
- Úkol 4: Uveďte příklady youtuberů, kteří pozitivně ovlivňují mládež + důvod.
- Úkol 5: Uveďte příklady youtuberů, kteří negativně ovlivňují mládež + důvod.

Jako první se žáci rozdělili do 3 skupin. Skupina A i B byla po čtyřech děvčatech, C po 2 dvou děvčatech a jednomu chlapci. Žáci si mezi sebou rozdělili ve skupině úlohy, začaly spolu diskutovat a plnit jednotlivé body zadání. Rozdělení rolí ve skupině: dvě žákyně vyhledávaly informace u jednoho počítače, třetí žákyně zpracovávala výsledky do prezentace, čtvrtá žákyně výsledky skupiny odprezentovala. V případě skupiny B vyhledávaly a zpracovávaly informace dívky, prezentujícím byl chlapec. Skupiny jsem v průběhu procházela a zajímala se, o čem žáci diskutují. Při tvorbě projektu padl dotaz, ohledně možnosti výběru i zahraničních youtuberů, který samozřejmě možný byl. Skupina B měla svou prezentaci hotovou nejdříve.

#### 8.4.2 Prezentace úkolu

Vyučující následně spustil prezentaci dané skupiny na dataprojektoru. Před třídu vždy vystoupil vybraný mluvčí, který uvedl zvolené stanoviska a k nim patřičné důvody.

##### Úkol 2 a 3

Skupina A si jako nejvýraznějšího youtubera zvolila Kovyho. Důvodem byla jeho častá viditelnost v různých internetových zprávách za poslední dobu, zaměřenost videí: parodie a zábava, počítačové hry, politika. Mezi sponzory žáci objevili například značku Samsung či operátora T-mobile. Skupina B vybrala za nejvýraznější Viral Brothers, protože je považují za oblíbené a všem známé průkopníky dnešních youtuberů, kteří se znovu vracejí



na scénu. Sponzory se žákům najít nepodařilo. Skupina C určila ShopaholicNikol, která radí s kosmetikou, jídlem a oblékáním. Byly zde uvedeny sponzorské značky jako Garnier, Philips či Dermacol. Druhou v pořadí byla zvolena americká youtuberka Lele Pons, která u nich bodovala vtipnými videi a svou krásou.

#### Úkol 4 a 5

Za vzorového youtubera bylo skupinou A zvoleno sesterské holčičí duo A cup of style. Odůvodněním bylo slušné, veřejné vystupování, originální tvorba videí s užitečnými radami. Negativní vzor pro ně splňují youtubeři TvTwixx, jejich videa považují za „trapné“, pro mládež nevhodné. Dalším negativně vnímaným byl MikeJePan, odůvodněním bylo, že ukazuje, jak jdou zákony porušovat beztrestně. Na toto vysvětlení se ohradil chlapec ze skupiny B s poznámkou, že MikeJePan spíše poukazuje na to, jak jsou zákony špatně vymyšleny a jde je porušit beztoho, aniž by musel jít dotyčný do vězení. Pro skupinu B padla volba pozitivního youtubera na Jirku Krále, jelikož dává naději jak se vypracovat z „nikoho někým“, videa jsou „koukatelné“ jak pro holky, tak kluky. Negativní vzor shledaly v Týnuš Třešnickové, kvůli tomu, že si neumí dostatečně pohlídat své soukromí, ve svých videích si často stěžuje a nepůsobí na nich přirozeně. Skupina C vnímala jako pozitivního youtubera opět Kovyho, který se údajně snaží mládež informovat a povzbudit v ní zájem o důležité věci nenucenou a zajímavou formou, zajímá se o svět. Naopak by nedoporučovali youtubera FattyPillow, kvůli častým vulgárním projevům. Tohoto youtubera se zastala skupina B, dle které: „Učí mládež, že nezáleží na vzhledu. I když není člověk zrovna ideálem krásy, může být přesto oblíbený. Je svůj, dokáže si udělat legraci z namyšlených lidí.“ Skupina C doplnila negativní youtubery o již zmíněné kluky z TvTwixx, kteří prý dělají hlavně „bordel“.

Tab. 8.1: Výsledky projektů jednotlivých skupin

Výsledky	2. úkol	3. úkol	4. úkol	5. úkol
<b>Skupina A</b> (4 dívky)	Kovy	splněno	A cup of style	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tv Twix</li> <li>• MikeJePan</li> </ul>
<b>Skupina B</b> (2 dívky, 1 chlapec)	Viral Brothers	<b>chyběl</b>	Jirka Král	Týnuš Třešnicková
<b>Skupina C</b> (4 dívky)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ShopaholicNikol</li> <li>• Lele Pons</li> </ul>	splněno	Kovy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fatty Pillow</li> <li>• Tv Twixx</li> </ul>

### 8.4.3 Pozitiva, negativa a shrnutí zvoleného postupu

Shrnutá příprava a realizace projektu na Střední škole služeb je uvedena v následující tabulce (Tab 8.2).

Tab. 8.2: Příprava a realizace projektu

REALIZACE PROJEKTU							
VLIV YOUTUBERŮ				Typ projektu:			
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ motivační</li> <li>▪ fixační</li> </ul>			
Školní rok:	2017/ 2018	Termín:	květen 2018	Třída:	3. A	Účastníků:	11
Poznámky:	Zadání projektu vzniklo jako podpůrný prostředek pro osvojení si jednoho z pravidel netikety. Pravidla netikety byla vytvořena na základě dotazníkového šetření klíčových oblastí pro vznik negativního chování.						
Přípravná fáze:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• materiální zabezpečení:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ počítačová učebna (16 počítačů)</li> <li>○ software Microsoft PowerPoint</li> <li>○ využití dataprojektoru</li> </ul> </li> <li>• organizační zabezpečení:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ konání projektu bylo schváleno vedením školy</li> <li>○ spolupráci s vyučujícím v předmětu informační technologie</li> </ul> </li> </ul>							
Cíle projektu:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• shrnutí obecných informací o youtuberech</li> <li>• žáci na základě vlastního vyhledání informací budou znát pozitivní i negativní informace o vlivných youtuberech dnešní doby</li> </ul>							
Vlastní realizace:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• diskuze, instruktáž k zadání (10 minut)</li> <li>• samostatná práce žáků ve skupinách, vzájemná domluva, vyhledávání, zpracování informací (15) minut)</li> <li>• prezentace svých výsledků pomocí aplikace PowerPoint, diskuze (20 minut)</li> </ul>							
Postřehy:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• žáci na úkolech pracovali se zaujetím, téma youtuberů jim bylo známé</li> <li>• někteří žáci se při práci ve skupině zapojovali méně než ostatní</li> <li>• úkol stihli zpracovat v požadovaném časovém limitu</li> </ul>							

Za hlavní pozitivum celé realizace daného projektu považuji, že se jím žáci zabývali aktivně. Nad zadanými typy úkolů přemýšleli a ve skupině spolu danou problematiku řešili. Velmi mile mne překvapila diskuze napříč skupinami, při které se někdo zastal youtuberů, jež byli označeni druhou skupinou za negativní vzory. Díky projektu si dle mého názoru žáci zvýšili povědomí o možných marketingových tazích youtuberů, o jejich pozitivních i negativních vlastnostech. Zpracováním projektu také posílili své komunikační a vyjadřovací dovednosti, schopnost řešit problém a najít kompromis, pakliže se ve skupině na nějakém stanovisku neshodli. Negativem shledávám větší časovou náročnost. Při vypracovávání úkolů byl ve třídě šum, někteří žáci na sebe vzájemně volali, koho ve svých skupinách zvolili. Kvalita výsledných prezentací žáků nebyla nikterak vysoká, to lze ale přičíst nedostatku časového prostoru. Určitě by bylo lepší a zajímavější, kdyby skupiny pro ukázkou ostatním mohly pustit některé ukázky vybraných youtuberů, bohužel se to do rozvržení hodiny už nevlezlo. Rozdělení rolí ve skupině, nebylo rozloženo rovnoměrně tak, jak jsem očekávala. Nejméně práce odvedli většinou žáci, kteří výsledek prezentovali.

## 9 ZHODNOCENÍ A DOPORUČENÍ PRO PRAXI

Podstatou diplomová práce, jak napovídá i její název, je ukázka možné prevence negativního chování žáků v prostředí internetu formováním síťové etikety. Struktura práce vychází ze zadání, přičemž k naplnění cíle bylo zpracováno šest dílčích úkolů:

### 1) **Provést rešerši informačních zdrojů tématu kyberšikany a síťové etikety**

Pro znalost pojmu kyberšikany a síťové etikety bylo třeba provést podrobnou teoretickou přípravu. Důležitými poznatky nejsou jen obecné popisy, za prostudování stojí i například skutečné příběhy obětí kyberšikany nebo kybergroomingu. Veškeré dění se v současnosti přesouvá na internet, proto mne zajímalo, jakou roli může sehrát internet ve vzdělávání. Při jakékoli činnosti jsou vymezena nějaká základní pravidla, kterými by se měla osoba řídit. V online prostředí slouží k prevenci proti negativnímu chování na internetu pravidla netikety. Protože neexistuje jejich jednotná úprava, bylo důležité zkoumat jednotlivé body v ní obsažené. S tím souvisí i možné následky při jejich porušení. Aby práce předkládala nějaký inovativní přístup a nekopírovala již provedené způsoby netikety, vytvořila jsem literární rešerši projektů, webových portálů, výzkumů a vědeckých prací, které se tímto tématem zabývají.

### 2) **Definovat na základně šetření klíčové oblasti pro vznik negativního chování**

Protože se každé dítě chová jinak, každé má jiné znalosti, musela jsem definovat klíčové vlastnosti pro vznik negativního chování v konkrétním prostředí. Pro tento účel jsem provedla výzkumné šetření, jehož podstatou bylo zjistit, jak se žáci na vybrané škole chovají, co už umí, co dělají nebo naopak nedělají. Mimo přímých odpovědí na vykonávané činnosti jsem se snažila odpovědět i na některé výzkumné otázky, které s projevy negativního chování úzce souvisí. Podle předpokladu bylo zjištěno, že nejvíce potenciálním prostředím pro vznik takového chování jsou sociální sítě, zejména Facebook a Instagram. Celý smysl práce mi potvrdilo i to, že děti považují aktivitu škol v osvětě proti kyberšikaně za nedostatečnou. Aby se však problém nesváděl pouze na školy, z výsledků dotazníku jasně vyplynulo, že spousta rodičů nejdou dětem zrovna dobrým příkladem v používání internetu. Z výsledků šetření vyplynulo velké množství informací, které jsem se snažila uspořádat do přehledné formy. Jejich

prozkoumáním jsem poté dospěla k návrhu řešení negativního chování v síťovém prostředí.

### **3) Analyzovat problém a navrhnout řešení v síťovém prostředí**

Pomocí již zmíněného výzkumného šetření bylo analyzováno několik klíčových oblastí vedoucí ke vzniku negativního chování dětí na internetu. V síťovém prostředí je možné rizikovým činnostem čelit vývojem různých populárně naučných online aplikací. Navrhla jsem tedy online koncept síťové netikety pro dvě vybrané střední školy. Mezi základní pravidla netikety jsem uvedla opravdu jen ty rizikové činnosti, které nemají děti dosud osvojené.

### **4) Stanovit a realizovat zadání pro kolaborativní práci žáků**

Každé uvedené pravidlo je doprovázeno interaktivním projektovým úkolem. Projekty jsou graficky navrženy tak, aby děti co nejvíce zaujaly a něco si díky nim zapamatovaly. Celkem bylo vytvořeno 13 vlastních projektů, které mohou být aplikovatelné při výuce k ozvláštňení probíraného tématu. Nejedná se však o klasický výukový materiál, ale o nabídku doplnění či rozšíření učebních textů podle mého názoru zajímavou, přitom i podnětnou formou. Vyústěním každého projektového úkolu je buď samostatná práce, práce ve skupině nebo jen zamyšlení se nad sdělenou informací. Ideální by možná bylo, vytvořit kolaborativní práci pro všechny projekty. Od této myšlenky jsem upustila, jelikož některé projekty jsou složitějšího charakteru s potřebou více času. Také si myslím, že střídáním zadání úkolů nedojde k monotónnímu vypracovávání ze strany dětí. Dalším důvodem byl také výsledek z dotazníkového šetření, kde mi více žáků potvrdilo, že na úkolech pracuje raději samostatně, nežli ve skupinkách.

### **5) Vyhodnotit pozitiva a negativa týmové práce v řešené oblasti**

Jeden z navržených projektů byl zadán přímo ve výuce na Střední škole služeb. Jednalo se o pravidlo: I když Tě youtubeři přesvědčují o opaku, měj vždy svůj názor. Úkol v tomto projektu žáci vypracovávali ve skupinách. Jako největší pozitivum celého projektu považuji závěrečnou diskuzi po odprezentování výsledků úkolů v každé skupině. Žáci jsou totiž v běžné výuce zahlcováni různými poučkami a pravidly, které jdou „jedním uchem dovnitř, druhým ven“. U tohoto úkolu však byli nuceni nad tématem přemýšlet, diskutovat se členy skupiny, obhajovat si své výsledky a umět je prezentovat před ostatními.

Opomenou-li konkrétní význam procvičení pravidla, budou žáci při tomto úkolu navíc rozvíjet svoji dovednost kooperativní práce ve skupinách a prezentační schopnosti, které jsou pro jejich budoucí profesní život velmi důležité.

**6) Kritickou diskuzí navrhnout možnosti prevence nevhodného chování na síti**

Zcela vyřešit problém negativního chování dětí na internetu není v žádném případě jednoduchým procesem. Veškerá výchova dítěte by měla začínat u samotných rodin. Až poté by měla následovat v tomto ohledu činnost škol a samozřejmě jejich oboustranná spolupráce. Rovněž bych souhlasila i s tím, že by se měly novodobé autority více podrobit morální zodpovědnosti. Také majitelé sociálních sítí by se měli více zamyslet nad sdíleným obsahem svých stránek a zejména nad dopadem, který má na jejich uživatele.

Každá vzdělávací instituce by měla svým žákům nějakou formou uveřejnit pravidla, jak se na internetu chovat. Tak, jako mají studenti denně na očích školní řád, mohla by netiketa plnit obdobnou roli. Nemusí však výhradně viset někde v učebně na stěně. Protože se jedná o online příručku, může být například umístěna na webové stránce školy, kde by k ní kromě žáků měli přístup i rodiče. Rozhodnutí, zda by nebylo efektivnější doplnit pravidelné přednášky a besedy interaktivními programy, je už na samotných školách. Samozřejmě důležitým aspektem v rozhodování budou i časové a personální možnosti.

Mnou navržená pravidla s propojenými projektovými úkoly je možné zobrazit na následujících dočasných odkazech (první pro školu SSS, druhý odkaz pro školu STS).

[https://1drv.ms/b/s!AiXh96UuSy18gSO\\_2QnjcWQ1GCqc](https://1drv.ms/b/s!AiXh96UuSy18gSO_2QnjcWQ1GCqc)

[https://1drv.ms/b/s!AiXh96UuSy18gSJ\\_7DAqG8GX7PCc](https://1drv.ms/b/s!AiXh96UuSy18gSJ_7DAqG8GX7PCc)

## ZHODNOCENÍ ZE STRANY ŠKOL

Praktickou část závěrečné diplomové práce autorky Bc. Martiny Mikulčíkové, považuje Střední škola hotelová a služeb za přínosnou. Žáci na této škole jsou samozřejmě pravidelně seznamováni s nebezpečím kyberšikany a chování se na internetu. Na škole však zatím není uveřejněn žádný soupis pravidel, kterým by se žáci na internetu řídili. Martina v diplomové práci tento soupis pro naši školu vytvořila. Zajímavou a poutavou formou jsou zpracovány materiály pro osvojení těchto pravidel. Kladně hodnotím provázanost bodů netikety s interaktivními úkoly, které by žáky mohly zaujmout. Martina si osobně ověřila jeden z projektů přímo ve vyučovací hodině. Jistě by bylo lepší, kdyby si se žáky osobně prošla všechny vytvořené projekty, zjistila funkčnost vizuálního rozvržení, opravdovou časovou náročnost úkolů a pečlivost žáků při jejich práci.

Navržený koncept zásad chování na internetu lze hodnotit pozitivně. Střední škola hotelová a služeb plánuje zařadit tyto pravidla na nově vznikající web školy a zpracované materiály využít v hodinách informatiky.

*[Faint, illegible text, likely a stamp or signature]*

*[Faint, illegible text, likely a stamp or signature]*

*Podpis a razítko školy jen v tištěné podobě práce.*

## ZÁVĚR

Cílem diplomové práce bylo nalezení vhodného procesu vedení žáků k osvojení pravidel netikety. V teoretické části práce bylo postupně charakterizováno negativní chování dětí na internetu. Největší pozornost z možných negativních projevů byla věnována kyberšikaně, kybergroomingu a závislostem. Důležitou zpracovanou obecnou částí je i samotná role internetu ve vzdělávání, spolu s pravidly k prevenci proti negativnímu chování v online prostředí, tzv. netiketou. Zaměření práce posuzuje zpracovaná literární rešerše jednotlivých projektů, výzkumů a prací. Vypracování těchto obecných pojmů z oblasti internetové bezpečnosti, bylo důležité pro získání ucelených teoretických znalostí tématu.

V praktické části byly zprvu vytvořeny dva nezávislé výzkumy. Hlavní výzkum je zaměřen na chování žáků dvou zvolených středních škol. Vedlejším výzkumem byl označen ten, který se zabývá dospělými jedinci a jejich postoji na internetovou bezpečnost. Na základě výsledků výzkumu jsou poté jasně definovány klíčové vlastnosti pro vznik negativních projevů. Jedním z výsledků diplomové práce je navržení vlastních dvanácti, respektive třinácti pravidel chování dětí na internetu. Jako součást celého navrženého konceptu je i vlastní grafické zpracování projektových úkolů na všechny body netikety.

Součástí diplomové práce bylo i zadání jednoho z projektových úkolů žákům ve vyučovací hodině. Celá navržená netiketa je poté zhodnocena nejen z pohledu praktického použití přímo ve výuce. Důležitá jsou i vznesená doporučení pro praxi a ohodnocení zástupcem vybrané školy.

Výsledky obsažené v diplomové práci mají kromě teoretického významu, jehož součástí je popsání tématu internetové bezpečnosti, hlavně význam praktický. Kompletní koncept netikety vychází z interního prostředí školy, může být tak zveřejněn například na nově vznikajících internetových stránkách jedné ze vzdělávacích institucí.

Při zpracování závěrečné práce bylo postupováno podle zásad daných interními předpisy fakulty pro tvorbu akademických prací.



**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ**

- [1] Tráví dítě pět až šest hodin denně na internetu? Pozor na vznik závislosti. In: *Šance Dětem* [online]. Nadace Sirius, 2016 [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.sancedetem.cz/srv/www/content/pub/cs/clanky/travi-dite-pet-az-sest-hodin-denne-na-internetu-pozor-na-vznik-zavislosti-168.html>.
- [2] BLINKA, Lukas et al. *Online závislosti*. Praha: Grada, 2015, 200 s. ISBN 978-80-247-5311-9.
- [3] Závislost na Internetu. In: *Jak na Internet* [online]. CZ.NIC [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1700/zavislost-na-internetu/>.
- [4] MACHOVÁ, Jitka et al. *Výchova ke zdraví*. 2. aktualizované vydání. Praha: Grada, 2016, 312 s. ISBN 978-80-247-5351-5.
- [5] O co vlastně jde v počítačových hrách?. In: *Bezpečně online* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/item/23-o-co-vlastne-jde-v-pocitacovych-hrach>.
- [6] Rady rodičům: dítě a počítačové hry. In: *JakouHru.cz: hodnotíme hry pro vaše děti* [online]. online4U.cz [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.jakouhru.cz/Article/Detail/32/rady-rodicum-dite-a-pocitacove-hry/>.
- [7] Závislost na počítačových hromadných online hrách | Doktorka.cz. In: *Doktorka.cz: O zdraví a kráse* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-hromadnych-online-hrach/>.
- [8] Air Warrior 3 - PC Review and Full Download. In: *Old PC Gaming* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.oldpcgaming.net/air-warrior-3-review/>.
- [9] Kybergrooming. In: *INTERNETEM BEZPEČNĚ* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybergrooming/>.

- [10] Co je to kybergrooming?. In: *Bezpečně online* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-komunikace/item/35-co-je-to-kybergrooming>.
- [11] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. *Bezpečně na internetu: průvodce chováním ve světě online*. Praha: Grada, 2016, 175 s. ISBN 978-80-247-5595-3.
- [12] KOPEČKÝ, Kamil. Počet případů kybergroomingu spojených s Minecraftem roste. Rodiče, pozor!. In: *E-Bezpečí: bezpečněji na internetu pro všechny* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kybergrooming/1222-minecraft-kybergrooming>.
- [13] Kybergrooming: Co je to Kybergrooming?. In: *Nebud' obět'!: Rizika internetu a komunikačních technologií* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.nebudobet.cz/?cat=kybergrooming>.
- [14] České děti patří mezi nejvíce ohrožené riziky na internetu. In: *Rodiče a jejich děti* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.rodice-a-deti.cz/ceske-deti-patri-mez-nejvice-ohrozene-riziky-na-internetu>.
- [15] DOČEKAL, Daniel a Lenka ECKERTOVÁ. *Bezpečnost dětí na Internetu: Rádce zodpovědného rodiče*. Brno: Computer Press, 2013, 224 s. ISBN 978-80-2513-804-5.
- [16] MOLNÁR, Jiří. Jak zabezpečit počítač pro děti?. In: *Počítačové poradenství a zpravodajství* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.pcporadenstvi.cz/jak-zabezpecit-pocitac-pro-deti>.
- [17] How to Block Internet Web Sites with Free Parental Control Software. In: *Online Tech Tips* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://s11986.pcdn.co/wp-content/uploads/2007/08/k9-web-protection.png>,
- [18] MinorMonitor Review & Rating. In: *PCMag.com* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://assets.pcmag.com/media/images/495105-minormonitor-overview.jpg?thumb=y&width=980&height=545>.

- [19] ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana: Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0.
- [20] ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada, 2015, 184 s. ISBN 978-80-247-5010-1.
- [21] Kyberšikana a šikana - rozdíly. In: *Prevence kyberšikany* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.kybersikana.eu/2010/12/kybersikana-sikana-rozdily.html>.
- [22] Kyberšikana. In: *INTERNETEM BEZPEČNĚ* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybersikana/>.
- [23] KOPECKÝ, Kamil. Co je flaming. In: *E-Bezpečí* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/38-35>.
- [24] Happy Slapping. In: *Prevence kyberšikany* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.kybersikana.eu/2011/05/happy-slapping.html>.
- [25] Stalking a kyberstalking. In: *Prevence kriminality v České republice* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.prevencekriminality.cz/kyberkriminalita-testovaci-provoz/clanky-informace/stalking-a-kyberstalking/>.
- [26] *Sexting.cz - vse, co chcete vedet o sextingu* [online]. Olomouc: Axe design studio, 2013 [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.sexting.cz/>.
- [27] Setkání se šikanou. In: *Osobní vesmír* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://osobnivesmir.blog.cz/1402/setkani-se-sikanou>.
- [28] Ryan Patrick Halligan (13 let, USA). In: *Bezpečná síť* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://bezpecnasit.webnode.cz/products/obet-ryan-patrick-halligan-13-let-usa-/>.
- [29] Příběhy. In: *Neboj se promluvit: Bezpečný internet* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.nebojsepromluvit.cz/pribehy>.

- [30] Modrá velryba: Co stojí za „hrou,“ jaké úkoly vedou děti k sebevraždě? In: *Echo24.cz* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://echo24.cz/a/w5vg6/modra-velryba-co-stoji-za-hrou-jake-ukoly-vedou-deti-k-sebevrazde>
- [31] Hra Modrá Velryba neexistuje. In: *EuroZprávy.cz* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://veda-a-technika.eurozpravy.cz/internet/187188-hra-modra-velryba-neexistuje-je-to-hoax-a-marketingovy-tah/>
- [32] Jak je to s Modrou velrybou? In: *Modrý koník* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.modrykonik.cz/blog/mia1974/article/jak-je-to-s-modrou-velrybou-skutecne-za-kb2g1s/>.
- [33] HÁJEK, Adam. Putin řeší Modrou velrybu. Hru, která údajně nabádá děti k sebevraždě. In: *IDNES.cz* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://zpravy.idnes.cz/rusko-modra-velryba-internet-deti-sebevrazda-rusko-fhm-/>.
- [34] Policie: Modrá velryba je v Česku! Prověřujeme podezřelá úmrtí dětí. In: *Tn.cz* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://tn.nova.cz/clanek/policie-potvrdila-modra-velryba-uz-je-v-cesku-mohla-i-zabijet.html>.
- [35] BRDIČKA, Bořivoj. *Role internetu ve vzdělávání: Role internetu ve vzdělávání. Studijní materiál pro učitele snažící se uplatnit moderní technologie ve vzdělávání*. Praha: Univerzita Karlova, 2003, 122 s. ISBN 80-239-0106-0.
- [36] JIRSA, Tomáš. *Počítačem podporované kolaborativní učení* [online]. In: Univerzita Karlova, 2012 [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: [http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2014\\_Jirsa/INDEX.HTM](http://it.pedf.cuni.cz/strstud/edutech/2014_Jirsa/INDEX.HTM).
- [37] Netiketa - pravidla chování na internetu. In: *Adášek.cz* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://adasek.cz/netiketa.php>.
- [38] Rizika internetu a komunikačních technologií. In: *Nebud' obět'!* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.nebudobet.cz/?cat=pomoc&page=netiketa>.
- [39] Netiketa. In: *Chovani.eu* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.chovani.eu/netiketa/c56>.
- [40] Netiketa, alebo pravidlá správania vo virtuálnom prostredí. In: *Preventista.sk* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://preventista.sk/info/netiketa-alebo-pravidla-spravania-vo-virtualnom-prostredi/>.

- [41] *IT Slovník - počítačový slovník* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/>.
- [42] Spam. In: *Bezpečný internet* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://www.bezpecnyinternet.cz/zacatecnik/e-mail/spam.aspx>.
- [43] SKLENÁK, Vilém. *Data, informace, znalosti a Internet*. Praha: C.H. Beck, 2001, 507 s. ISBN 80-7179-409-0.
- [44] KOPECKÝ, Kamil. Co je hoax. In: *E-Bezpečí* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/hoax-spam/91-25>.
- [45] KARAS, Michal. Online trolling je kanadským žertíkem naší doby. *E15.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <http://student.e15.cz/agora/online-trolling-je-kanadskym-zertikem-nasi-doby-1317395>.
- [46] ŽÁK, Vojtěch. Hate-speech se nezrodila s internetem. Známe ji už z 60. let. *Flowee* [online]. [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.flowee.cz/vize-trendy/4199-hate-speech-se-nezrodila-s-internetem-zname-ji-uz-z-60-let>.
- [47] *Projekt E-bezpečí* [online]. [cit. 2018-05-13]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/>
- [48] *Bezpečný internet: Rady pro bezpečnost na internetu* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.bezpecnyinternet.cz/>
- [49] *Risks and safety on the internet*. Londýn, 2011. Dostupné také z: [http://www.lse.ac.uk/media%40lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsOnlineIIRreports/D4FullFindings.pdf](http://www.lse.ac.uk/media%40lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsOnlineIIRreports/D4FullFindings.pdf).
- [50] *Etiketa v prostředí sociálních sítí*. Praha, 2014. Diplomová práce. UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE.
- [51] *Děti a masmédia: Kyberšikana, kyberstalking a jiná nebezpečí internetu*. Olomouc, 2010. Diplomová práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI.
- [52] Fáze výzkumu. In: *Výzkumy.knihovna.cz* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://vyzkumy.knihovna.cz/ucebnice/faze-vyzkumu>.

- [53] Testování hypotéz [online]. Veterinární a farmaceutická univerzita Brno [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://cit.vfu.cz/statpotr/POTR/Teorie/Predn3/hypotezy.htm>.
- [54] CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu*. Praha: Grada, 2007, 265 s. ISBN 978-80-247-1369-4.
- [55] MERTON, Robert K., Marjorie FISKE a Patricia L. KENDALL. *The Focused Interview: A Manual of Problems and Procedures*. 2. vydání. New York City: Simon and Schuster, 2008, 200 s. ISBN 978-1439105825.
- [56] COOPER, Donald et al. *Business Research Methods*. 12. vydání. New York City: McGraw-Hill Education, 2013, 692 s. ISBN 978-0073521503.
- [57] LITSCHMANNOVÁ, Martina. *Úvod do statistiky* [online]. In: Ostrava: VSB-TUO, 2011, s. 379 [cit. 2018-05-08].  
Dostupné z: [http://mi21.vsb.cz/sites/mi21.vsb.cz/files/unit/uvod\\_do\\_statistiky.pdf](http://mi21.vsb.cz/sites/mi21.vsb.cz/files/unit/uvod_do_statistiky.pdf)
- [58] Chí2-test [online]. Veterinární a farmaceutická univerzita Brno [cit. 2018-05-08].  
Dostupné z: <https://cit.vfu.cz/statpotr/POTR/Teorie/Predn3/chi2test.htm#Chi2test>.

#### Použité zdroje videí v projektech

NÁVOD: Sociální sítě vám můžou udělat ze života peklo. In: Technet.cz [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: [https://tv.idnes.cz/sdilej-bezpecne-matonoha-0xr-/domaci.aspx?idvideo=V170421\\_131712\\_0\\_jaha](https://tv.idnes.cz/sdilej-bezpecne-matonoha-0xr-/domaci.aspx?idvideo=V170421_131712_0_jaha)

Trump řeší násilí ve hrách. Bílý dům sestříhal brutální video. In: Cnews.cz [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/donald-trump-hry-video-sestrik>

Cartoon ergonomics for working at the computer and laptop. In: The peper perspective [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://peperperspective.com/2014/09/30/cartoon-ergonomics-for-working-at-the-computer-and-laptop/>

Amanda Todd: Můj příběh. In: YouTube [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=qDIKB2\\_RpuY](https://www.youtube.com/watch?v=qDIKB2_RpuY)

Internet bezpečně III. In: YouTube [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4iGp3jo2sH0>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

.pdf	Portable Document Format
.ppsx	Prezentace aplikace PowerPoint
ČR	Česká republika
DNS	Domain Name System
FAQ	Frequently Asked Questions
$H_0, H_A$	Nulová hypotéza, Alternativní hypotéza
HTML	HyperText Markup Language
IM	Instant Messaging
$k$	Počet řádků v tabulce
LMS	Learning Management System
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role - Playing Game
$n$	Rozsah statistického souboru
$n (DF)$	Stupně volnosti úlohy (Degrees of Freedom)
$n_{ei}$	Skutečná četnost
$n_j$	Absolutní četnost
$n_{oi}$	Očekávaná četnost
$p$	Obor přijetí
PC	Personal Computer
$p_i$	Relativní četnost
RPG	Role - Playing Game
SMS, MMS	Short Message Service, Multimedia Messaging Service
SSS	Střední škola služeb
STS	Střední technická škola
VoIP	Voice over Internet Protocol
$W$	Kritický obor
WWW	World Wide Web
Y	Označení generace dětí narozených v letech 1986 až 1997
$\alpha$	Hladina významnosti testu (1. druhu)
$\beta$	Hladina významnosti testu (2. druhu)
$\chi^2$	Označení Pearsonova testu dobré shody [Chí-kvadrát]

**SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ**

Obrázky:

Obr. 1.1: Myšlenky podněcující online závislost .....	12
Obr. 1.2: Jedna z prvních grafických online multiplayerových her.....	16
Obr. 1.3: K9 Web Protection .....	21
Obr. 1.4: Minor Monitor .....	21
Obr. 2.1: Symboly, kterými se účastníci hry poškozovali .....	32
Obr. 3.1: Maths online functions plotter.....	35
Obr. 3.2: Kolaborativní možnosti LMS Moodle.....	36
Obr. 4.1: Obecná internetová pravidla.....	37
Obr. 5.1: Grafická podoba webu Bezpečný internet.cz .....	41
Obr. 6.1: Schéma obecného postupu při tvorbě dotazníkového šetření.....	45
Obr. 6.2: Hlavička Dotazníku A (Hlavní výzkumu).....	52
Obr. 6.3: Hlavička dotazníku Výzkumu B .....	52
Obr. 6.4: Fáze před-výzkumu u Hlavního výzkumu .....	54
Obr. 6.5: Obecné hodnoty testovacího kritéria .....	68
Obr. 6.6: Tabulka na informovanost o kyberšikaně.....	70
Obr. 6.7: Postup testování hypotézy 3 .....	70
Obr. 6.8: Postup testování hypotézy 4 .....	71
Obr. 7.1: Příklad hypertextového odkazu v netiketě .....	77
Obr. 8.1: Přehled vytvořených projektů pro osvojení netikety.....	78
Obr. 8.2: Projekt pro osvojení pravidla o youtuberech.....	79
Obr. 8.3: Přehled vytvořených projektů - 1 .....	80
Obr. 8.4: Přehled vytvořených projektů - 2 .....	81
Obr. 8.5: Přehled vytvořených projektů - 3 .....	82
Obr. 8.6: Přehled vytvořených projektů - 3M.....	83
Obr. 8.7: Přehled vytvořených projektů - 4 .....	84
Obr. 8.8: Přehled vytvořených projektů - 5 .....	85
Obr. 8.9: Přehled vytvořených projektů - 6 .....	86
Obr. 8.10: Přehled vytvořených projektů - 7 .....	87
Obr. 8.11: Přehled vytvořených projektů - 9 .....	88
Obr. 8.12: Přehled vytvořených projektů - 10 .....	89
Obr. 8.13: Přehled vytvořených projektů - 11 .....	90



Obr. 8.14: Přehled vytvořených projektů - 12 .....	91
Obr. 8.15: Znázornění třídy při zpracování projektu .....	92

## Tabulky:

Tab. 2.1: Šikana/kyberšikana .....	23
Tab. 6.1: Hlavní výzkum .....	56
Tab. 6.2: Vedlejší výzkum - kontingenční tabulka výsledků .....	65
Tab. 6.3: Hladiny významnosti testu .....	66
Tab. 6.4: Hladiny významnosti testu .....	69
Tab. 6.5: Výsledky porovnání pro hypotézu 5.....	72
Tab. 8.1: Výsledky projektů jednotlivých skupin.....	94
Tab. 8.2: Příprava a realizace projektu .....	95

## Grafy:

Graf 6.1: Hlavní výzkum - identifikace žáků .....	55
Graf 6.2: Hlavní výzkum - forma zpracování úkolů.....	57
Graf 6.4: Hlavní výzkum - komunikace s třídou .....	57
Graf 6.3: Hlavní výzkum - pocit bezpečí na internetu.....	58
Graf 6.5: Hlavní výzkum - informovanost školou o kyberšikaně.....	58
Graf 6.6: Hlavní výzkum - oběti kyberšikany .....	59
Graf 6.7: Hlavní výzkum - postup řešení problému kyberšikany.....	59
Graf 6.8: Hlavní výzkum - sledování youtuberů nebo blogerů .....	60
Graf 6.9: Hlavní výzkum - sdílení přihlašovacích údajů .....	60
Graf 6.10: Hlavní výzkum - přeposílání řetězových zpráv .....	61
Graf 6.11: Hlavní výzkum - registrace do online soutěží .....	61
Graf 6.12: Hlavní výzkum - schůzky s lidmi z internetu.....	62
Graf 6.13: Hlavní výzkum - vydávání se za někoho jiného, lhaní o sobě .....	62
Graf 6.14: Hlavní výzkum - Modrá velryba .....	63
Graf 6.15: Hlavní výzkum - rozpoznání hoaxu nebo fake news .....	63

**SEZNAM PŘÍLOH**

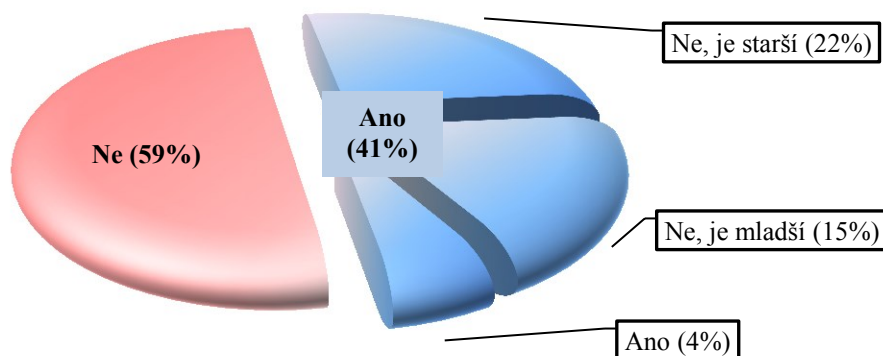
Příloha P I: Výsledky Vedlejšího výzkumu B .....	I
Příloha P II: Online Dotazník A .....	VI
Příloha P III: Online Dotazník B .....	VII
Příloha P IV: Netiketa - Střední škola služeb .....	VIII
Příloha P V: Netiketa - Střední technická škola .....	IX

**OBSAH PŘILOŽENÉHO CD**

/DP	vlastní diplomová práce ve formátu mikulčíková_2018_dpp.pdf
/NETIKETA_A_PROJEKTY	pravidla netikety, projektové úkoly
/OSTATNI	ostatní obrázky, grafy, tabulky apod.

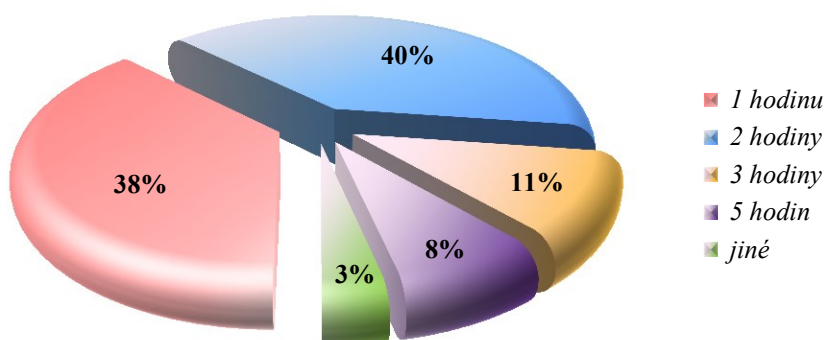
## PŘÍLOHA P I: VÝSLEDKY VEDLEJŠÍHO VÝZKUMU B

### Obecná část - identifikace respondentů



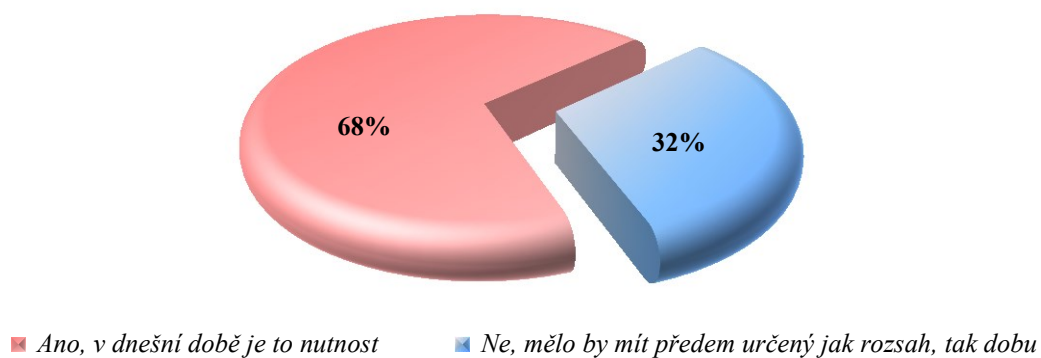
Graf: Vedlejší výzkum - identifikace respondentů

### Děti a internet - kolik volného času by mělo dospívající dítě trávit na internetu?



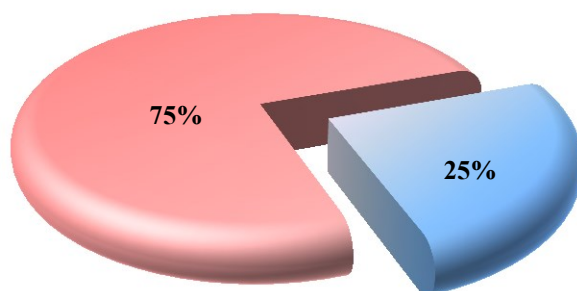
Graf: Vedlejší výzkum - čas dítěte strávený na internetu

### Děti a internet - mělo by mít dospívající dítě neomezený přístup k internetu?



Graf: Vedlejší výzkum - omezení přístupu dítěti na internet

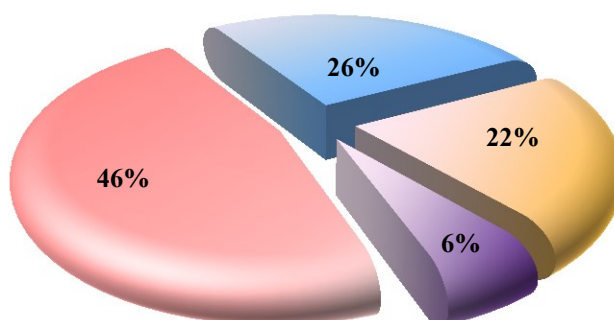
Děti a internet - měli by rodiče kontrolovat aktivity svých dospívajících dětí na internetu?



- Ne, dítě má právo na vlastní soukromí
- Ano, pro jistotu, že je vše v pořádku

Graf: Vedlejší výzkum - kontrola aktivit dítěti na internet

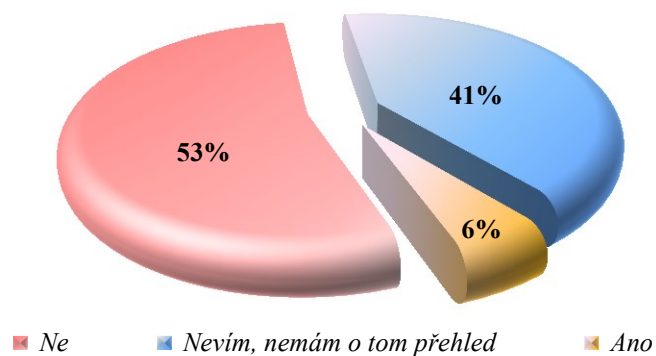
Děti a internet - jak se zachováte, pokud by Vašemu dospívajícímu dítěti někdo na internetu ubližoval (šikanoval ho)?



- *Budu se to snažit vyřešit vlastními silami*
- *Nic, dítě si poradí samo (je už dost staré)*
- *Kontaktuji policii*
- *Požádám o pomoc školu*

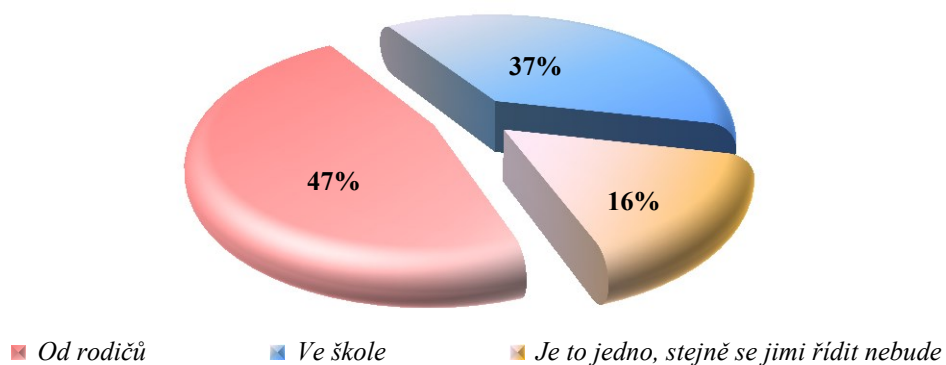
Graf: Vedlejší výzkum - postup řešení problému kyberšikany

Děti a internet - myslíte, že se školy dostatečně zabývají kyberšikanou?



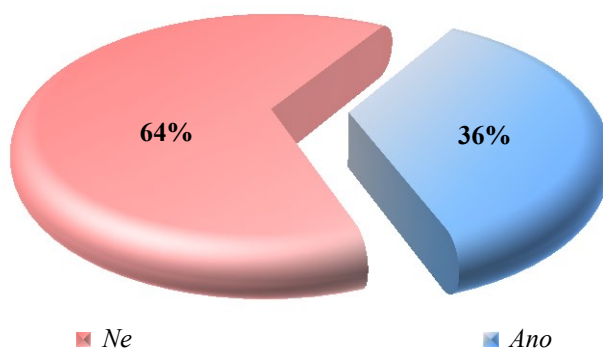
Graf: Vedlejší výzkum - školy a prevence kyberšikanou

Děti a internet - kde by se mělo dítě naučit zásady správného chování na internetu?



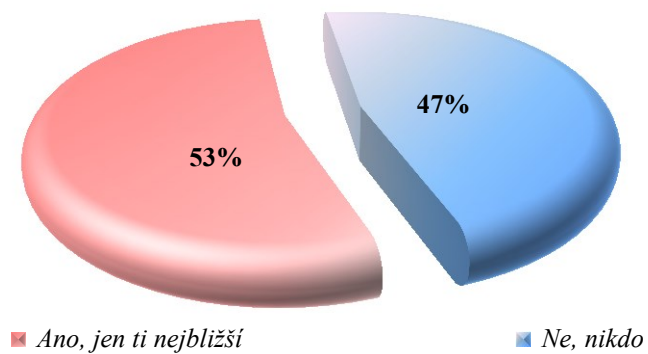
Graf: Vedlejší výzkum - dítě chování na internetu

Vlastní chování na internetu - cítíte se na internetu bezpečně?



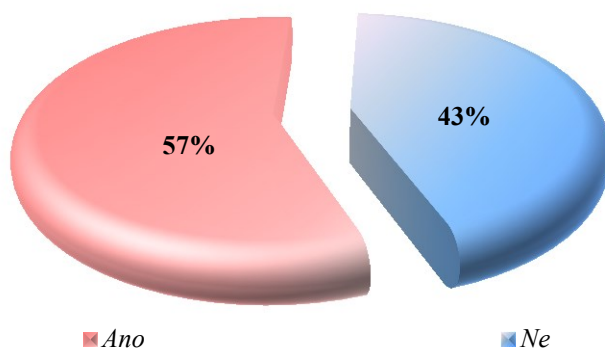
Graf: Vedlejší výzkum - pocit bezpečí na internetu

Vlastní chování na internetu - zná někdo Vaše přihlašovací údaje na internetu?



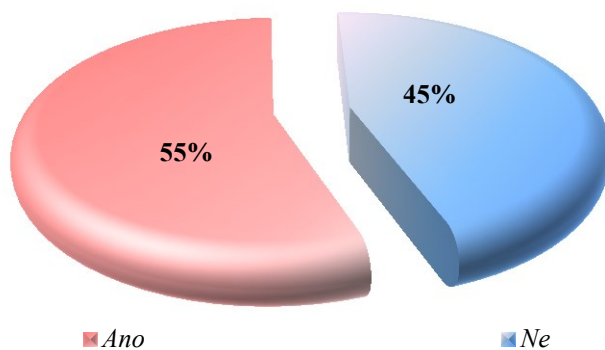
Graf: Vedlejší výzkum - sdílení přihlašovacích údajů

Vlastní chování na internetu - přeposlali jste někdy řetězovou zprávu?



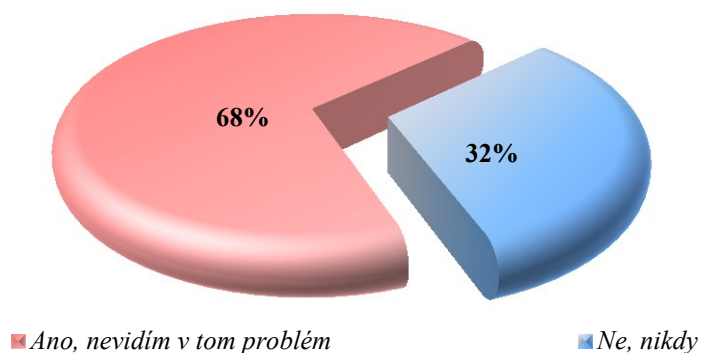
Graf: Vedlejší výzkum - preposílání řetězových zpráv

Vlastní chování na internetu - registrovali jste se někdy na internetu do soutěže?



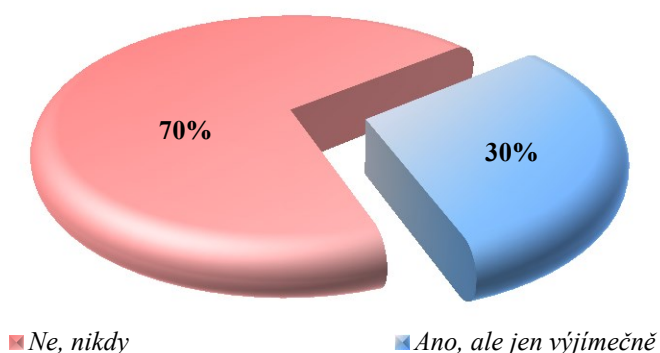
Graf: Vedlejší výzkum - registrace do online soutěží

Vlastní chování na internetu - scházíte se s lidmi, které jste poznali na internetu?



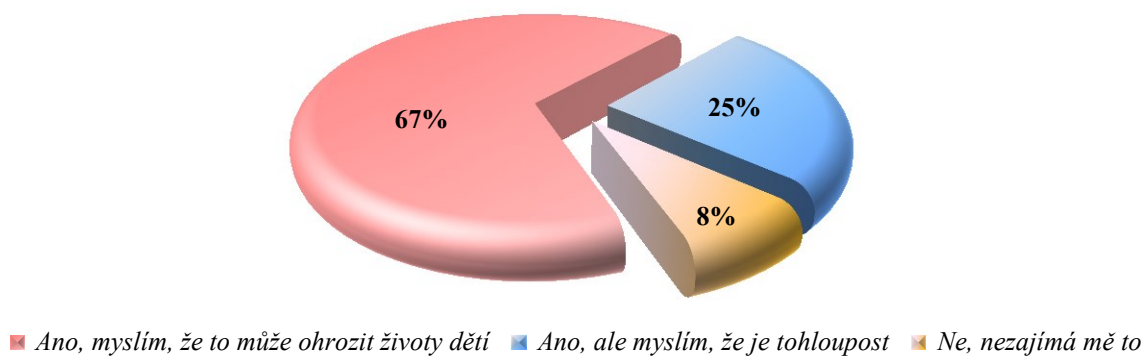
Graf: Vedlejší výzkum - schůzky s lidmi z internetu

Vlastní chování na internetu - vydávali jste se na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhali?



Graf: Vedlejší výzkum - vydávání se za někoho jiného nebo lhaní o sobě

Vlastní chování na internetu - slyšeli jste o hře Modrá velryba?



Graf: Vedlejší výzkum - Modrá velryba



## DOTAZNÍK PRO STUDENTY SŠ

TENTO DOTAZNÍK JE ANONYMNÍ, TAKŽE SE NEMUSÍŠ BÁT JEJ PRAVDIVÉ VYPLNIT.

## PŘÍLOHA P II: ONLINE DOTAZNÍK A



Holka

Kluk

Kolik je Ti let? \*

15 a méně

16-17

18 a více

Věk:



DALŠÍ

Někdy přes Formuláře Google neposílají hesla.

## DOTAZNÍK PRO STUDENTY SŠ

\*Povinné pole

### Kyberšikana

Počet otázek: 8

Jak nejčastěji trávíš volný čas na PC/mobilu? \*

Hry

Sociální sítě

Video/filmy

Jiné: \_\_\_\_\_

Máš profil na internetu a kde? \*

Facebook

Instagram

Youtube

Nemám

Jiné: \_\_\_\_\_

Jak nejraději zpracováváš úkoly a projekty ve škole? \*

Samostatně

Ve skupinkách

Je mi to jedno

Komunikujete se třídou online? \*

Ano, na společném profilu (spolužáci, FB, Google)

Jen s některými spolužáky na sociální síti

Ne, vůbec

Cítíš se na internetu bezpečně? \*

Ne

Ano

Jsi informován školou o nebezpečí kyberšikany? \*

Ne, vůbec

Občas

Ano, pravidelně

Byl někdo ve tvém okolí obětí kyberšikany? \*

Ano

Ne

Nevím

Pokud Ti někdo ubližuje přes internet a kamarádi s tím nic nezmůžou: \*

Učitelé

Rodičům

Policii

Nikomu dalšímu

Svěřím se:



ZPĚT

DALŠÍ

Někdy přes Formuláře Google neposílají hesla.

## DOTAZNÍK PRO STUDENTY SŠ

\*Povinné pole

### Netiketa

Počet otázek: 8

Sleduješ pravidelně youtubery nebo blogery? \*

Ano

Ne

Zná někdo Tvé přihlašovací údaje? \*

Ne, nikdo

Ano, osoba, které nejvíce věřím

Přeposlal/a jsi někdy řetězovou zprávu? \*

Ano

Ne

Registroval/a ses někdy na internetu do soutěže? \*

Ano

Ne

Scházíš se s lidmi, které znáš jen z internetu? \*

Ano, nevidím v tom problém

Ne, nikdy

Vydával/a ses na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhal/a? \*

Ne, nikdy

Ano, ale jen výjimečně

Slyšel/a jsi o hře Modrá velryba? \*

Ano, myslím, že to je reálné

Ano, ale myslím, že to je hloupost

Ne, nezajímá mě to

Dokážeš rozpoznat Hoax či Fake news? \*

Ano, určitě

Nevím, co to je

Tak napůl

Ne

ZPĚT

ODESLAT

Někdy přes Formuláře Google neposílají hesla.

## DOTAZNÍK - DÍTĚ A INTERNET

Tento průzkum se týká pohledu dospělých lidí na téma kyberšikany a správného chování dospívajících dětí na internetu. Šikana skrze počítač či mobilní telefon je v současné době velkým tématem, které vyžaduje zvláštní zásady bezpečného užívání internetu. Průzkum zabere maximálně 3 minuty.

## PŘÍLOHA P III: ONLINE DOTAZNÍK B

Máte dítě? \*

- Ano  
 Ne

DALŠÍ

## DOTAZNÍK - DÍTĚ A INTERNET

\*Povinné pole

Chodí Vaše dítě na střední školu? \*

- Ne, je starší  
 Ne, je mladší  
 Ano

ZPĚT

DALŠÍ

Nikdy přes Formuláře Google neposílajte hesla.

## DOTAZNÍK - DÍTĚ A INTERNET

\*Povinné pole

Kolik volného času by mělo dospívající dítě trávit na internetu? \*

Zadejte prosím odhadovaný počet hodin za den:

Vaše odpověď

Mělo by mít dospívající dítě neomezený přístup k internetu? \*

- Ano, v dnešní době je to nutnost  
 Ne, mělo by mít předem určený jak rozsah tak dobu

Měli by rodiče kontrolovat aktivity svých dospívajících dětí na internetu? \*

- Ne, dítě má právo na vlastní soukromí  
 Ano, pro jistotu, že je vše v pořádku

Jak se zachováte, pokud by Vašemu dospívajícímu dítěti někdo na internetu ubližoval (šikanoval ho)? \*

- Požádám o pomoc školu  
 Kontaktuji policii  
 Nic, dítě je v tomto věku už dost staré na to, aby si s tím poradilo samo  
 Budu se to snažit vyřešit vlastními silami  
 Jiné: \_\_\_\_\_

Myslíte, že se školy dostatečně zabývají kyberšikanou? \*

- Ano  
 Ne  
 Nevím, nemám o tom přehled

Kde by se mělo dítě naučit zásady správného chování na internetu? \*

- Ve škole  
 Od rodičů  
 Je to jedno, stejně se jimi řídit nebude  
 Jiné: \_\_\_\_\_

ZPĚT

DALŠÍ

Nikdy přes Formuláře Google neposílajte hesla.

## DOTAZNÍK - DÍTĚ A INTERNET

### A CO VY?

Cítíte se na internetu bezpečně?

- Ano  
 Ne

Zná někdo Vaše přihlašovací údaje na internetu?

- Ne, nikdo  
 Ano, jen ti nejbližší

Přeposlali jste někdy řetězovou zprávu?

například typu: "Pošli tuto zprávu 20 lidem, jinak budeš mít smůlu."

- Ano  
 Ne

Registrovali jste se někdy na internetu do soutěže?

- Ne  
 Ano

Scházíte se s lidmi, které jste poznali na internetu?

- Ano, nevidím v tom problém  
 Ne, nikdy

Vydávali jste se na internetu za někoho jiného nebo o sobě jinak lhali?

- Ne, nikdy  
 Ano, ale jen výjimečně

Slyšeli jste o hře Modrá velryba?

- Ano, myslím, že to může ohrozit životy dětí  
 Ano, ale myslím, že je to hloupost  
 Ne, nezajímá mě to

ZPĚT

ODESLAT

Nikdy přes Formuláře Google neposílajte hesla.

## PŘÍLOHA P IV: NETIKETA - STŘEDNÍ ŠKOLA SLUŽEB

# NETIKETA

1. Internet nejsou jen sociální sítě, **hlídej si čas strávený online!**  
[odkaz\\*](#)
2. **Dobře si promysli** obsah, který se chystáš zveřejnit na sociálních sítích!  
[odkaz\\*](#)
3. Osobní údaje na internetu **uváděj jen v nezbytně nutných případech!**  
[odkaz\\*](#)
4. Internetová bezpečnost není samozřejmost, **chraň sebe i své zařízení!**  
[odkaz\\*](#)
5. Kyberšikana je zločin, proto ji **neignoruj a zkus oběti nějak pomoci!**  
[odkaz\\*](#)
6. Pokud jsi obětí kyberšikany Ty, **svěř se někomu!**  
[odkaz\\*](#)
7. Před šířením informace z internetu **ověř její pravdivost!**  
[odkaz\\*](#)
8. I když Tě youtubeři přesvědčují o opaku, **měj vždy svůj názor!**  
[odkaz\\*](#)
9. Internet je plný podvodníků, **dávej pozor, s kým komunikuješ!**  
[odkaz\\*](#)
10. Scházíš-li se s cizími lidmi z internetu, **vždy o tom někomu řekni!**  
[odkaz\\*](#)
11. **Neotvírej přílohy** z podivných e-mailů od neznámých adres!  
[odkaz\\*](#)
12. **Nezapojuj se** do nebezpečných online výzev!  
[odkaz\\*](#)

\* POUZE V ELEKTRONICKÉ PODOBĚ

# NETIKETA

1. Internet nejsou jen sociální sítě a hry, **hlídej si čas strávený online!**  
[odkaz\\*](#)
2. **Dobře si promysli** obsah, který se chystáš zveřejnit na sociálních sítích!  
[odkaz\\*](#)
3. **Rozlišuj**, co všechno si můžeš dovolit v reálném životě a co ve hrách!  
[odkaz\\*](#)
4. Internetová bezpečnost není samozřejmost, **chraň sebe i své zařízení!**  
[odkaz\\*](#)
5. Kyberšikana je zločin, proto ji **neignoruj a zkus oběti nějak pomoci!**  
[odkaz\\*](#)
6. Pokud jsi obětí kyberšikany Ty, **svěř se někomu!**  
[odkaz\\*](#)
7. Před šířením informace z internetu si **ověř její pravdivost!**  
[odkaz\\*](#)
8. I když Tě youtubeři přesvědčují o opaku, **měj vždy svůj názor!**  
[odkaz\\*](#)
9. Internet je plný podvodníků, **dávej pozor, s kým komunikuješ!**  
[odkaz\\*](#)
10. Scházíš-li se s cizími lidmi z internetu, **vždy o tom někomu řekni!**  
[odkaz\\*](#)
11. **Neotvírej přílohy** z podivných e-mailů od neznámých adres!  
[odkaz\\*](#)
12. **Nezapojuj se** do nebezpečných online výzev!  
[odkaz\\*](#)

\* POUZE V ELEKTRONICKÉ PODOBĚ