

Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrlometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské sociální práce

Charitativní a sociální práce

Lucie Pavláková

*Na hraně digitální propasti:
děti a mládež z rizikového prostředí v digitálním
světě*

Diplomová práce

vedoucí práce: Mgr. Pavlína Jurníčková, Ph.D.

2020

*„Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně a že jsem všechny použité
informační zdroje uvedla v seznamu literatury.“*

V Olomouci

.....
Podpis autorky práce

*Děkuji své vedoucí práce
Mgr. Pavlíně Jurníčkové, Ph.D.
za odborné vedení, vstřícnost,
cenné rady a věnovaný čas.*

*Děkuji svému muži Honzovi za to, že ve mě věřil
a dokonale mě dokázal zastoupit v roli mámy.*

*Děkuji všem pracovníkům nízkoprahových zařízení
pro děti a mládež v Olomouckém kraji,
za ochotu zapojit se, spolupracovat,
rovněž jejich klientům za otevřenost.*

Obsah

Úvod.....	5
1 Informační společnost.....	7
1.1 Vznik informační společnosti.....	7
1.2 Informační a komunikační technologie.....	9
1.3 Úskalí ICT.....	10
1.3.1 Internet a online rizika.....	11
1.4 Nerovnosti v přístupu k ICT – Digital divide.....	13
1.4.1 Primární digital divide.....	16
1.4.2 Sekundární digital divide.....	17
1.4.2.1 Motivační přístup.....	17
1.4.2.2 Dovednostní přístup.....	18
1.4.2.3 Uživatelský přístup.....	18
2 Digitální a informační gramotnost.....	19
2.1 Složky digitální gramotnosti.....	21
2.1.1 Složky DG dle EMMA.....	22
2.1.2 Složky DG dle JISC.....	22
2.1.3 Složky digitální gramotnosti dle NIQES.....	23
2.2 Složky digitální gramotnosti dle MPSV.....	24
2.2.1 Motivační dimenze.....	24
2.2.2 Kompetenční dimenze.....	25
2.2.3 Strategická dimenze.....	27
2.3 Současný stav DG dětí a mládeže z rizikového prostředí.....	27
2.4 Rozvoj a zvýšení úrovně DG dětí a mládeže z rizikového prostředí.....	29
3 Děti a mládež z rizikového prostředí.....	30
3.1 Charakteristika dětí a mládeže.....	30

3.2	Riziková mládež	32
3.3	NZDM jako sociální služba pracující s rizikovou mládeží	34
3.3.1	Rizika v životě klientů NZDM	35
4	Výzkumná část.....	37
4.1	Cíl výzkumu	38
4.2	Výzkumná otázka	38
4.3	Formulace a operacionalizace hypotéz.....	39
4.4	Použité metody	39
4.5	Popis výzkumného souboru.....	41
4.6	Způsob zpracování dat.....	42
4.7	Výsledky.....	43
4.7.1	Motivační dimenze – popis výsledků	44
4.7.2	Kompetenční dimenze – popis výsledků	61
4.7.3	Strategická dimenze – popis výsledků.....	69
4.8	Shrnutí výsledků.....	80
5	Závěr	83
6	Bibliografický seznam	86
7	Elektronické zdroje	90
8	Seznam zkratk	93
9	Seznam grafů	94
10	Přílohy.....	96

Úvod

Informatizace společnosti je jedním z charakteristických procesů postmoderního světa. Tato proměna přináší hlubší a těsnější propojení každodenního života s komunikačními technologiemi. Současná literatura hovoří o termínech *nová média*, *digitalizace*, *komputerizace*, *informační věk* či jednoduše *informační společnost*. Je charakteristická uchováním informací v elektronické podobě, vysokým výkonem, flexibilitou, objemem informací a náročností požadavků (Castells, 2010, s. 17).

Není třeba diskutovat o tom, co vše nám mohou informační a komunikační technologie nabídnout a jak užitečným prostředkem mohou být. Je ale třeba také myslet na úskalí, která vznikají vlivem ohromujícího rozmachu civilizačního pokroku právě v této oblasti. v médiích se mnohem častěji skloňují výrazy jako sexting, phishing, kyberšikana, kybergrooming, kyberstalking, web trolling apod. Vystávají na povrch však i nová rizika, kterým je např. digital divide, v překladu digitální propast.

Za nejohroženější skupinu tímto jevem považují děti a dospívající, kteří se dle Ševčíkové do digitálního světa v podstatě narodili a netuší, jak by vypadal svět bez všech technologií a zařízení, která využívají (2014, s. 14). Tato generace sebou nese nové označení, kterým je *generace Z*. Navazuje bezprostředně po generaci X a Y a za její členy jsou dle analýzy Bloomberg považováni ti, jež se narodili po roce 2001 (Miller, 2018). Rychle měnící svět vyžadující interaktivní přístup a inovativní myšlení je pro ně samozřejmostí (Merriman, 2015). Jejich symbiózu dokládají i data z Českého statistického úřadu, kdy 97,8 % rodin s dětmi mělo zavedený v domácnostech internet (ČSÚ, 2018). Statistika s názvem Děti, dospělí a internet uvádí, že 90 % dětí má přístup k internetu a k počítači (ČSÚ, 2010). Bezmezná možnosti, které ICT nabízí, je však možno využívat pouze tehdy, disponujeme-li určitou kompetencí, a tou je informační neboli digitální gramotnost. Dle Jiráka a Woláka se tato kompetence u jednotlivých účastníků digitálního světa zvyšuje nerovnoměrně. Lidé pracující v ICT oblastech se profesionalizují mnohem rychleji, než běžní uživatelé médií (2007, s. 6).

Při psaní této práce jsem se snažila myslet na obě skupiny, tedy na ty, co nemají přístup k ICT technologiím a ty, kteří přístup mají, avšak nedisponují dostatečnou digitální gramotností, aby do ICT světa pronikli. Mladá generace je v kontaktu s ICT takřka tělo na tělo každý den. Výzkumy poukazují na nejrůznější determinanty, které mají na úroveň DG vliv, jako je např. pohlaví, vzdělání, přístup apod. Mimo jiné byla také prokázána významná skutečnost, kterou je vliv socioekonomického statusu rodiny na digitální kompetence jednotlivce. Pokud by se cílová skupina dětí a mládeže z rizikového prostředí opomíjela, mohlo by to mít s ohledem na panující proces digitalizace následky ve formě prohloubení sociálního vyloučení. Z tohoto důvodu je diplomová práce zaměřena právě na skupinu rizikové mládeže a jejím cílem je pak zmapovat současnou úroveň digitální gramotnosti na území Olomouckého kraje.

Ve srovnání s ostatními změnami, kde se o rizicích vyvstávajících z technologického pokroku hovoří již několik desítek let, se u nás v současné sociální práci objevují pouze úvahy o tom, jak se digitalizace řady procesů promítá do tradičních modelů sociálního vyloučení. Vzhledem k tomu, že se sociální práce jako vědní obor zavazuje ke komplexnímu přístupu ke klientům (Musil, 2014, 15-18, Sheafor, Horejsi, Horejsi, 2000 in Navrátil 2001b; Smutek, 2014, aj.), kam po předchozích řádcích bezesporu patří i digitální rozměr sociální práce, by měl být rozvoj digitální gramotnosti chápán jako součást procesu sociálního začleňování. Poznávacím cílem první části práce je tedy podat ucelenější pohled na ne příliš řešenou rovinu sociální práce dětí a mládeže v realitě informační společnosti. Aplikačním cílem práce je zjistit současný stav digitální gramotnosti mládeže z rizikového prostředí ve věku 6–26 let v Olomouckém kraji, s ohledem na motivační, kompetenční a strategickou dimenzi digitální gramotnosti.

Bylo by obtížné vyjmenovat autory, jejichž publikace nejvíce přispěly k poznání uvedené problematiky, a přitom na některého z nich nezapomenout. Po právu si ale zaslouží zmínění monografie P. Lupače s názvem *Za hranice digitální propasti*, která se na rozdíl od jiných publikací věnuje i širším souvislostem vztahu informačních technologií a digitální propasti. Tato kniha byla velkou inspirací i metodologickým vodítkem při zpracovávání diplomové práce, a proto jsem se jejím názvem nechala inspirovat a pojmenovala svoji práci obdobně.

1 Informační společnost

Z různých zdrojů se dozvídáme, že dochází k drastické přeměně společnosti. Jedná se o proměnu společnosti tradiční, ve společnost informační, která je považována za jednu z nejrychleji rozvíjejících se oblastí (Kolesárová, 2016, s. 22). Probíhající změny jsou takového charakteru, že je lze stavět na stejnou příčku s industrializací, případně hovořit o nástupu zcela nové civilizace (Zounek, 2006, s. 11), či informační revoluci (Černý, 2015a, s. 20).

1.1 Vznik informační společnosti

Již v 60. letech se hledal příznačný název pro nadcházející etapu. Do té doby se masivně rozšířil film, rozhlas a telefon. Šířily se (a stále šíří) v takovém tempu, že můžeme de facto říci, že informačně – komunikační revoluce probíhají již po celé století (Rankov, 2006, s. 15). Zmiňovanou teorii ještě podpořil autor argumentem, kdy nově vznikající technologie se neliší jen v prostoru, mění se i v čase a po morální stránce dochází k jejich opotřebení. Příkladem může být mobilní telefon starý minimálně 10 let, který označuje již za kuriozitu (Tamtéž).

S ideou informační společnosti přišel poprvé v roce 1962 rakousko – americký ekonom F. Machlup v publikaci *Produkce a distribuce znalostí ve Spojených státech*. Přestože zatím nepracoval s termínem informační společnost, je jeho koncept považován za „prototypickou formu teze o informační společnosti“. (Lupač, 2016, s. 22). Blízko realitě byl také Daniel Bell, když předpovídal počátek nové postindustriální sféry. Měla být orientována především na „znalosti a vědění a přístup k informacím by měl hrát stejnou roli, jako v industriální společnosti hmotné statky a výrobní prostředky“. Tato předpověď se naplnila koncem 80. let v ekonomice, kdy informace nahradila hmotné zboží (Musil, 2003, s. 13-15). Rozmach nejrůznějších teoretických koncepcí o informační společnosti je možné registrovat v 80. letech, kdy mnozí autoři (např. Toffler, 1980, Nora a Minc, 1980, Mazura, 1981) považují ICT za určující charakter společnosti (Zounek, 2006, s. 103).

Příznivý vývoj mikroelektroniky s následkem masové komputerizace narůstal podle Moorova zákona¹. Je třeba dodat, že tento nárůst je degradován v souvislosti s geografii daných zemí (v porovnání s USA, která stojí v čele vývoje informačních technologií). Pro druhou polovinu 90. let byly charakteristické markantní přesuny finančních prostředků. To Musil dokládá i statistikami z let 2001 a 2002, kdy přední příčky nejbohatších lidí světa na listu Forbes obsazují největší magnáti z oblasti informačních technologií (2003, s. 15–17).

Brynjolfsson a McAfee oponují současným konceptům s tím, že ICT a s ním spojené technologie nejsou nic nového. Počítače se prodávají už více než půl století. Zakopaný pes je v tom, že tyto technologie teprve nedávno předvedly svůj „plný“ potenciál (2015, s. 18). Autor srovnává ICT např. s parním strojem, který se taktéž po několik generací vyvíjel, než poháněl průmyslovou revoluci. Podstata myšlenky plného potenciálu tkví v tom, že klíčové součástky nejsou již nedostupnými.

Bez ohledu na časovou přímku vzniku ICT, autoři jak Rankov (2006, s. 17-21), tak Musil (2003, s. 17-18) upozorňují, že nepřehlédnutelná revoluce se odehrává nejen v technologickém vývoji, ale změny lze pozorovat i v mezilidské komunikaci. Technologie již nezasahují do mezilidské komunikace izolovaně, ale vytvářejí složitější a komplexnější konfigurace, které se navzájem propojují a podporují (např. zastaralý řetězec typu telefon – modem – počítač je nahrazen jedním komplexním technologickým systémem).

At' už se přikloníme k jakékoliv z charakteristik, bezesporu nám dávají právo mluvit o společnosti posledních desetiletí jako o informační společnosti. Ta je tvořena informačními a komunikačními technologiemi, kterým se budou věnovat následující řádky.

¹ Jako Moorův zákon se označuje empirické pravidlo, podle kterého se maximální počet tranzistorů umístěných na integrovaný obvod každých 18 měsíců zdvojnásobí, a to při zachování stejné ceny. Tuto myšlenku vyslovil Gordon Moore již v roce 1965 a kupodivu stále platí. (Polesný, 2019).

1.2 Informační a komunikační technologie

Rozjetý dynamický vlak informačních a komunikačních technologií jde jen stěží zastavit. Jsou téměř všude a mají signifikantní vliv na naše životy. Používání elektronické pošty, přístup k internetu a znalost práce s počítačem se stávají vlivným faktorem začlenění se do společnosti (Zounek, 2006, s. 101). Život v ICT společnosti však nelze omezit pouze na zařízení, jejich software nebo obsah. Určující je také to, jak je s ICT nakládáno i to, „*jak budujeme a udržujeme vztahy a rodinné vazby, jak s používaných médií (z hudby, kterou posloucháme, pořadů, na které se díváme, zápasů, které sledujeme v přímém přenosu) vyvozujeme kulturní status a společenskou přijatelnost.*“ (Deuze, 2015, s. 8).

Jejich opravdová moc spočívá v tom, že jsou schopny zpřítomňovat, ale i zvětšovat zároveň, klíčová je až nadpřirozená schopnost archivovat všechno, co s nimi uděláme (Deuze, 2015, s. 8-11). Jako další specifika uvádí autor permanentní zaznamenávání, upravování, zveřejňování a redigování textu (Tamtéž, s. 234).

Budeme – li se ptát po původu vzniku slova u nás, nalezneme ho ve spojení *informační technologie*. Dle Máněnové (2009, s. 5) jde o „*automatizované postupy zpracování informací*“, které dnes obohacuje pouze termín „*komunikační*“. Lze tedy pojmy považovat za synonyma. V literatuře obecně panuje ohledně terminologie převážná shoda. Pod pojmem ICT si autoři představují všechny prostředky, které jsou nápomocny při zpracovávání informací a komunikaci. Zika prostředky taxativně jmenuje. Jde o počítače a jejich příslušenství, tiskárny, datové projektory, interaktivní tabule, videa, televize, internet, digitální fotoaparáty, kamery, tablety, včetně softwarových systémů (2012, s. 9). Za tři nejvýznamnější zástupce těchto technologií jsou považovány osobní počítač, mobilní telefon a internet (Máněnová, 2009, s. 5).

Pouze u hrstky autorů se můžeme setkat s odlišným chápáním pojmu ICT. Např. Zounek (2006 s. 101) omezuje ICT na zařízení, která pracují s daty výhradně v jejich elektronické podobě. Deuze dokonce neuznává samotný termín ICT a nahradil ho výrazem *média*, či obecnějším termínem *stroje* (2015, s. 9), což podstatně mění obsah pojmu ICT v porovnání s většinou autorů.

O rozdělení technologií optikou užšího a širšího pohledu se snažila Máněnová, avšak obsah zůstává neměnný. V prvním případě je úkolem technologií transport informací v náležité kvalitě (sběr, metody zpracovávání, vyhodnocování, ověřování, distribuce), v širším smyslu se jedná o samotná zařízení, jejichž posláním je přenos informací (2009, s. 5).

Nástup ICT nemusí být považován za zcela pozitivní. Černý poukazuje na to, že osoby, které k nim nemají přístup nebo nedisponují dostatečnou digitální gramotností, se propadají do tzv. digitální propasti. Hovoří o široké škále rizik od technostresu přes informační přetížení až po rozvoj civilizačních chorob. Naopak považuje za naprosto nutné přizpůsobení se člověka ICT. (2015a, s. 27). Není však jediným pochybujícím autorem o pozitivním přínosu technologií do našich životů (např. Pilný a Kučerová 2014, Deuze 2015, Ševčíková, 2014). Ti se tak nějak opatrně ptají, zda žijeme ještě skutečný život? Živý život? Zda žijeme s informačními a komunikačními technologiemi, nebo v nich? U těchto otázek dichotomický přístup zcela určitě neobstojí, neboť podle Kolesárové souvislosti vlivu ICT na život přináší technologie vlastní úskalí i přednosti a nelze tak zevšeobecnit názor, zda jsou technologie pozitivním či negativním přínosem (2016, s. 21).

Expanze ICT způsobila, že většina rodičů do již rozjetého vlaku nestihla nastoupit a úroveň užívání ICT je u nich mnohdy nižší než u jejich dětí. Logicky tedy totální kontrola ze stran rodičů není možná, a proto se následující kapitola věnuje nástrahám a bezpečnosti v ICT prostředí.

1.3 Úskalí ICT

Právě jedním z takových úskalí je i bezpečnost kyberprostoru, obzvláště pak u dětí a mládeže, které můžeme považovat za tzv. digitální domorodce (Eckertová, Dočekal, 2013, s. 19), kteří se do světa ICT narodili a mnohem těsněji se jich rizika tedy dotýkají. Mnohdy mají vyšší počítačovou gramotnost než jejich rodiče, což je vykoupeno právě: *„nízkými sociálními dovednostmi, nízkou úrovní zkušeností (které logicky získávají v průběhu celého svého života), neschopností kriticky pracovat s informacemi a rozpoznat manipulaci, špatně nastavenými hranicemi chování, neschopností řešit konflikty, nadužíváním technologií na úkor*

dalších aktivit, závislostním chováním, destrukcí hodnotového systému.“ (Kopecký, 2015 b)

Kybernetické bezpečnosti se proto budu věnovat ve spojitosti s nejpoužívanější globální ICT technologií, kterou je internet a následně také jeho uživateli-děti a mládeží z rizikového prostředí.

1.3.1 Internet a online rizika

Podle Českého statistického úřadu (ČSÚ) mělo v roce 2016 celých 95,3 % rodin s dětmi v domácnosti zavedený internet. Což je ve srovnání s rokem 2006 (45,3 %), více než 100% nárůst za poslední desetiletí. Obrovský rozmach ICT je tedy citelný téměř ve všech českých domácnostech (ČSÚ, 2016). V souvislosti s těmito čísly je na místě zmínit rizika, která sebou informatizace přináší. Zcela novým fenoménem je termín **netolismus**, jež označuje závislost na počítačových hrách, sociálních sítích, internetových službách, virálních videích, televizi, aj., jenž autor souhrnně označuje *virtuální drogy*. (Kopecký, 2015 a, s. 99).

V žebříčku využívaných aktivit na internetu, je v závěsu za hledáním zábavy chatování, které je podle průzkumu Eckertové s Dočekalem součástí využívání sociálních sítí u populace ve věku 16–19 let. S necelými čtyřmi miliony uživatelů z Česka je zcela nepochybně nejnavštěvovanější sociální síť (nejen) mezi mladými, Facebook. Mladých lidí ve věku od 13 do 29 let je v Česku zaregistrováno přes 2 miliony. Registrovat se může kdokoliv, kdo uvede věk nad 13 let, což je dalším úskalím v oblasti ICT. Účet mají založený zcela běžně i děti na prvním stupni, v 6. a 7. třídě je dítě výjimkou, pokud účet nemá (Eckertová, Dočekal, 2013, s 21–30).

Potíže se objevují v případech, kdy se děti bez zábrán *přáteli* s cizími lidmi, sdělují své osobní údaje a navazují nové kontakty, s odborným názvem **online disinhibice** (Černá, 2013, s. 15). Nové technologie v této oblasti nejsou moc nápomocné, ba naopak, díky nejnovější mobilním telefonům s fotoaparáty, je možné nasdílet a zaplavit svůj profil nevhodnými fotografiemi takřka okamžitě. Přitěžujícím faktem je i propast mezi tzv. off-line světem (nejste na internetu), kam patří většinou rodiče a o těchto novinkách nemají ani potuchy, a online světem (jste na internetu), kam se řadí právě děti a mládež (Ševčíková a kol, 2014, s. 23–30).

Jak vyplývá z předchozích řádků, dnešní děti a mládež komunikují pomocí ICT, jejichž zneužití není neobvyklé. Pokud je záměrem někoho ponížit, vyvést z rovnováhy či zesměšnit, hovoříme o **kyberšikaně**, která je komparací k tradičnímu termínu *šikana*. (Martínek, 2015, s. 171–172). Kyberšikana může být rozdělena na několik dalších, ne méně závažných forem např. **kybergrooming**. Jde o psychickou manipulaci, která často probíhá formou komunikace na sociálních sítích, za účelem navázání důvěry, donucení k osobnímu setkání a cílevědomého získávání např. intimních fotografií (Eckertová, Dočekal, 2013, s. 39–41). Výsledkem může být také sexuální zneužití, fyzické násilí nebo zneužití pro dětskou prostituci (Kopecký a kol., s. 25–35). Podle Martínka je kybergrooming jedním z nejtěžších a nejnebezpečnějších útoků (2015a, s. 175). Jednou z etap kybergroomingu je manipulace dítěte, které pachatel dosahuje pomocí technik získávání osobních informací, tzv. **phishing**. Pokud má pachatel dostatek informací, oběť obvykle souhlasí s osobnějším typem komunikace, např. videochatem. Oběti je přehrávána podvržená video smyčka a je postupně přesvědčováno, aby se např. obnažilo. Pachatel vše zpravidla nahrává k pozdějšímu využití. Jedná se o tzv. **webcam trolling**.

Jiný druh nebezpečí představuje anglický výraz **impersonation** či **masquerading**, kterým se označuje vydávání se za někoho neboli krádež identity, na jejímž základě agresor obvykle získá přístupové údaje oběti. Jedná se o jednu z forem kyberšikany (Vašutová a kol., 2010, s. 86). Pokud chceme rozhlásit nepravdivou diskreditující zprávu (například že je někdo gay), hovoříme o **outingu**. Když budeme karikovat a zesměšňovat dotyčného na fotografiích a videonahrávkách a budeme je šířit skrz email, dopouštíme se **bluejackingu** (Martínek, 2015, s. 175).

Poměrně novým (první zaznamenaný případ byl v r. 2005) a rychle se rozšiřujícím jevem je **sexting**, jehož podstatu nalezneme ve sdílení obsahu se sexuálním podtextem (Kopecký a kol., s. 43-45). Okrajově lze také zmínit útoky na citlivé bankovní údaje, přihlašovací hesla apod., tzv. **e-kriminalita** (Kolesárová, 2016, s. 26). Tu však vzhledem k minimální spojitosti s cílovou skupinou nebudu dále specifikovat.

Všechny zmíněné hrozby měly jeden společný rys, kterým je psychické násilí. Zcela nově objevující se formou je fyzické násilí ve spojení s psychickým, tzv. **happy – slapping**. Oběť je bez předchozího varování fyzicky napadena, většinou fackována a vše je natáčeno na video, které se zveřejní na internetu. Může být rozšířeno i o formy internetového hlasování: „*Kdo si myslí, že dostal málo, ať dá like!*“ (Martínek, 2015, s. 174).

Zvýrazněné termíny jsou provázané snahou o co nejkratší a nejvýstižnější shrnutí hrozeb spojených s nadužíváním ICT technologií. Byť by mohli někteří namítat, že tuto část práce považují za nadbytečnou, dle autorky je důležitá pro pochopení prostředí kyberprostoru ve vztahu k cílové skupině dětí a mládeže. Čím více totiž děti a mládež tráví času online, tím je vyšší šance na konfrontaci s popsány riziky.

Podstatnou roli v této oblasti hraje prevence institucí, jak na úrovni státu (MŠMT, MV, MZ), školy – školní metodik prevence, tak na úrovni rodiny – digitální rodičovství. Jedná se o nový koncept, při kterém je rodič zapojen do rozvoje ICT gramotnosti svého dítěte, zejména jde o sociální dovednosti, kritické myšlení, mediální gramotnost apod. (Kopecký, 2015a, 117 – 119). Tuto prevenci lze realizovat za předpokladu, že se děti a mládež ICT světu přizpůsobí. Pokud však nedisponují dovednostmi 21. století, nebo dokonce vůbec přístup do digitálního světa nemají, můžou se ocitnout za digitální přehradou či propadnout do tzv. digitální propasti, v zahraniční literatuře často skloňovaným termínem *Digital Divide* či *Digital Gap*.

1.4 Nerovnosti v přístupu k ICT – Digital divide

Na počátku vzniku ICT se společnost dělila bipolárně na dvě skupiny vzhledem k přístupu k PC jednoduše na ty, kteří přístup mají (*have*) a ty, kteří přístup nemají (*have-nots*). Jedná se o přirozený stav ve společnosti, která byla z hlediska přístupu k informacím rozdělena na informačně chudé a bohaté už prvopočátku. Sociálním problémem se stává tehdy, dostane – li se člověk do informační chudoby, kde se otevírají dveře k informační (digitální) propasti (Rankov, 2006, s. 57). Tomczyk pro tyto dva světy používá odlišné pojmy *digitální imigranti* (typické pro

generaci narozenou před informačním věkem) a *digitální domorodci*, kam řadí zejména děti, mládež a dospívající (2015, s. 91).

Do české sociální práce termín digitálního vyloučení proniká jen velmi zvolna, to je zatím výsadou zahraničních autorů. Podle článků ISI Web of Science, obsahuje tato zahraniční databáze více než 1000 výsledků článků s tématem digital divide, od zvučných jmen v této oblasti, např. Compaine, Servon, O'Hara a Stevens, van Dijk, Whitte a Mannon, Mossberger, Castells, Tolbert a McNeal a mnoho dalších (Web of Science, 2017). Svědomitě a pečlivě popsal koncept Digital divide v kontextu informační společnosti jeden ze zahraničních autorů právě Manuel Castells. Jeho teorie rozděluje svět na lidi participující na infrastruktuře digitálního světa (ekonomicky privilegovaní) a ty, kteří se zasekli v *analogové industriální společnosti*. Propast mezi těmito světy neoznačuje jinak, než termínem *digital divide* (Castells, 2010, s. 19).

Problematikou nerovnosti v přístupu k ICT se začalo nejdříve zabývat v USA na veřejných a politických debatách. Průlomovou studii představil Národní telekomunikační a informační úřad (NTIA) v roce 1999 s názvem *Falling Through the Net: Defining the Digital Divide*. Po jejím zveřejnění se povědomí o digital divide dostalo do Evropy a následně do celého světa. Průkopnickým zjištěním bylo, že i přes stoupající počet připojení, získávají někteří přístup rychleji, zatímco ostatní ještě více zaostávají. Ti pocházejí především z venkovských a zemědělských oblastí a pravděpodobně sem spadají i etnické minority, chudé domácnosti a staří či nevzdělaní Američané (NTIA, 1999, s. 9). Tato studie se stala platformou pro většinu autorů, kteří se výzkumem digital divide zabývali. Příkladem je jeden z nejvýznamnějších německých badatelů v oblasti neurovědy Manfred Spitzer, který ve své knize *Digitální demence* upozorňuje na studii americké soukromé neziskové organizace (NBER) z roku 2010, která zkoumala souvislost užívání počítačů doma se vzděláním u žáků 5. – 8. tříd. Studie upozorňuje mimo jiné na zvětšující se digitální propast, kterou má na svědomí připojení k internetu. Ten děti nevzdělává, ale je místem spíše pro zábavu (Spitzer, 2014, s. 82), což je tedy obdobný závěr, jako Americké studie NTIA.

Na našem kontinentu se v reakci na USA začala problematikou zabývat hned v roce 2000 i Evropská Unie. Byl vydán dokument s názvem Lisabonská

strategie, jejímuž programu dominoval informační rozvoj společnosti. Nezbytným zdrojem informací a definicí, jak pro laickou, tak pro odbornou veřejnost, se stala Organizace pro hospodářskou spolupráci a rozvoj OECD (Organisation for Economic Co-Operation and Development).

V našem prostředí se jako jeden z mála českých autorů věnuje nerovnostem v přístupu k ICT Petr Lupač. Ve své knize *Za hranice digitální propasti* osvětluje determinující faktory přístupu k ICT (2015, s. 90–100):

Genderové rozdíly jsou u současné generace digitálních domorodců téměř nepatrné. Naopak největší rozdíly můžeme najít mezi jedinci vyznávajícími konzervativní přístup k mužské a ženské roli, tedy starší generací a u jedinců s nižším vzděláním. *Etnicita neboli rasa*, jsou oblasti, kde bohužel relevantní výzkumy chybí (včetně ČR). Nerovnosti jsou totiž natolik kulturně specifické, že je není možné pojmut obecně podle etnika. *Dosažené vzdělání, věk a příjem* jsou skupinou vlivných predátorů přístupu k ICT. U vysokoškolsky a středoškolsky vzdělaných jsou čísla značně vyšší než u méně vzdělaných, kteří bývají často odsouzeni k manuální práci a s počítačem tak nepracují *Finance*, jakožto střed sociálního vyloučení je provázán se všemi zmíněnými kategoriemi. Lze proto předpokládat, že při porovnání příjmů se stav digitální propasti nebude zvláště odlišovat.

Digitální vyloučení tvoří zároveň riziko sociálního vyloučení, což může postupem času vést k úplné exkluzi. Jedním z cílů strategie DG v ČR je otázka zajištění přístupu všem k ICT. Digitální technologie tedy mohou sloužit zároveň jako mechanismus exkluze či mechanismus inkluze (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 49).

Jak bylo zmíněno v úvodu podkapitoly, dříve šlo pouze o jednoduché označení přístupu k ICT na dva protipóly. To by však znamenalo, že v současné době, kdy je otázka přístupu k ICT prakticky bezvýznamná (ve vyspělých zemích), by se digitální propast měla zužovat. Dnes se v literatuře stále častěji objevuje i dovednostní stránka k přístupu k ICT, která již nereflektuje pouze fyzický přístup (primární digital divide), ale zohledňuje i schopnosti a dovednosti (sekundární digital divide) technologie ovládat.

1.4.1 Primární digital divide

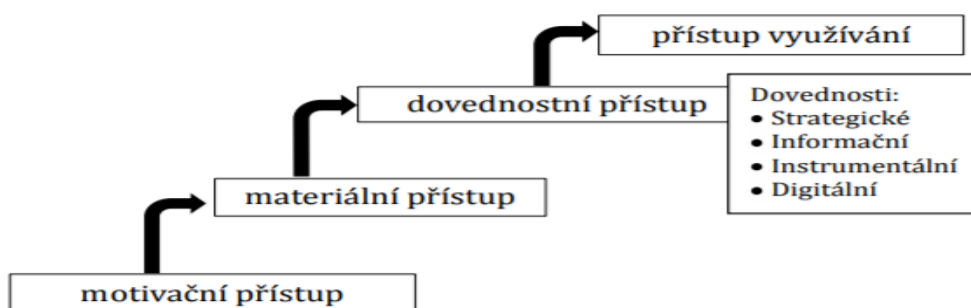
Tento model je chápán rozmanitě. Jeho nejvýznamnějším představitelem je Holandský sociolog Jan van Dijk, který ve své knize *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*, představuje model, v němž jde především o fyzický, tedy materiální přístup (access) k ICT. Původně byl tento přístup k ICT základem celého konceptu digital divide (90. léta). Hlavní myšlenka byla považována pouze jako dočasná záležitost, která měla být uzavřena v průběhu jedné generace, a to v momentě, kdy bude mít každý přístup k počítači a internetovému připojení, či bude moci využívat služeb internetu na jiných veřejných místech.

Zdá se však, že otázka digitální propasti nebyla tak jednoduchá, jak se původně předpokládalo. V dnešní době se otázka fyzického přístupu stala minimálním faktorem. Technologie se díky konkurenceschopnosti poskytovatelů stávají dostupnějšími, než dříve (van Dijk 2012: 58-60). S nemožností participovat na ICT společnosti se již téměř nesetkáváme, tudíž z tohoto úhlu pohledu by se dalo říci, že propast je překlenuta. Nejvýraznějším problémem tedy není fakt, že jedinec nemá přístup k internetu nebo fyzicky počítač nevlastní. Palčivější zdá se být prohlubující se propast mezi těmi, kteří ICT dovednosti mají a umí je využít k jejich maximálnímu užítku a efektivitě a ty, kterým takové dovednosti schází. Podle Lupače je to důsledek rychlosti rozvoje ICT technologií, která přesahuje původní médium. Než tedy dosáhneme inovace, na trhu je již lepší, blýskavější, výkonnější forma nové ICT. Jedinci s vyšší mírou inovátorství pak ostatním neustále unikají (Lupač, 2015, s. 113).

Zatímco se nám podaří jeden zdroj sociálních nerovností eliminovat, vyvstane jiná nerovnost, neboť než je technologie dostupná všem členům společnosti, ICT elity už mezi tím přešly k vyšším formám inovace (Castells, 2003, s. 256). Přestože má dnes přístup k ICT téměř každý, můžeme se setkat s rozšiřováním digitální propasti mezi vlastníky různých generací typů ICT (Lupač, 2015, s. 113).

1.4.2 Sekundární digital divide

Pokud budeme nadále pokračovat v rozlišení konceptu van Dijka, je druhým typem tzv. sekundární digital divide. Její podstatu vystihuje svým kumulativním a rekurzivním modelem sukcesivních druhů k přístupu k ICT. Tuto teorii nadnesl ve 2. polovině 90. let jako kritiku prvních výzkumů týkajících se digitální propasti. Klíčovými prvky tohoto modelu jsou čtyři složky přístupu k ICT, které nazývá *sukcesivní úrovně*. Pojmenovány jsou z důvodu závislosti na přístupu nižších úrovní. Lupač ve své knize tento přístup demonstruje na příkladu, kdy *„rozvíjení základních dovedností v používání Internetu je podmíněno motivací k připojení / užívání a fyzikou dostupností připojení“*. (Lupač, 2015, s. 129) Jednotlivé bariéry v přístupu k ICT považují v práci zaměřené na digitální gramotnost za stěžejní, a proto se jim budu věnovat v samostatných podkapitolách dle zmíněného autora Petra Lupače.



Obrázek 1: Van Dijkův stadiální model přístupů k ICT (Van Dijk 2005:22, upraveno autorkou).

1.4.2.1 Motivační přístup

Autor si hned na úvod pokládá zásadní otázku: *„pokud jsou ICT opravdu tak přínosné pro participaci ve společnosti, proč se někteří lidé nepřipojují?“* (Lupač, 2015, s. 131). Výzkumy zabývající se motivací a bariérami připojení zaujímají zvláštní postavení, neboť se primárně orientují na neuživatelé ICT. Výzkumy se zabývají především oblastmi, jako je: vztah k technologii, problém diskontinuity v užívání, identifikace základních důvodů neužívání a jejich vývoj v čase. S nejmenší deklarovanou mírou ochoty pořídit si počítač či připojit se k internetu vyšli opět neuživatelé s nižším dosaženým vzděláním, nízkými příjmy či vysokým věkem. Příčinu problému vidí autor nejen ve zmíněných charakteristikách absentujícího přístupu, ale i nedostatečné vědomosti a motivaci. Neuživatelé tak stojí

před *zdvojenou digitální propastí*, k jejímuž řešení je třeba zmobilizovat spektrum různých nástrojů, než tomu bylo doposud v případech fyzické nepřístupnosti k ICT. Druhým z přístupů je materiální, kterým jsem se zabývala v rámci kapitoly primární digitální propasti. Nyní přejdu tedy k dovednostnímu přístupu.

1.4.2.2 Dovednostní přístup

V rámci tohoto přístupu je třeba definovat určité digitální dovednosti, které lze rozdělit do tří skupin: operační, informační a strategické. Do operačních dovedností patří zejména úkony pro ovládání počítače, hardwaru a softwaru. Informační dovednosti využijeme zejména při vyhledávání a následném zpracování informací. Pokud disponujeme strategickými dovednostmi, umíme využít předchozí zdroje jako *„prostředky za účelem dosažení specifických cílů a obecného cíle zlepšení své vlastní pozice ve společnosti (na pracovním trhu, ve vzdělání, v domácnosti a v sociálních vztazích).“* (Lupač, 2015, s. 139)

1.4.2.3 Uživatelský přístup

Tento přístup je považován za jakýsi vrchol užívání ICT. Přestože je jeho dosažení podmíněno dosažením předchozích úrovní (motivační stránka + potřebné dovednosti), není však úplně dokonalý. Představme si, že novou ICT (např. tablet) nezačne slibný motivovaný uživatel s potřebnými dovednostmi, vůbec používat. Z toho vyplývá, že van Dijkovy modely jsou pouze jednosměrné a chybí v nich zpětná účinnost vyšších úrovní na ty nižší (Lupač, 2015, s. 129–153).

2 Digitální a informační gramotnost

Dospěli-li jsme do fáze vybavenosti společnosti moderními technologiemi, měli bychom také umět využít jejich potenciál, být v této oblasti gramotní. v industriální společnosti se za gramotného považoval každý, kdo uměl číst a psát. Pojem gramotnost se používá i v dnešní době, pouze přesahuje tradiční pojetí v reakci na informační věk. v souvislosti s ICT hovoříme o nové svébytné kompetenci o tzv. *digitální gramotnosti (ICT gramotnosti)*. Tento termín poprvé definoval Paul Zurkowski v roce 1974 (in Maněnová, 2009, s. 9) Autoři ho všeobecně chápou stejně, většina vymezení se s menšími či většími rozdíly překrývá. Je však třeba odlišovat termín informační gramotnost, která je zaměřena na hledání a zpracování informací, k čemuž se užívají ICT technologie. Je tedy jednou ze složek ICT gramotnosti a nelze pojmy považovat za synonyma (Zounek a kol, 2016, s. 31). Rychlost rozvoje ICT technologií má za následek určitou pojmovou roztržičnost. Setkat se můžeme i s názvy *počítačová gramotnost, e – gramotnost, mediální gramotnost, digitální gramotnost* či tzv. *třetí gramotnost* (Rabušicová, 2002, s. 23).

Nedostatek kompetencí v oblasti ICT může vést u jednotlivců či sociálních skupin ke ztrátě možnosti participovat na informační společnosti. Už samotné omezení k technologiím může mít vliv na kvalitu života (Tomczyk, 2015, s. 91-93). Informačně chudý jednatlivec, skupina, či region se uzavírají, společenské instituce přestávají považovat za vlastní, ale za instituce těch druhých a žijí podle vlastních pravidel (Rankov, 2006, s. 62).

Nevyrovnaný vztah mezi aktéry mediální komunikace přináší potřebu systematického vzdělání veřejnosti (Jirák a kol., 2007, s. 6–7), která již není pouze výhradou nadšenců s abnormálním zájmem o počítače, ale stala se integrální součástí vzdělávacího procesu v ČR (Sak a kol., 2007, s. 51). Z výše uvedeného vyplývá, že integrace pojmu digitální gramotnosti je integrální součástí kurikulárních dokumentů, bez jehož zahrnutí by nebylo tyto programy možné realizovat. Toto tvrzení dokládá existence dvou strategických dokumentů na vládní úrovni. První dokument nese název *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020*, vydaný pod záštitou MŠMT, tomu se však s ohledem na odlišné pole působnosti nebudu více věnovat.

O dost zajímavější pro sociální práci je druhý zmiňovaný dokument, který nese název *Strategie digitální gramotnosti na období 2015–2020*, který zastřešuje resort MPSV. Dokument hned v úvodu vymezuje samotný pojem digitální gramotnost jako: **„Soubor kompetencí nutných k identifikaci, pochopení, interpretaci, vytváření, komunikování a účelnému a bezpečnému užití digitálních technologií za účelem udržení či zlepšení své kvality života a kvality života svého okolí, tj. např. za účelem pracovní i osobní seberealizace, rozvoje svého potenciálu a udržení či zvýšení participace na společnosti.“** (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 7). Cílovou myšlenkou celé strategie je zvýšit digitální gramotnost občanů ČR na takovou úroveň, aby byli schopni využít potenciál, který ICT nabízí a využili jej ve prospěch zvýšení kvality svého života a k uplatnění ve společnosti (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 3).

Na tomto místě se nabízí otázka, jaké kompetence tedy vlastně musíme mít, abychom byli digitálně gramotní a mohli plně využívat potenciál, který ICT nabízí? v této oblasti jsou autoři poměrně nejednotní. Máněnová se omezila pouze na taxativní výčet schopností, tj. rozpoznat, kdy jsou informace potřebné, lokalizovat různé zdroje informací, umět je využít, najít, umět zhodnotit tyto zdroje a prostřednictvím ICT je efektivně sdílet (Máněnová, 2009, s. 9). Autorce oponuje Britský profesor Steve Wheeler, který se dlouhodobě zabývá technologiemi ve vzdělávání, mimo jiné i digitální gramotností. Působí také v Českém univerzitním prostředí Nisa-Neisse University (Ortová, Kočárková, 2011). Poprvé se Wheeler snažil o rozdělení gramotnosti do 9 kategorií na základě svých článků ze série s názvem *What digital literacies* (2010). O rok později však došel k terminologickým neshodám, kdy mít digitální schopnosti, ještě neznamená být digitálně gramotný, což deklaruje na několika příkladech z vlastního života. Např. v situaci, kdy se musel přeorientovat ve Velké Británii k řízení na druhou stranu, což pro něj byl značný problém, přestože neztratil schopnost řídit automobil (Brdička, 2013).

Zounek přináší termín 21st century skills, který volně přeložil jako dovednosti pro dvacáté první století. Do tohoto konceptu řadí 5 dovedností, které by si měl dnešní člověk osvojit:

- **Komunikace.** Tou autor nemyslí schopnost dorozumět se, nýbrž posunout tuto dovednost na využívání nejrůznějších forem digitální komunikace adekvátními technologiemi.
- Umět **kreativně myslet**, přinášet nové nápady a **inovace** a umět se poučit z chyb jsou další důležité kompetence člověka 21. století.
- Nové technologie přináší i nové formy (virtuální) **spolupráce**. Zde je zásadní schopnost přizpůsobit se, být týmový a sdílet zodpovědnost.
- Ne dívat se na problém jako celek, ale umět pochopit jednotlivé části systému, to jak fungují jako celek a jaké mají vzájemné vazby, nazývá autor **kritické myšlení a řešení problémů**.
- Poslední součástí gramotností pro člověka v 21. století jsou **technologické kompetence**. Ty nezahrnují pouhou schopnost ovládat rychle stárnoucí technologie. Požadují znalost takových programů a nástrojů, které rozvíjí schopnosti v oblasti využívání různorodých zdrojů, ale patří sem i etické a právní aspekty využívání ICT (Zounek a kol., 2016, s. 29–30).

O dost podrobněji propracoval svůj kumulativní a rekurzivní model přístupů k ICT Van Dijk. Potřebné schopnosti, dovednosti apod. zastřešuje van Dijk termínem *digitální dovednosti*, které rozlišuje na čtyři oblasti: motivační, fyzická, dovednostní a uživatelská. To znamená, že využívání nových technologií je limitováno motivací jedince. Pokud je vyvinuto dostatečné úsilí a jedinec je motivován, dojde k fyzickému (materiálnímu) přístupu ke konkrétní technologii. Pokud má přístup, nemusí to nutně znamenat automatické získání dovedností. Ty mají kumulativní charakter, takže čím více jich je, tím je práce s technologií efektivnější (van Dijk, 2012, s. 60–66).

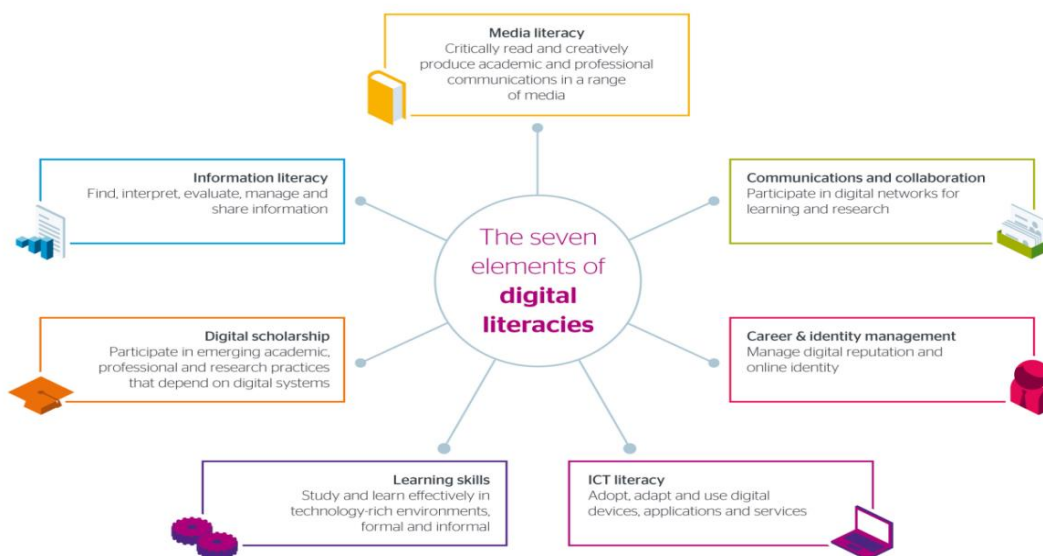
2.1 Složky digitální gramotnosti

Jelikož se autoři, co se týče obsahu schopností a dovedností, pojmu digitální gramotnost poměrně rozcházejí, pro dokreslení budou v této práci uvedeny ve zkratce pouze ty, jež jsou nejčastěji využívány a budou doplněny i grafickým

znázorněním. Stěžejnímu rozdělení složek digitální gramotnosti pro tuto práci se budu věnovat v samostatných podkapitolách.

2.1.1 Složky DG dle EMMA

Platforma European Multiple MOOC Aggregator definuje digitální gramotnost poměrně jednoduše, a to jako „*schopnost využívat informační a komunikační technologie k hledání, ověřování, vytváření a předávání informací vyžadující kognitivní i technické dovednosti*“ (Digital Literacy, 2013). Dle této příručky je digitální identita tvořena sedmi oblastmi: informační gramotnost, mediální gramotnost, digitální pracovní prostředí, komunikace a spolupráce, budování vlastní digitální identity, počítačová gramotnost a schopnost učit se. Jelikož jsou jednotlivá rozdělení zmiňována pouze okrajově a slouží spíše pro ucelení pohledu na problematiku, doplňuji je jednoduchým grafickým znázorněním:

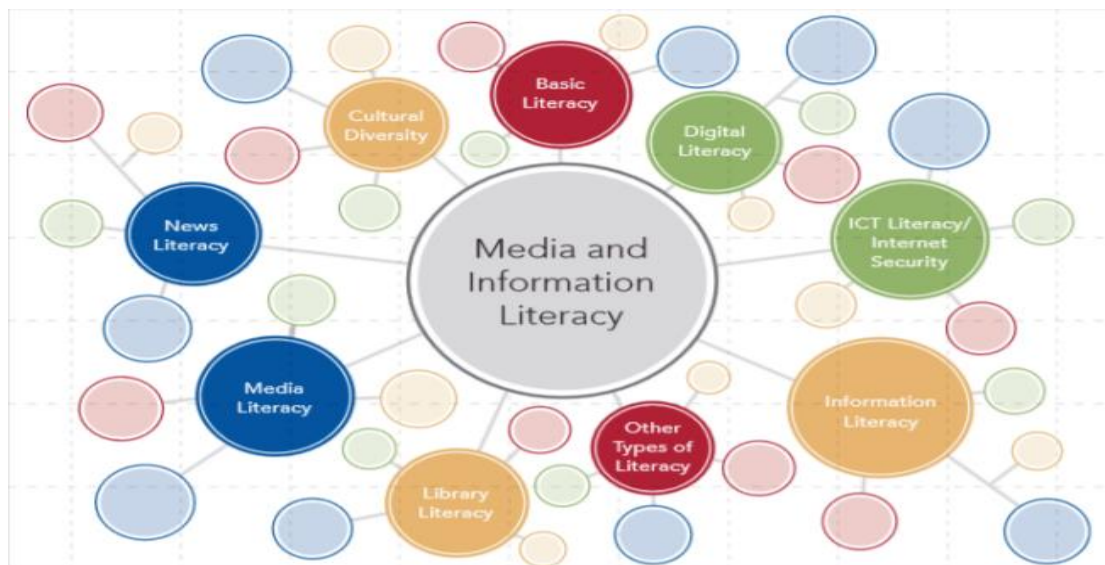


Obrázek 2: Struktura digitální gramotnosti dle EMMA, dostupné na: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/20549/JAK-DEFINOVAT-DIGITALNI-GRAMOTNOST.html>

2.1.2 Složky DG dle JISC

Joint information systems committee neboli společný výbor pro informační systémy, přinesl v roce 2014 odlišný pohled na digitální gramotnosti. Záměrně uvádí plurál slova gramotnost, neboť dle tohoto konceptu je gramotnost pouze

zastřešujícím pojmem mnoha dalších gramotností, které je třeba ovládat, aby byly funkční a výsledkem mohla být digitální gramotnost.

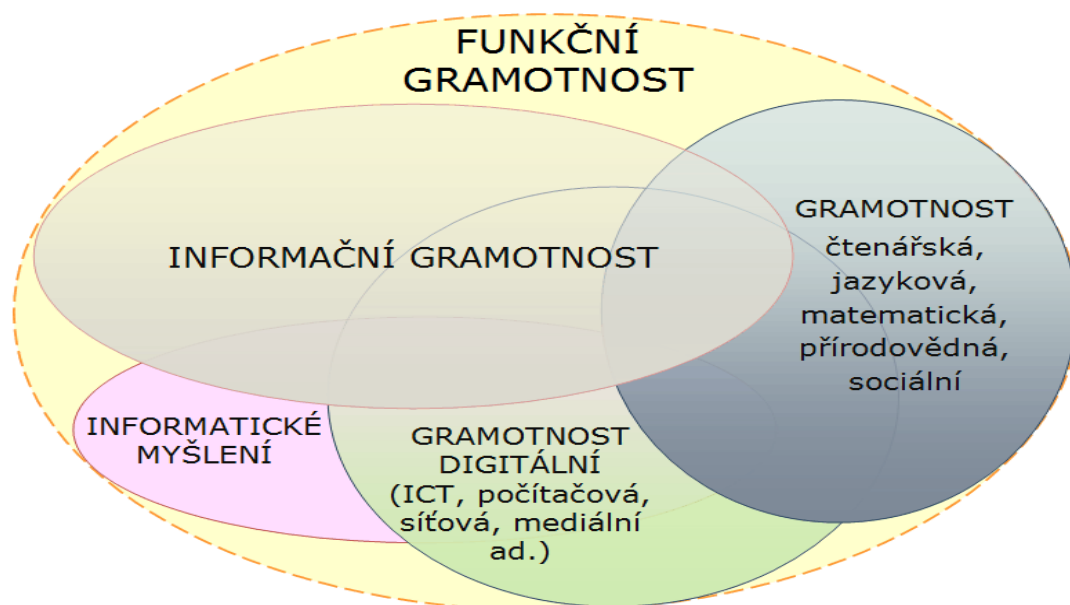


Obrázek 3: Složky dg. dle JISC – dostupné na: <http://www.inflow.cz/printpdf/12989>

2.1.3 Složky digitální gramotnosti dle NIQES

Po prostudování mnoha zahraničních definicí a vzorů nemohla ani Česká republika zůstat pozadu, a proto vytvořila v roce 2014 vlastní koncept digitální gramotnosti v rámci projektu ČŠI NIQES, neboli národního systému inspekčního hodnocení vzdělávací soustavy. Projekt byl realizován v letech 2011–2015, jehož cílem byla tvorba inspekčního systému. Došlo také k vytvoření vlastní definice informační gramotnosti, kterou nadřazují nad gramotnost digitální. (NIQES, 2015).

Výstupem projektu bylo níže zobrazené přehledné schéma, které zahrnuje obdobně jako model JISC i další gramotnosti, nejen digitální. Stejně tak je gramotnost mediální i počítačová zařazena pod gramotnost digitální. Zcela samostatně je vymezena informační gramotnost, která se pouze okrajově setkává s obsahem digitální gramotnosti. Nadřazeným pojmem pro obě je pak funkční gramotnost (Brdička, 2015).



Obrázek 4: Složky informační gramotnosti – dostupné na: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/19361/>

2.2 Složky digitální gramotnosti dle MPSV

Obdobně podrobně se věnuje digitálním dovednostem a dílčím aspektům digitální gramotnosti, vládní dokument *Strategie digitální gramotnosti 2015–2020* vydaný MPSV. Za neodmyslitelný předpoklad považuje stabilní fyzický přístup k ICT technologiím a jejich kvalitu (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 7). Dokument rozlišuje tři dimenze DG (motivační, kompetenční a strategickou), které budou představeny v samostatných podkapitolách.

2.2.1 Motivační dimenze

Pokud dokonale ovládáme digitální technologie, ale nemáme motivaci k jejich využívání, zůstane jejich potenciál nedotčen. Tato dimenze zahrnuje mimo motivaci i naše postoje, které ve vztahu k ICT zaujímáme (např. ambice či naopak pochybnosti spojené s jejich užíváním) (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 7). Holeček dodává, že k postojům se váže i vnímání bezpečnostních a právních rizik a osobní zodpovědnost. (Holeček, 2016).

Kontinuálně na postoje navazuje přínos pro jednotlivce z dané technologie. Ten je vnímán individuálně v závislosti na vlastním hodnocení reality, která může být způsobena neznalostí spojenou s využíváním ICT. Postoje a vztah k technologiím

mohou být i příčinou jejich nevyužívání či nízké DG. Poslední složkou motivace je míra, kterou je jedinec obklopen technologiemi, tzv. *centralita digitálních technologií* (tlak ze strany institucí na využívání ICT, míra užívání ICT v bezprostředním okolí jedince a úroveň gramotnosti jako kompetence v profesním životě). Je tedy zřejmé, že profitovat z digitálních technologií efektivně není možné, pokud nemáme dostatečnou motivaci rozvíjet svou ICT gramotnost a využívat technologie ve svém každodenním životě (Strategie digitální gramotnosti ČR, 2013, s. 17).

Motivační rozměr DG lze spatřovat i u dětí a mládeže v mezinárodním světovém projektu o internetu WIP (World Internet Project), který je v ČR realizován fakultou sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně. Ten uvádí, že nejvyšší centralita digitálních zdrojů se objevuje u jedinců s vyšším vzděláním a u mladších respondentů, což odráží i čísla Českého statistického úřadu v počtech uživatelů nejpoužívanějších ICT technologií (internet + mobilní telefon). Internet v domácnostech s dětmi v současné době využívá 95,9 % mladých ve věku 16–24 let. Více než 50 % pak využívá k přístupu na internet i mobilní telefon, což jim umožňuje být online v podstatě nepřetržitě (ČSÚ, 2015).

Všechny složky motivace, tedy postoje, přínos a míra obklopení technologiemi jsou rozhodné pro jejich využívání. Je však důležité poznamenat, že tyto složky jsou určující pouze subjektivním vnímáním reality. To znamená, že zbylých 4,1 % domácností technologie nepoužívají, protože je neshledaly užitečnými. Spadají do skupiny tzv. vyhýbačů (ang. net.-evaders), kteří přestože fyzický přístup k internetu mají, neshledaly je ze subjektivního pohledu důležitým. Dle statistiky v rámci projektu Internet v České republice 2014 tvořili přes 2/3 všech neuživatelů senioři. (Lupač, Chrobáková, Sládek, 2014). v souvislosti s výzkumem této práce, který je zaměřen primárně na děti a mládež z rizikového prostředí, jsou tedy očekávatelné výsledky u motivační složky velmi vysoké, takřka sto procentní.

2.2.2 Kompetenční dimenze

Tato dimenze se vyznačuje jako „*schopnost používat znalosti a dovednosti v oblasti digitálních technologií zodpovědně, samostatně a vhodným způsobem v kontextu práce, zábavy či vzdělávání.*“ (Ministerstvo práce a sociálních věcí, 2013,

s. 9) Celková schopnost práce s ICT je tvořena dílčími kompetencemi, které jedinec postupně sbírá. Lze je rozdělit na ovládání konkrétní technologie a práci s obsahem.



Obrázek 5: Složky kompetenční dimenze DG (Zdroj: Strategie DG ČR)

Důležité je oddělit přenositelné digitální kompetence, které v jejich plném potenciálu lze využívat jak v soukromém, tak v profesním životě (např. nový program), od specifických dovedností, které jsou limitovány konkrétní profesí či konkrétním zaměstnavatelem, např. specializované grafické programy, diagnostický software (Holeček, 2014).

Studie prokazující závislost kompetencí na věku uživatele v tomto ohledu nekorelují. Např. podle mezinárodní studie PIACC (Mezinárodní výzkum dospělých) jsou kompetenční rozdíly průřezem věku o něco vyšší, než je evropský průměr. Podle van Deursena a van Dijka (2014) je idea digitální generace (současné mládeže) mylná, protože v oblasti práce s obsahem tato generace zaostává. Rozdíly mezi pohlavím jsou v různých společnostech mizivé, přestože muži tráví u počítače více času. Studie ECDL naznačuje, že digitální kompetence jsou ve vztahu k vyššímu věku (jedinci 45+) nižší, oproti mladé digitální generaci. Obdobné výsledky představila i první mezinárodní komparativní studie počítačové a informační gramotnosti (ICILS) u žáků 8. tříd. ZŠ a příslušných tříd víceletých gymnázií. v porovnání s dalšími zeměmi dopadli velmi dobře, v celkovém součtu zaujali první příčku. Tato studie však přišla s dalším průlomovým zjištěním, a tím je souvislost socioekonomického statusu rodiny s úrovní jeho digitální gramotnosti (ICILS,

2013). Z toho vyplývá, že největší riziko nízké DG hrozí dětem z vyloučených a sociálně slabých rodin. Vzhledem k neustále probíhajícímu procesu digitalizace by opomenutí této skupiny mohlo mít negativní dopady ve smyslu prohloubení sociální exkluze dětí s nízkou úrovní digitální gramotnosti.

2.2.3 Strategická dimenze

Podle MPSV jde o klíčovou kompetenci k rozvoji DG, neboť v sobě skrývá využití potenciálu technologií ku prospěchu běžného života. Dávají možnost zlepšit jeho kvalitu i postavení ve společnosti. Dokument apeluje na to, aby technologie nebyly pouhou rutinou běžného života, ale aby byly strategicky využity a pomáhaly nám při každodenních činnostech. Pokud budeme využívat technologie systematicky, mohou být nápomocny například při uplatnění na trhu práce či při vzdělávání. Bohužel je však velmi obtížné u této dimenze určit současný stav v populaci nejen dětí a mládeže, ale v populaci celkově o tomto stavu neexistují v ČR relevantní data.

Všechny tři uvedené složky DG vzájemně kooperují a vyznačují se těsnou provázaností. Motivační stránka má vliv na rychlost rozvoje kompetenční dimenze (či na případné odmítnutí ICT). Ta je zase předpokladem k využití strategické dimenze, neboť nelze efektivně a strategicky využívat technologie, chybí – li nám základy ovládnutí ICT. v tomto ohledu je strategická dimenze lehce nezávislá na kompetenční, neboť i minimální osvojení technik ICT může přinést maximální užitek. Naopak čím více ovládneme kompetenčních dovedností, tím více je pozitivně ovlivněna motivace (MPSV, 2013). Je tedy na každém jedinci, jak nabízené možnosti ICT technologií uchopí. Jisté je, že technologie budou stále více pronikat do našich každodenních životů a pro jejich zvládnutí a účelné využívání bude třeba rozvíjet digitální gramotnost po celý život (Holeček, 2014).

2.3 Současný stav DG dětí a mládeže z rizikového prostředí

O tom, na jaké úrovni DG se nachází současné děti a mládež z rizikového prostředí, můžeme zatím jen polemizovat. Neexistuje totiž dostatek informací, neboť v minulosti toto téma nebylo ve středu zájmu. Mimo mezinárodní studii ICILS srovnávající DG žáků 8. ročníků a ekvivalentních ročníků víceletých gymnázií, lze v podstatě pouze hádat z čísel ČSÚ, jaká je vlastně úroveň DG u cílové skupiny.

Sebehodnotící průzkumy může doprovázet značná nespolehlivost dat. Spolehlivější metodou je přímé testování konkrétních dovedností, které budou brát v potaz jak motivační, tak kompetenční i strategický rozměr DG.

S obdobným testem přišel jeden z Českých operátorů O₂. Předvojem testu byl telefonický průzkum výzkumné agentury STEM/MARK, podle kterého Češi známkovali své technologické dovednosti. Podle zveřejněných výsledků považují Češi své dovednosti za průměrné. Zmíněný operátor se tedy rozhodl pro postup, který má digitální gramotnost u Čechů zvýšit. Vymyslel speciální TQ test, na jehož konci se jedinec dozví svůj technologický kvocient, který staví na srovnatelnou úroveň s hodnotami IQ (Hron, 2014).

Tento test vznikl ve spolupráci s Českou společností pro kybernetiku a informatiku a pracovní skupinou ECDL – CZ. Je obdobně jako IQ test měřen dle počtu získaných bodů. Skládá se z celkem 30 otázek, ze čtyř tematických okruhů. První část mapuje v prvních 11 otázkách obecné povědomí o technologiích. Otázky 12–16 ověřují praktické dovednosti, kdy je nutné použít prohlížeč a umět vyhledávat informace. Ve třetím bloku je 6 otázek ověřující situační využití v praxi a poslední okruh tvoří jediná otázka, která zjišťuje demografické údaje. Zbýlých 7 otázek je zaměřeno na marketing a neovlivní výsledné body. Celkem tedy respondenti zodpovídali 30 otázek (Hron, 2014). Důležitým faktorem je i čas strávený nad testem, který má na výsledek také vliv. Součástí výsledků je i srovnání s celkovým průměrem výsledků dle věkové kategorie, stručné slovní hodnocení zařazení do vhodné skupiny profesí, které odpovídají dosažení dané úrovně. Nejvyšší dosažitelnou hodnotou je 140 bodů, nejnižší pak 60 bodů. Podle operátora zabere vyplnění 15–20 minut celkem (Hron, 2014).

Tento test byl navržen ve spolupráci s Českou společností pro kybernetiku a informatiku, pracovní skupinou ECDL-CZ, která je garantem kvality mezinárodního konceptu digitální gramotnosti ECDL v ČR. Otázky a úkoly použité v tomto testu vychází z mezinárodních Sylabů ECDL platných v roce 2014. TQ test jako celek však bohužel nelze považovat za test digitální gramotnosti, jelikož měří jen některé ze složek digitální gramotnosti (tzv. technologický kvocient). Obsah pojmu DG je natolik široký, že tuto hranici výrazně přesahuje. Složky TQ testu zabírají pouze zlomek toho, co musí člověk umět, aby byl digitálně gramotný.

2.4 Rozvoj a zvýšení úrovně DG dětí a mládeže z rizikového prostředí

Vizí strategie digitální gramotnosti je *"Rozvíjet digitální gramotnost občanů ČR tak, aby byli připraveni využít potenciál digitálních technologií ke svému celoživotnímu osobnímu rozvoji ke zvyšování kvality života a ke společenskému uplatnění."* (Strategie DG ČR na období 2015-2020). Zmíněný rozvoj může probíhat v několika formách, v zásadě k němu vedou tři cesty:

- informální učení na individuální úrovni (např. metodou pokus – omyl)
- učení prostřednictvím neformálních komunit (skupina přátel, rodina, zájmový klub, knihovna, online komunity)
- formalizované vzdělávání (pomocí manuálů, školní výuky či oficiálních kurzů) (Strategie DG ČR na období 2015–2020).

Zvýšení úrovně DG v ČR je podporováno především za účelem subvence v oblastech zaměstnanosti, konkurenceschopnosti, sociálního začleňování a podpory rodiny. Pro účely této práce jsou nejdůležitější poslední dvě oblasti, jejichž prioritním cílem je zvýšit schopnost osob, které jsou ohroženy vyloučením za účelem využití ICT ke zlepšení jejich postavení ve společnosti, u rodin pak zvýšit schopnost využívat příležitosti a eliminovat rizika v souvislosti s ICT, které figurují v jejich rodinném, školním i volnočasovém prostoru (tamtéž).

3 Děti a mládež z rizikového prostředí

V předkládané práci se zaměřuji na cílovou skupinu dětí a mládeže z rizikového prostředí, a proto jejímu vymezení bude věnována následující kapitola. Zaměřila jsem se právě na rizikovou mládež, neboť se domnívám, že lze zevšeobecnit názor, že mládež je považována za sociální kapitál každé společnosti. Podle Tvrdoně lze mládež považovat za substanci v současnosti a předpoklad kvality v budoucnosti (2006, s. 13). Nejdříve se zaměřím na vymezení pojmů dětí a mládež z různých úhlů pohledu, poté představím konkrétně skupinu rizikové mládeže a následně dojde k deskripci sociální služby, která s rizikovou mládeží pracuje na úrovni primární prevence.

3.1 Charakteristika dětí a mládeže

Podle Úmluvy o právech dítěte ČR se za dítě považuje každá osoba, která je mladší 18 let (pokud nebylo zletilosti dosaženo dříve). Národní institut dětí a mládeže namítá, že mladí lidé kolem věku 16–18 let se jako děti nechovají, ani se tak necítí. Vždyť i z hlediska zákonných norem disponují určitými právy i povinnostmi, ale nejsou ještě zcela trestně odpovědní (NIDM, 2008, s. 4). v právním řádu se mládež vymezuje od 18 do 26 let.

Optikou generačního vývoje je tato kategorie označována *Generací z* (dále jen Gen Z). Jedná se o generaci, která následuje bezprostředně po Generaci X a Y. Věkové rozmezí spadající do této skupiny je předmětem mnoha dohadů, jak se můžeme dozvědět z článku z dílny anglického autora Lance Loopera. Ten považuje za členy ty, kteří se narodili v roce 1991–2001. Elementární vlastností skupiny je neschopnost žít mimo prostředí internetu a online technologií. Což je také důvodem, proč se Gen Z označuje i jinými přezdívkami, jako je *The Silent Generation*, *The Internet Generation*, *The iGeneration*, *Generation Now*, nebo *The Google Generation* (Looper, 2011). Vzhledem k věkové skupině, na kterou se práce zaměřuje, je zřejmé, že někteří jedinci již dle rozdělení věku do generace z nepatří. Kdo ale bude jejich nástupcem? Z pohledu názvosloví se někteří vědci domnívají,

že i následující generace budou pokračovat jako Generace Z, pouze přibude index 1, 2, atd. (Fourtané, 2018).

Generace Z je první, která se narodila přímo do světa, kde vše hmotné má svůj digitální ekvivalent, který vnímají na rozdíl od předchozích generací jako integrální součást své doby. Díky tomu, že se v podstatě od kolébky setkávají s tímto světem, jsou považováni za nejgramotnější generaci vůbec. Rozdíl mezi předchozí generací je tak významný, neboť tato se musela naučit s technologiemi správně zacházet, správně je používat a zvyknout si na rychlý technologický vývoj (Sladek, Grabinger, s. 1–2).

Jiní vědci však prosazují názor, kdy další generace bude natolik odlišná od Generace Z, že si právem zaslouží své vlastní označení. Na základě studie *Costumer of Tommorrow*, která byla v roce 2011 provedena pracovní skupinou Grail Research, by se měla další generace nazývat Generace Alfa, ovšem opět panuje značná nejednotnost, co se týče datování svých členů dle ročníku narození (Nader, 2010). Alfa z toho důvodu, že při jmenování došlo na konec latinské abecedy a bude nutné přejít na abecedu řeckou.

Z pohledu vývojové psychologie lze dle Vágnerové mládež zařadit do široce ohraničeného období dospívání, a to od 8 do 20 let. Dělí se do dvou základních fází. První fáze trvá zhruba od 9 do 15 let a označuje se **pubescence**. Je charakteristická komplexním souborem změn, které se dotýkají celé osobnosti dospívajícího (Vágnerová, 2000, s. 237–239). Tato fáze plynule přechází v **adolescenci** (zhruba od 15 do 20 let) a je pro ni typické pohlavní dozrání. Významnými mezníky je první pohlavní styk, ukončení povinné školní docházky, tedy dovršení přípravy na profesi a dosažení plnoletosti. To je vnímáno jako jeden ze sociálních mezníků dospělosti (Tamtéž, 253–254). Langmajer s Krejčířovou ještě rozšiřují členění Vágnerové a přidávají pod adolescenci prepubertu a vlastní pubertu. Hovoří také o rychlých proměnách ve společnosti, které jsou pro dnešní ICT společnost charakteristické, a mohou způsobovat obtíže, se kterými se mladý člověk v současném světě setkává. Psychické zrání se urychluje, což se odráží i v některých návrzích na snížení věkové hranice trestní odpovědnosti (Langmajer, Krejčířová, 2006, s. 146).

Macek bere v úvahu i poznatky nové doby, kdy dochází k markantním změnám nejen v sociální oblasti. Jde o období, ve kterém se mladý člověk připravuje na dospělé role a dle autora je smysluplné toto období dále rozčlenit. Hovoří o adolescenci časně neboli rané, střední a pozdní.

- **Časná adolescence** je ohraničena věkem 10-13 let. v tomto období dochází především k biologickým změnám, kdy se otevírají první vrátka pro průchod adolescencí do dospělosti. Toto období také doprovází zvýšený zájem o opačné pohlaví.
- **Střední adolescence** je obvykle datována od 14 do 16 let. Vlastní dospívání se stává centrem pozornosti a úvah o svém *já*. Po psychologické stránce adolescent hledá svou identitu. Ze sociologického hlediska si vytváří svůj specifický životní styl, snaží se odlišovat, jinak oblékat apod.
- **Pozdní adolescence** se odehrává obvykle od 17 do 20 let. v tomto období dochází k ukončení přípravy na povolání a jedinec se snaží uplatnit na trhu práce. Doprovází ho snaha někam patřit, na něčem se podílet a něco s jinými sdílet (Macek, 2003, s. 35–36).

Hledání vlastní identity doprovází všechna stádia adolescence, dokonce se promítá i do dalších vývojových období a lze ho považovat za celoživotní proces (Macek, 2003, s. 62). v případě narušení tohoto vývoje může docházet např. k zmatení, citové dezorientaci, pocitům méněcennosti, bezmocnosti apod. Tyto pocity a deprivace mohou směřovat k rizikovému chování mládeže (Macek, 2003, s. 77–78). Stejný názor sdílí i Truhlářová a Smutek, podle kterých v průběhu vývoje mládeže působí mnoho faktorů, které lze označit za rizikové (2006, s. 7).

3.2 Riziková mládež

Rizikovým chováním se zabývá především vývojová a sociální psychologie, svoji základnu má ale i kriminologie, sociální pedagogika, sociální práce a další vědy. v terminologii tak průřezem jednotlivých disciplín nepanuje shoda.

Termín rizikový pochází z angličtiny (*at risk* = ohrožený či v nebezpečí). Ve spojitosti s mládeží označuje problémy se sociální adaptací, přičemž rizikovostí je

myšlena větší náchylnost ohrožení vývoje oproti klasické populaci (Labáth a kol., 2001, s. 11). Labáth jako jeden z mála autorů přináší definici rizikové mládeže, za kterou považuje „*dospívající, u kterých je, následkem spolupůsobení více faktorů, zvýšená pravděpodobnost selhání v sociální a psychické oblasti.*“ (Labáth a kol., 2001, s. 11)

Dle definice Matouška lze za rizikovou mládež považovat ty skupiny mládeže, „*u kterých jsou v období dospívání souběhem biologických, psychických, sociálních a kulturních předpokladů a vlivů vytvořeny podmínky pro chování, jež tyto osoby z dlouhodobější perspektivy ohrožuje v zdravém psychickém i sociálním vývoji a zároveň je sociálním prostředím toto chování spatřováno jako ohrožující.*“ (Matoušek a kol., 2013, s. 347). Autor se domnívá, že rizikovost chování je způsobena kumulací několika vlivů (způsoby chování, negativní vliv masmédií, chyby v legislativě, posun společenských hodnot, nárůst nezaměstnanosti, rozpad tradičních norem chování, regionální a místní vlivy apod. (Matoušek a kol., 2013, s. 347–349). Autor ještě dodává, že přestože se většina rizikové mládeže ve věku dospívání zapojí do některé z rizikových aktivit, nemusí tato fáze nutně patřit do osobnostního vývoje jedince. Obvykle se vytratí při dosažení dospělosti.

Rizikové chování mládeže v rámci konceptu sociálního fungování nastane tehdy, není-li v souladu očekávání jedince / skupiny s prostředím. Aby jedinec byl schopen odolat tlaku okolí a zvládnout požadavky, které jsou na něj kladeny, musí mít schopnost resilience. Pokud jsou podporovány residenční schopnosti u dospívajícího, výsledkem může být zlepšení jeho sociálního fungování (Šišláková, 2006, s. 43–44).

Termín resilience je nejčastěji spojován v souvislosti s vývojovou psychopatologií a psychologií. Je převzat z anglického *resiliency*, což značí ohebnost, pružnost či variabilitu. v české literatuře se můžeme setkat i s překladem houževnatost či ohebnost (Šišláková, 2006, s. 44). Obvykle je vázán k přechodovým bodům v období dospívání-adolescence. Pojmové roztříštěnosti se nevyhneme ani u tohoto konceptu, konsensus tkví v určité nezdolnosti či nezlomnosti proti nepříznivým vlivům prostředí (Šolcová, 2009, s. 10).

Jedincům pocházejícím z rizikového prostředí se věnuje široké spektrum služeb, které se postupem času rozvíjely a utvářely svou podobu. Jedná se o poměrně rozsáhlou oblast, která se dělí na různé okruhy s odlišnými zdroji financování, rozličná je také terminologie a ztěžuje tak orientaci potenciální uživatelům těchto služeb, ale i odborné veřejnosti. Primární prevence popsané cílové skupiny je zajišťována ve dvou úrovních, a to prostřednictvím programů organizovaných školou nebo prostřednictvím neziskového sektoru, či jiných subjektů. S ohledem na to, že se pohybujeme ve sféře sociální práce, v následující podkapitole bude popsán program primární prevence – Nízkoprahové zařízení pro děti a mládež, který poskytují nestátní neziskové organizace jako sociální službu.

3.3 NZDM jako sociální služba pracující s rizikovou mládeží

Sociální práce v rámci nízkoprahových zařízení pro děti a mládež je vždy založena na konceptu rizikové mládeže. Volná interpretace tohoto konceptu je dána šíří celé problematiky. Nízkoprahová zařízení pro děti a mládež využívají tohoto pojetí primárně pro vydefinování cílové skupiny.

Nízkoprahové kluby pro děti a mládež jsou upraveny v **Zákoně o sociálních službách 108/2006 Sb.** (dále jen zákon). Služba NZDM je dle §53 kategorizována do služeb sociální prevence. Jejich hlavním úkolem je bránit sociálnímu vyloučení u jedinců, u kterých by vlivem krizové sociální situace, životních návyků, způsobu života vedoucího ke konfliktu se společnostmi či sociálně znevýhodňujícího prostředí, taková situace mohla nastat.

Podle § 62 zákona 108/2006 Sb.:

[...] Nízkoprahová zařízení pro děti a mládež poskytují ambulantní, popřípadě terénní služby dětem ve věku od 6 do 26 let ohroženým společensky nežádoucími jevy. Cílem služby je zlepšit kvalitu jejich života předcházením nebo snížením sociálních a zdravotních rizik souvisejících se způsobem jejich života, umožnit jim lépe se orientovat v jejich sociálním prostředí a vytvářet podmínky k řešení jejich nepříznivé sociální situace. Služba může být poskytována osobám anonymně.

Služba obsahuje tyto základní činnosti:

- a) výchovné, vzdělávací a aktivizační činnosti,
- b) zprostředkování kontaktu se společenským prostředím,
- c) sociálně terapeutické činnosti,
- d) pomoc při uplatňování práv, oprávněných zájmů a při obstarávání osobních záležitostí (Zákon 108/2006 Sb., §62).

Nízkoprahová zařízení pro děti a mládež jsou upraveny také ve **vyhlášce 505/2006 Sb. § 27** Základní činnosti při poskytování sociálních služeb v nízkoprahových zařízeních pro děti a mládež obsahují tyto úkony:

a) výchovné, vzdělávací a aktivizační činnosti: 1. zajištění podmínek pro společensky přijatelné volnočasové aktivity, 2. pracovní výchovná práce s dětmi, 3. nácvik a upevňování motorických, psychických a sociálních schopností a dovedností, 4. zajištění podmínek pro přiměřené vzdělávání,

b) zprostředkování kontaktu se společenským prostředím: aktivity umožňující lepší orientaci ve vztazích odehrávajících se ve společenském prostředí

c) sociálně terapeutické činnosti: socioterapie, jejíž poskytování vede k rozvoji nebo udržení osobních a sociálních schopností a dovedností podporujících sociální začleňování osob,

d) pomoc při uplatňování práv, oprávněných zájmů a při obstarávání osobních záležitostí: 1. pomoc při vyřizování běžných záležitostí, 2. pomoc při obnovení nebo upevnění kontaktu s rodinou a pomoc a podpora při dalších aktivitách podporujících sociální začleňování osob.

3.3.1 Rizika v životě klientů NZDM

Za rizikové faktory, jsou obecně považovány ty faktory, které se spolupodílí či jsou dokonce příčinou vzniku traumatických událostí, socioekonomického znevýhodnění (chudoby), rodinných konfliktů, dlouhodobé vystavení násilí,

problémy rodičů (alkoholismus, závislosti, kriminalita, duševní choroba, aj.). Jenkins (2008) rozlišuje dvě skupiny rizikových faktorů:

- Proximální rizikové faktory, které mají přímý vliv na jedince (problémy s rodiči, sourozenci, spolužáky, ...).
- Distální rizikové faktory jsou zprostředkovány proximálními faktory (např. vyrůstání ve vyloučené lokalitě s vysokou kriminalitou, prostitucí apod.); (Jenkins 2008, IN Šolcová, 2009, s. 13).

4 Výzkumná část

Podstatou výzkumné části práce je sociálně vědní výzkum aplikovaný z perspektivy sociální práce. Za vědní výzkum považujeme takový výzkum, který obsahuje dvě části-data a teorie. Role dat je významná zejména proto, že jejich prostřednictvím lze odpovídat na vědecké otázky. Role teorie je především vysvětlující (tzv. explanační teorie), jejímž cílem je vysvětlit nasbíraná data. v podstatě lze zjednodušeně říci, že o vědní výzkum se jedná tehdy, jsou-li přítomné obě složky, tzn., sbíráme-li informace o světě a zodpovídáme tím kladené výzkumné otázky (Punch, 2008, s. 14-15). Vzhledem k tomu, že objektem zkoumání je lidské chování, hovoříme o sociálně vědním výzkumu.

V první části práce jsem se věnovala pojmům informační společnost, digitální a informační gramotnost a nakonec propojením těchto témat se sociální prací, jejímž pojivem jsou děti a mládež z rizikového prostředí. Tato témata byla popsána za účelem tvorby teoretického základu pro reflexi současné praxe v perspektivě digitální gramotnosti dětí a mládeže z rizikového prostředí, což je základem pro výzkumnou část, na jejímž počátku se nyní nacházíme. Lze ji pojmut jako sondu ke zmapování současné praxe a potenciálu užití digitálních technologií v nízkoprahových zařízeních pro děti a mládež v Olomouckém kraji. V následujících podkapitolách se budu konkrétně zabývat výzkumnými otázkami se zaměřením na znalosti a dovednosti, které berou v potaz motivační, kompetenční a strategický rozměr digitální gramotnosti dětí a mládeže z rizikového prostředí. Nesmí chybět také cíl výzkumu, charakteristika výzkumné otázky, formulace a operacionalizace hypotéz, popis užitých metod při výzkumu, způsoby zpracování dat, výsledky a v neposlední řadě také závěr, reflektovaný s ohledem na výstupy. S přihlédnutím k popsané teorii bude zmíněna i možnost praktického využití výzkumu. Předpokládám také, že výstupy výzkumu se stanou výchozími daty pro další odbornou práci s dětmi a mládeží z rizikového prostředí.

Na tomto místě vnímám jako potřebné zmínit, že volba kvalitativního výzkumu by mohla přinést o zkoumané problematice hlubší poznatky, nicméně za prioritní považuji udržení vzájemné důvěry mezi uživateli a pracovníky NZDM, která by mohla být kvalitativním výzkumem narušena a je základním předpokladem k jejich kooperaci.

Z tohoto důvodu byla zvolena metoda kvantitativního sběru dat, která se zdá v tomto případě být více anonymizovaná oproti jiným metodám. Celý výzkum pronásledovala snaha získat co nejvíce dat z dané problematiky tak, aby byl výzkum přínosem v nepříliš řešené oblasti sociální práce, jakou je digitální gramotnost a digitální vyloučení.

4.1 Cíl výzkumu

Hlavním cílem výzkumu bylo zaměřit se na něco, na co neznáme odpověď. V průběhu zjišťování informací z nejrůznějších zdrojů docházelo k postupné modifikaci původně stanoveného cíle, neboť se jedná o interaktivní proces. Postupné aproximace vyžadovaly dostatek času, kdy mě dovedly k následujícímu cíli: **zmapovat současnou úroveň digitální gramotnosti dětí a mládeže z rizikového prostředí v Olomouckém kraji**. Dále je třeba zjistit, **zda cílová skupina reflektuje masivní nástup a rozvoj virtuálních forem komunikace a uvědomuje si rizika, která s sebou tyto formy nesou**.

4.2 Výzkumná otázka

V této fázi výzkumu jsem se koncentrovala primárně na identifikaci otázek, na které navazuje výzkum s navrženým sběrem dat tak, aby bylo možné tyto otázky zodpovědět. Obvykle se výzkumy soustředí na identifikaci problému a následné kroky s cílem neuspokojivou situaci vyřešit a ani u mého výzkumu to nebude jinak. Výzkumem se snažím získat odpovědi na otázky:

Jaká je současná úroveň digitální gramotnosti dětí a mládeže z rizikového prostředí v Olomouckém kraji?

Následně jsem identifikovala dílčí výzkumné otázky, které jsou následující:

DVO 1: „Jaká je úroveň digitální gramotnosti v oblasti motivační dimenze?“

DVO 2: „Jaká je úroveň digitální gramotnosti v oblasti kompetenční dimenze?“

DVO 3: „Jaká je úroveň digitální gramotnosti v oblasti strategické dimenze?“

4.3 Formulace a operacionalizace hypotéz

H1 = k digitálnímu světu má přístup mládež z vesnic ve stejné míře.

H2 = Respondenti upřednostňují vytváření nových přátelství skrze soc. sítě před osobní formou.

H3 = Mládež stráví v online prostoru 2 a více hodin denně ve svém volném čase.

H4 = Každý z dotázaných se minimálně jednou setkal s nevhodným chováním na internetu.

H5 = Respondenti znají rizika užívání soc. sítí a vědí, koho mohou požádat o pomoc.

4.4 Použité metody

Primárním zdrojem informací pro tuto práci, kdy bylo potřeba v návaznosti na výzkumnou otázku získat co největší množství údajů o velkém množství odpovídajících a při malé investici času, bylo ideálním řešením dotazníkové šetření. To je dle Gavory považováno za značně ekonomicky výhodné (2013, s. 121). Jak vyplývá i z názvu, metodou dotazníku je myšlena metoda dotazování, tedy kladení otázek, kdy se na ně snažíme získat odpověď. Jinými slovy jde o „*měrný prostředek, pomocí kterého se zkoumá mínění lidí o jednotlivých jevech*“. (Emanovský, 2013, s. 38). Shrňme – li tento pojem obecnou definicí, jedná se o „*soustavu předem připravených a pečlivě formulovaných otázek, které jsou promyšleně seřazeny a na které dotazovaná osoba odpovídá pásemně*“. (Chráška, 2007, s. 163) V rámci této práce se však budeme pohybovat spíše v konkrétní než obecné rovině. Dotazník prozkoumá úroveň znalostí a dovedností dětí a mládeže z rizikového prostředí v digitálním světě. Cílem je klást otázky (položky) v písemné (elektronické) formě a v té na ně i dostávat odpověď.

Skladba typického dotazníku je poměrně prostá, dá se rozdělit na pouhé tři části, přičemž úvod patří představení výzkumníka respondentům a jeho motivaci k výzkumu, poté vlastními otázkami a závěr, obvykle následuje i poděkování

(Gavora, 2013, s. 122-123). Úvodem jsem se snažila zdůraznit význam respondentových odpovědí tak, abych je motivovala k pečlivému vyplňování a k odeslání samotného dotazníku zpět. Neopomenula jsem také v této části zmínit pokyny k tomu, jak dotazník správně vyplňovat a využila jsem ho také ke krátkému představení sebe sama.

Při tvorbě vlastní části dotazníku, tedy položek, jsem vycházela z předem promyšlené struktury, kterou jsem si nejdříve rozdělila do 3 okruhů a každý z nich konkretizovala jednotlivými otázkami. Okruhy témat, které jsem identifikovala, považuji za důležité pro zodpovězení mé výzkumné otázky. Prvním okruhem je motivační složka, tedy cílem tohoto okruhu je pokládat otázky tak, aby byla zjištěna motivace užívání/neužívání/nadměrného užívání technologií ve spojitosti s přístupem k digitálním technologiím. Okruh potřebných kompetencí k úspěšnému využívání potenciálu technologií jako druhý okruh v pořadí a závěrem jsem strategie jejich teoretické užití ověřovala množstvím znalostních otázek v kontextu kompetenční dimenze, které byly následně prověřeny prakticky. Nutno podotknout, že strategický rozměr DG je nezávislý na kompetenční dimenzi. Dotazník následně ukončovalo poděkování respondentům za jejich čas a upřímnost.

Po celou dobu tvorby dotazníku mě provázely zásady, kdy jsem se snažila o jasnou a srozumitelnou formulaci otázek, aby nedocházelo k jejich příliš široké formulaci, nejednoznačnosti, asociaci s jinými tématy apod. Nejčastěji využívaným typem byly uzavřené dichotomické otázky a meritorní otázky, avšak aby nedošlo k donucení respondenta odpovědět pouze „ano“ nebo „ne“, bylo třeba dát mu možnost „neumím se vyjádřit“, případně „neumím se rozhodnout“, neboť by mohly být výsledky zkreslené. Otevřené otázky nebylo možné, vzhledem k charakteru výzkumu, aplikovat. Dále byly používány polouzavřené otázky, které mimo nabízenou možnost poskytovaly i otevřenou možnost odpovědi, případně volba jiné možnosti, než jsou ty nabízené. Jednotlivé položky nebyly seřazeny dle stupně otevřenosti, ale náhodně. Střídáním typů otázek jsem chtěla docílit zvýšení pozornosti u respondentů a vyvezení je ze stereotypu.

Délka dotazníku byla jakýmsi kompromisem mezi požadavky na výzkum a schopnostmi a zájmem cílové skupiny. Příliš dlouhý dotazník by

pravděpodobně vedl k únavě respondenta a povrchnímu vyplňování. v potaz byl brán i ohled na věkovou skupinu, ale i na pestrost obsahu, který se respondentů přímo dotýká, je pro ně zajímavý a jsou pak schopni pracovat déle. Na základě těchto skutečností má dotazník celkem 31 otázek.

Správnost dodržování zásad jsem si ověřila pomocí tzv. sondy formou interview, kdy respondent vždy vysvětloval, jak otázce porozuměl. Pochytila jsem neporozumění otázky a v jednom případě i odchylku od významu, který jsem otázce přisuzovala. Tyto otázky byly následně poupraveny. Bylo nesmírně obtížné formulovat položky právě pro tuto cílovou skupinu tak, aby jim bylo porozuměno. Pozornost bylo třeba věnovat výběru každého slova. Předvýzkum proběhl na vzorku 30 respondentů. Následovala fáze samotného shromažďování dotazníků od respondentů, ve které došlo ke kategorizaci a třídění získaných dat, čemuž se budu věnovat v podkapitolách níže.

4.5 Popis výzkumného souboru

V rámci tvorby praktické části práce byla oslovena všechna nízkoprahová zařízení pro děti a mládež poskytující své služby v Olomouckém kraji. Bližší specifikaci zařízení a aktuální údaje mi umožnil přehledný registr poskytovatelů sociálních služeb, který je zveřejněn na online stránkách Ministerstva práce a sociálních věcí. Stav, kdy byly údaje zjišťovány, je datován ke dni 22. 5. 2019. Celkem bylo osloveno 24 nízkoprahových zařízení pro děti a mládež. Všichni adresáti výzkumu byli kontaktováni nejdříve telefonicky výzkumníkem, kdy byli stručně seznámeni s problematikou výzkumu a požádáni o spoluúčast na výzkumu. Následně byly rozeslané odkazy na anonymní dotazníky uložené v aplikaci Google formuláře na uvedené emailové adresy v registru, což jak se později ukázalo, způsobilo menší obtíže. Vyšlo totiž najevo, že ne všechny emailové adresy jsou aktuální a platné a došlo k jejich aktualizaci, např. po změně pracovníka apod. Telefonicky však bylo vše vyřešeno, pracovníci byli ochotni poskytnout aktuální údaje, kam byl následně odkaz na dotazník zaslán. Pro jistotu, že se dotazníky dostanou do správných rukou a pro potvrzení, že byly osloveny opravdu všechny NZDM v Olomouckém kraji, byla v elektronické poště vybrána

možnost s potvrzením doručení dotazníku. v následujícím období jsem obdržela potvrzující email o přečtení od všech oslovených poskytovatelů.

Adresáti dotazníku byli jednak v krátkém emailu osloveni s žádostí o spoluúčasti při vyplňování, byli rovněž informováni o jeho účelu, skladbě, počtu otázek a předpokládaném času, který vyplnění dotazníku zabere. Samozřejmostí bylo také poděkování za upřímné odpovědi, svědomité vyplňování a věnovaný čas, v případě nutnosti také požádání o pomoc respondentům při vyplňování. Dotazníkové šetření bylo spuštěno v týž den, kdy byly rozeslány emaily s odkazem na elektronické úložiště dotazníku, bylo možné vyplňovat je do 22. 6. 2019. Průměrná doba vyplňování dotazníku činila 17 minut. Největší návratnost proběhla první týden šetření - 22. – 29. 5. 2019 (97 dotazníků), v následujících týdnech měly počty přijatých dotazníků klesající tendenci, v posledním týdnu šetření docházelo již pouze k jednotkovým přírůstkům – 12. – 19. 6. 2019 (18 dotazníků). Poslední den šetření již nebyl vyplněn žádný dotazník, v tento den byla zvolena jedna z možností aplikace Google formuláře, tj. nepřijímat žádné další dotazníky. Celkem bylo přijato 213 dotazníků. Limitujícím u dotazníku uloženého na zmíněném serveru je to, že nezobrazuje počet přístupů do elektronického formuláře. Nejsem tedy schopna zhodnotit, zda existuje procento respondentů, kteří formulář ukončili předčasně, nebo ho po seznámení s obsahem zavřeli, či zda je počet přijatých dotazníků roven počtu přístupů do elektronického úložiště. Tuto tezi potvrzuje i Gavora, dle kterého je třeba při využití dotazníkového šetření uvažovat o návratnosti (2013, s. 130). To vlivem různých faktorů nebývá 100 %. Za určitou hranici úspěšnosti se považuje 75 %, avšak dosáhnout vysoké návratnosti je obtížné a hranice se proto připouští nižší. v případě mého výzkumu však vzhledem k anonymitě klientů zůstává návratnost jednou velkou neznámou, což mi pomohlo uvědomit si, jakým způsobem může strategie získávání dat ovlivnit jejich následnou kvalitu.

4.6 Způsob zpracování dat

Data byla sbírána univerzálním systémem pro online sběr – Google Forms. Jelikož se téma týká návyků v online prostředí, online sběr byl vhodnější variantou než papírový. Ve fázi čištění dat proběhlo odstranění hodnotitelů, kteří měli

zaškrtnuté protichůdné odpovědi. Možnost protichůdných odpovědí byla přidána záměrně právě pro možnost kontroly integrity odpovědí a následné odstranění hodnotitelů, kteří by tuto integritu porušili nahodilým vyplňováním.

Následovala agregace dat, kdy datové vzorky pro jednotlivé otázky byly seskupeny do tabulek a kvantifikovány podle počtu odpovědí, neboť systematickým tříděním do grafů a tabulek dosáhneme organizace a systematické interpretace dat výzkumu. Zároveň byl zvolen vhodný graf reprezentující výsledky pro danou otázku. Byla provedena i vztahová analýza, kdy byly analyzovány odpovědi mezi sociodemografickými skupinami (např. vesnice/město) a na základě běžných očekávání (např. jak se odpovědi liší po špatné online zkušenosti, nebo na základě sociálních preferencí – online kontakt/sociální kontakt).

4.7 Výsledky

Jelikož výzkumné šetření probíhalo neosobní cestou, tedy nebylo v silách výzkumníka dotazníky osobně rozdat a vybrat, byly zaslány a přijímány prostřednictvím online přiložené odkazu v emailu. Všechna data, která byla získána výzkumným šetřením, byla zpracována v programu Microsoft Excel 2007 a Tabulky Google. Grafy byly vygenerovány ve službě Tabulky Google. s ohledem na aplikaci motivační, strategické a kompetenční dimenze budou otázky rozděleny vyhodnoceny ve třech odlišných blocích reflektující vždy jednu ze jmenovaných dimenzí. První otázka zjišťuje jeden ze základních demografických údajů, tj. bydliště, tudíž stojí zvlášť, nezávisle na zmiňovaných blocích. Samostatný blok s demografickými údaji by byl bezpředmětný, neboť jedním ze základních principů fungování klienta v nízkoprahovém zařízení je anonymita a shromažďování dalších demografických údajů o respondentech nepovažují ohledem na cíl šetření za smysluplné.

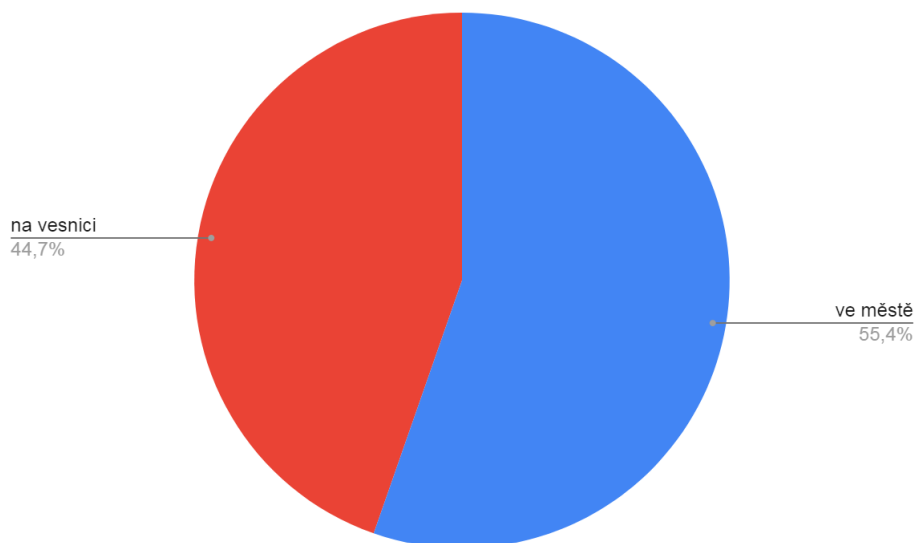
Otázka č. 1. - “Bydliště“

Graf č. 1 zobrazuje výsledky otázky č. 1. z celkového počtu 213 respondentů jich nadpoloviční většina (118 respondentů) bydlí ve městě a 95 na vesnici. Vesnicí rozumíme sídlo venkovského typu či venkovskou obec. Ze sociálního hlediska se jedná o sídlo, kde jsou mezi obyvateli úzké sociální kontakty (Perlín, 2010, s. 46-

47). Z mých pracovních zkušeností může být přístup dětí žijících na vesnici do digitálního prostoru omezený. To se však nepotvrdilo, jak je patrné v grafu č. 1 níže.

Pro město je specifický městský způsob života, který je na rozdíl od venkovského více anonymní, neosobní a účelový. Ve městech se také koncentrují sociálně-patologické jevy, jako je zločinnost (Hrůza, 2014, s. 358).

Graf č. 1: Demografické údaje-bydliště



Zdroj: vlastní výzkum.

4.7.1 Motivační dimenze – popis výsledků

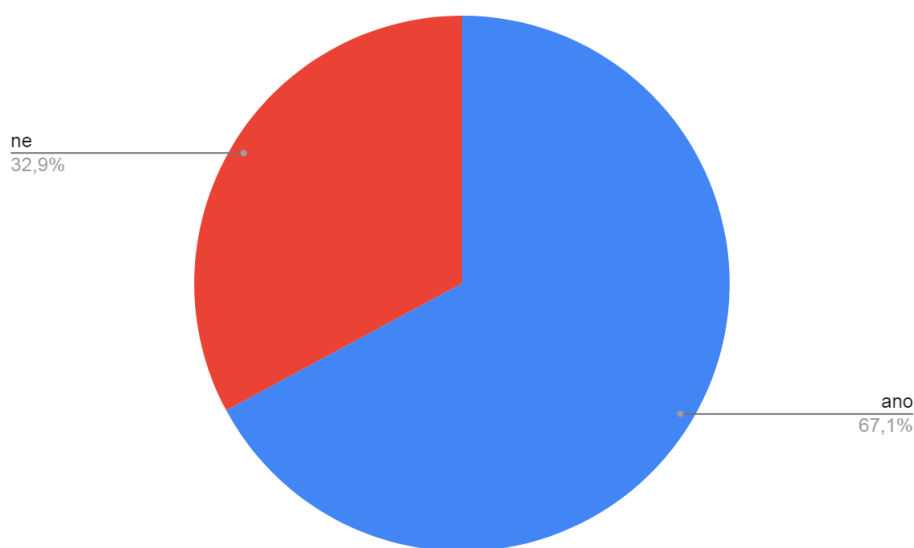
Tato složka digitální gramotnosti zahrnuje zejména přístup a postoje jednotlivců k ICT technologiím a jejich užívání, dále tzv. centralitu digitálních technologií (míra obklopení), ale i míru užívání technologií v životě respondentů. Nese také vnímání bezpečnostních a právních rizik, zodpovědnost při užívání technologií apod. Motivační dimenze pojímá v mém výzkumu otázky č. 2 až 13.

Otázka č. 2. - “Ve svém mobilním telefon mám neustále přístup k internetu.”

Graf č. 2 zobrazuje výsledky otázky č. 2, kdy 67 % (143 dotázaných) má ve svém mobilním telefonu neustálý přístup k internetu. Z toho 85 respondentů žije ve městě a 53 na vesnici (viz graf číslo 3). Z respondentů žijících na vesnici mělo neustálý přístup k internetu zřízeno jen 25 % (53 respondentů). Z toho plyne, že

respondenti žijící ve městě mají častěji zřízen neustálý přístup k internetu ze svého mobilního telefonu než respondenti žijící na vesnici. U této otázky bylo vycházeno z předpokladu, který se opírá o data statistiky ČSÚ, kdy 98,4 % jednotlivců ve věku 16–24 let vlastní mobilní telefon (Jednotlivci ČR používající mobilní telefon, 2018). Z tohoto důvodu nebylo respondentům nabídnuto zvolit možnost, že mobilní telefon nevlastní.

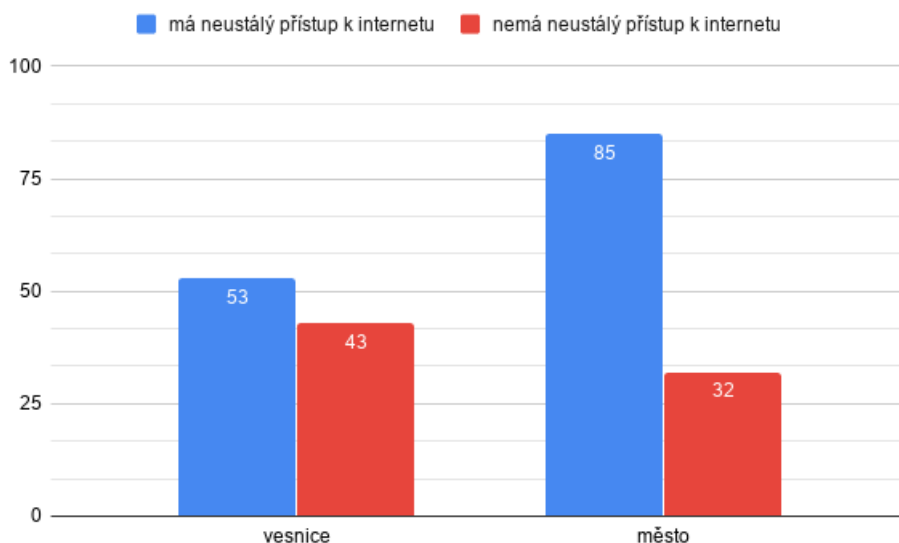
Graf č. 2: Otázka neustálého přístupu k internetu:



Zdroj: vlastní výzkum.

Teorie van Dijka, který považuje otázku přístupu ve spojitosti s digitální propastí za zanedbatelnou a již překlenutou, koreluje rovněž s daty v mém výzkumu. Můžeme tedy říci, že prozatím se tento zdroj nerovnosti podařilo eliminovat. V grafu č. 3 se zabývám spojitostí přístupu neomezeného internetu ve srovnání s tím, odkud respondent pochází. Rozdíl mezi dětmi z měst a vesnic je markantní. Nelze však dovozovat, že v případě, nemá-li respondent neustálý přístup k internetu (typicky respondent z vesnice), má přístup k ICT omezen. Viz. Graf číslo 3. Na tomto místě vnímám, že by bylo vhodnější pátrat více po příčině těchto dat, aby bylo možné rozlišit, zda se jedná o primární či sekundární digital divide, případně zda se vůbec o propast jedná.

Graf č. 3: Rozlišení neustálého přístupu k internetu mezi dětmi z měst a vesnic:

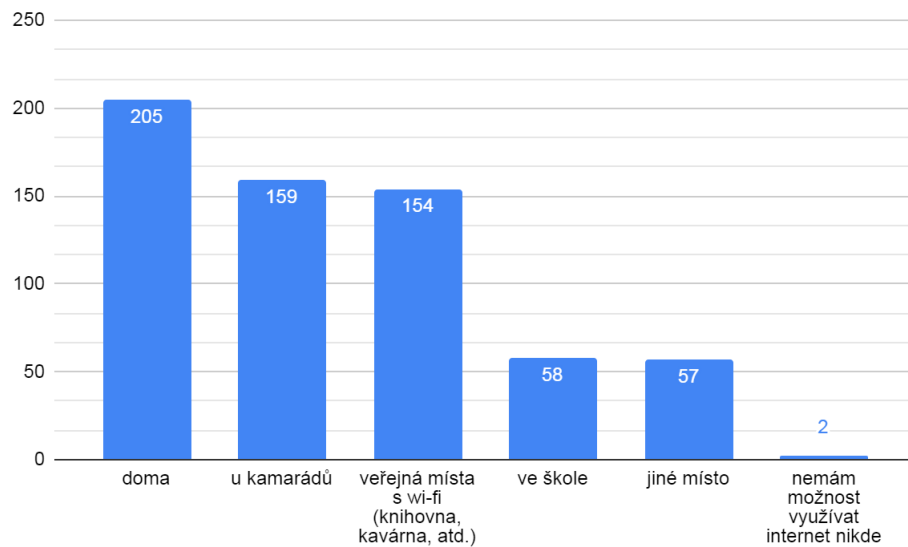


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 3. - “Kde máš možnost využívat internet?”

Graf č. 4 odráží odpovědi otázky č. 3, která směřuje na zjištění místa, odkud respondenti nejčastěji využívají připojení k internetu. Dva respondenti neměli možnost využívat internet nikde, proto jsme jejich odpověď pro tuto otázku vyřadili. Nejvíce respondentů využívá internet doma (96,7 %), dále u kamarádů (76,1 %), na veřejných místech s Wi-Fi (72,8 %), ve škole (27,7 %) a na jiných místech využívá internetové připojení 26,8 % dotázaných. V otázkách přístupu k ICT, zde míněno přístup k internetu, se potvrdily očekávatelné výsledky, tedy téměř sto procentní. Tato data rovněž korelují se statistikou uvedenou v první části práce, kdy dle Českého statistického úřadu mělo v roce 2018 zavedený internet 97,8 % domácností s dětmi (ČSÚ, 2018).

Graf č. 4: Možná místa připojení k internetu:



Zdroj: Vlastní výzkum.

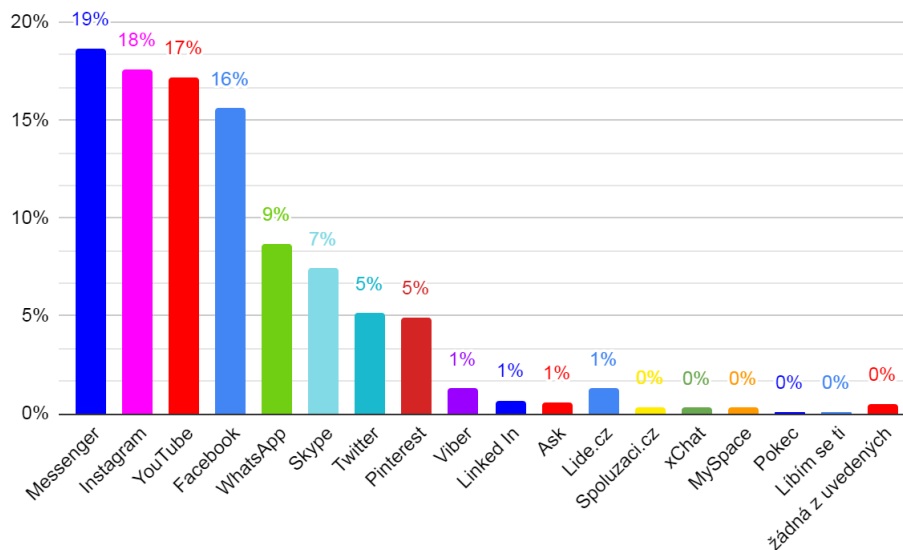
Otázka č. 4. - “Jsi registrován/a na některé(m) z uvedených sítí/komunikátorů?”

V rámci výzkumu bylo zjištěno, že společnost Seznam.cz svou službu Spolužáci definitivně vyřadila z provozu ke dni 1. 9. 2018. Důvodem byla především nutnost implementace nařízení o ochraně osobních údajů, což by bylo vzhledem k případnému dalšímu provozu pro společnost neekonomické (Kapuciánová, 2018). Stejně tak došlo v průběhu roku 2019 rovněž k zániku sociální sítě Google plus. Tyto možnosti odpovědí by pro výzkum neměly patřičnou vypovídající hodnotu, tudíž došlo k jejich vyřazení. Tyto následně prováděné úpravy mají skutečnou vypovídající hodnotu o typických charakteristikách ICT prostředí, které je nesmírně dynamické, permanentně se měnící a rozvíjející za každých okolností.

Součástí této otázky byla i určitá kontrola, kdy v nabízených možnostech mohl respondent zvolit, že k žádné z uvedených sociálních sítí není registrován. Potvrdilo se, že dva respondenti, kteří tuto možnost zvolili, zakřížkovali mimo jiné všechny ostatní možnosti. Evidentně tedy označili vše, co jim přišlo pod ruku a z toho důvodu by mohla být zpochybněna reliabilita jejich odpovědí, proto byli v této otázce dva respondenti vyřazení.

V grafu č. 5 nalezneme sestupně vyobrazené jednotlivé sociální sítě dle oblíbenosti u respondentů, které jsou označeny charakteristickými barvami pro tu kterou síť. Mezi dětmi a mládeží je nejužívanější platforma sociální sítě Facebook, a to komunikátor Messenger. Hned v jejím závěsu je Instagram a YouTube. Zde se opět odráží dynamika a nestálost ICT prostředí, jelikož vznik sociální sítě Facebook byl obrovský boom, který nyní lehce pokulhává za ostatními sítěmi, v mém výzkumu je u respondentů až na čtvrtém místě s 16 %. Dalšími oblíbenými sociálními sítěmi, jež respondenti využívají, je WhatsApp, Skype, Twitter, Pinterest a Viber. Zbylé sociální sítě a komunikátory zaujaly z celkového počtu pouze zanedbatelné procento, odpovědi se pohybovaly v řádu počtu do 10 respondentů. Možnost zvolit jinou sociální síť, která nebyla nabídnuta výzkumníkem, si vybralo 5 respondentů, kteří zmínili TikTok (obdoba Facebooku či Instagramu), Discord (komunikační platforma zejména pro hráče online her), Hangout (komunikační platforma Gmailu) a pornografický server Pornhub.

Graf č. 5: Nejužívanější sociální sítě/komunikátory:

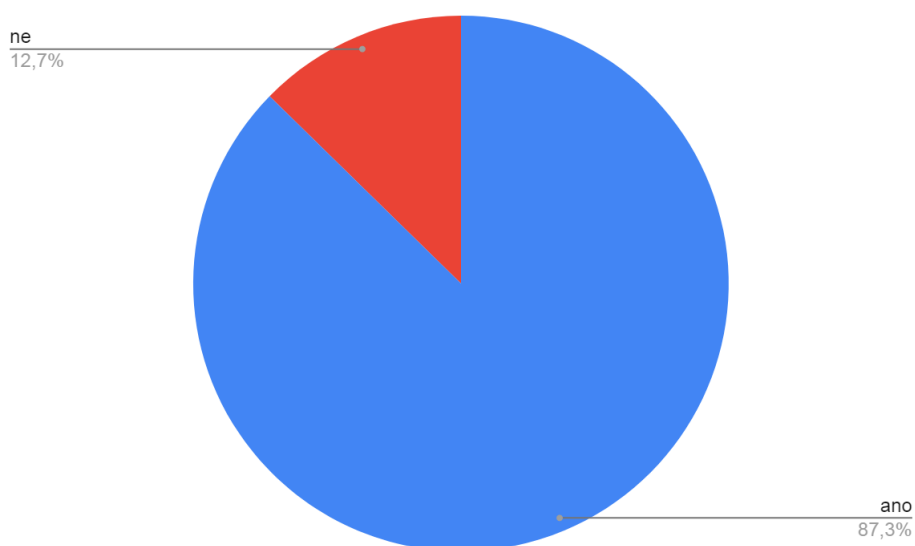


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 5: “Pravidelně se přihlašuji k některé ze jmenovaných sociálních sítí.”

Jak je vidět v grafu č. 6, pravidelně se pak k těmto sítím/komunikátorům, přihlašuje naprostá většina respondentů. Pravidelně se nepřihlašuje pouhých 27 uživatelů z celkových 213 dotázaných, což lehce překročilo hranici 10 % respondentů. Zajímavá je i souvislost s původem respondentů, tj. zda pochází z města, či vesnice. Demonstrativně je tento přístup znázorněn v grafu č. 7 níže.

Graf č. 6: Pravidelnost přihlašování k sociálním sítím/komunikátorům:

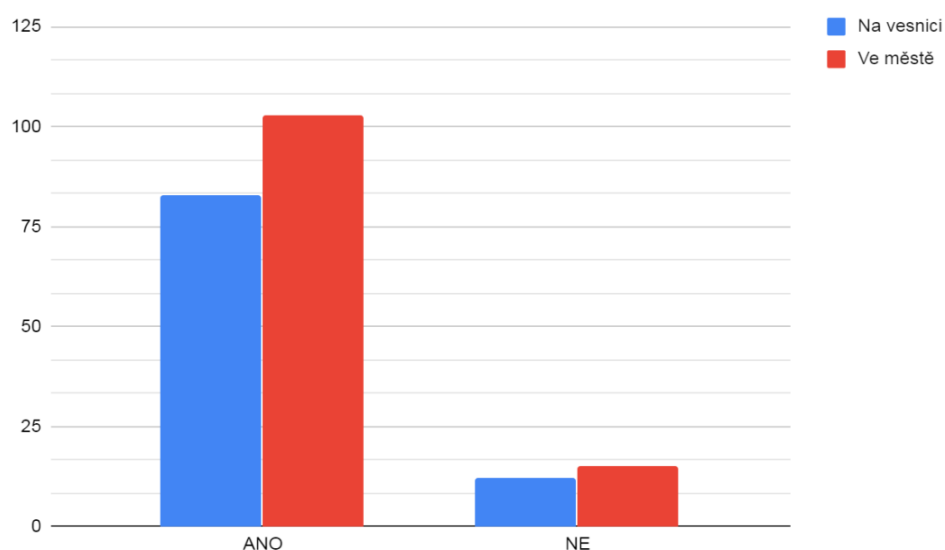


Zdroj: Vlastní výzkum.

Pro přehlednost jsou výsledky rozloženy v tabulce, kde lze spatřit rozdíly pouze v desetínách procent. Lze tedy konstatovat, že respondenti z měst se přihlašují stejně pravidelně, jako respondenti z vesnic, není mezi nimi v tomto ohledu žádný markantní rozdíl.

Vesnice ANO 44,60 %	Město ANO 55,40 %
Vesnice NE 44,40 %	Město NE 55,60 %

Graf č. 7: Pravidelnost přihlašování respondentů s ohledem na bydliště:

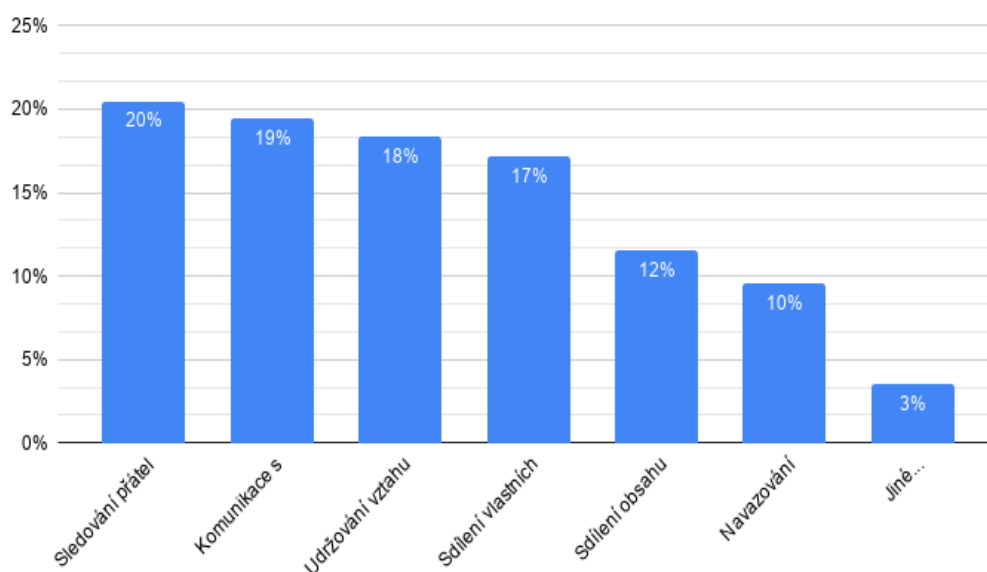


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 6. - “Sociální síť pro mě znamená”

Nejen to, že se respondenti pravidelně k sociálním sítím přihlašují, ale sociální síť pro 135 z nich (20 %) znamená především sledování přidaných přátel a jejich životních příběhů. Pro 128 respondentů (19 %) je sociální síť významným prostředkem komunikace s přáteli i novými lidmi. Dalších 121 respondentů vnímá sociální síť jako nástroj pro udržování vztahu se stávajícími přáteli. Vlastní myšlenky, zážitky a fotky, sdílí skrz síť 113 respondentů (17 %). Ke sdílení obsahu zájmových skupin (sport, škola, hudba apod.) slouží sociální síť v případě 76 respondentů (12 %). Nová přátelství navazuje prostřednictvím sítí 63 respondentů (10 %) a zbylá 3 % (23 respondentů) přisuzuje sociální síti naprosto jiný význam, než byly nabízené možnosti.

Graf č. 8: Význam sociální sítě pro respondenty:

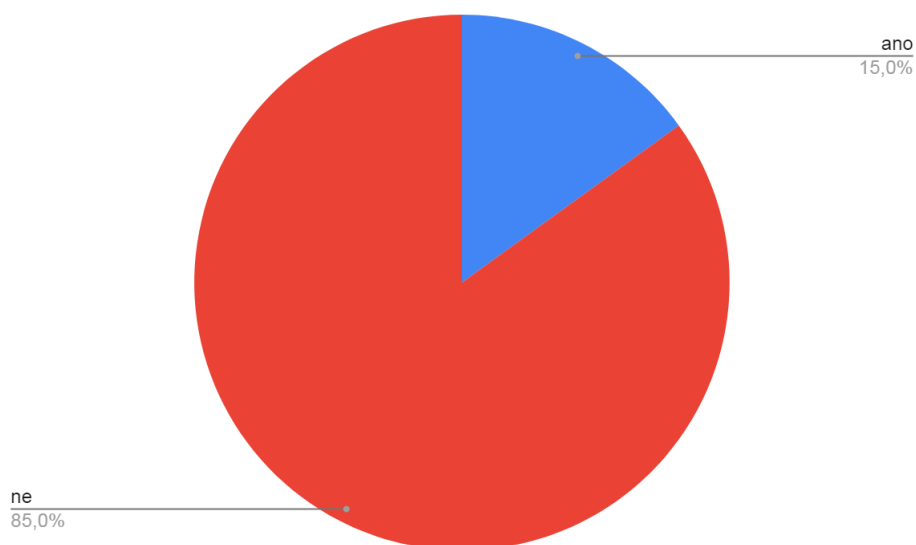


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 7. - “Upřednostňuješ při vytváření nových přátel sociální sítě před osobním kontaktem?”

Graf č. 9 znázorňuje odpovědi na otázku č. 7. Zde je nutno podotknout, že přestože působí sociální sítě na respondenty tak, že jim přisuzují až nezdravý vliv, i přesto při vytváření nových přátel neupřednostňují sociální sítě před osobním kontaktem. Sociální sítě upřednostňuje pouhých 15 % (32 respondentů). Zajímavá by mohla být čísla s odstupem několika let. Domnívám se, že by křivka měla vzestupnou tendenci, nicméně nechme se překvapit tím, co následující doba v dané oblasti přinese.

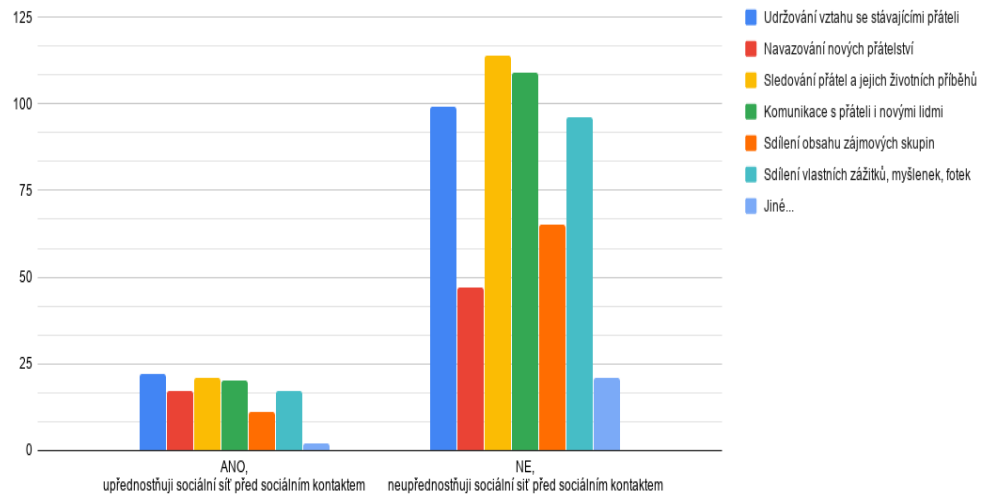
Graf č. 9: Upřednostňování sociálních sítí před osobním kontaktem:



Zdroj: Vlastní výzkum.

V grafu číslo 10 je zobrazena snaha výzkumníka prokázat, že existuje souvislost mezi respondenty, kteří upřednostňují při vytváření nových přátel sociální sítě před osobním kontaktem a těmi respondenty, pro které sociální sítě znamenají především možnost navazovat nová přátelství. S ohledem na výsledná čísla v grafu se však tato souvislost prokázat nepodařila. Hodnoty těch respondentů, kteří upřednostňují online prostředí při vytváření nových kontaktů přes osobním setkáním, nejsou nikterak odlišné od těch respondentů, které přikládají různý význam sociálním sítím, nejen tedy případ, kdy pro ně sociální sítě představují možnost navazovat nová přátelství. Na tomto místě však považují za zajímavé poukázat na skupinu respondentů, kteří neupřednostňují sociální sítě při navazování nových přátelství před osobním kontaktem. Ti totiž přikládají různé významy sociálním sítím, avšak navazování nových přátelství pro ně je až na předposledním místě v pomyslném žebříčku mezi jinými možnostmi významu sociálních sítí.

Graf č. 10: Role významu sociálních sítí při navazování nových přátelství:



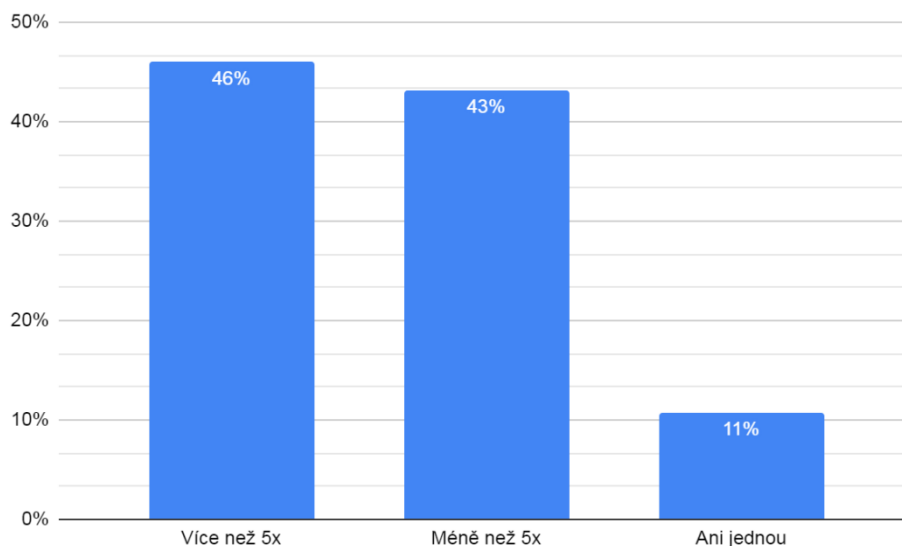
Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 8. - “Kolikrát za den zkontroluješ profily na sociálních sítích?”

Již v předchozí otázce jsme okrajově zabrousili k tématu digitálního zdraví. Avšak stále se pohybujeme v oblasti motivačního rozměru dimenze DG. Časem stráveným online se ponoříme o něco hlouběji do oblasti digitálního zdraví, ve smyslu nadměrného užívání technologií a jeho důsledky. Nikoliv zde nebude hovořeno o digitální péči o zdraví, případně jiných výkladech pojmu digitální zdraví.

Graf č. 11 znázorňuje odpovědi na otázku č. 8, kdy téměř polovina respondentů zkontroluje profily na sociálních sítích více, než 5× denně (46 %). O něco méně, tj. 43 % respondentů, zkontroluje své profily méně, než 5× denně, ale více, než jednou za den. Ti, kteří nezkontrolují profil ani jednou za den, je pouhých 11 % dotázaných. Tato data byla získávána za předpokladu, že respondenti mají v podstatě neustále přístup k internetu. Je tedy otázkou, pokud by byl výzkum prováděn tehdy, byl by-li respondentům na krátkou dobu přístup k ICT odepřen. Je velmi pravděpodobné, že by u nich nastala tzv. *digitální úzkost*. Pod tímto pojmem si můžeme představit zejména strach z toho, že bude člověk odpojen, ale i dlouhotrvající negativní pocity spojené s nadměrným užíváním ICT a nemožnost dostat čas na nich strávený pod kontrolu (Lidovky.cz, 2017).

Graf č. 11: Četnost kontroly profilu na sociálních sítích:

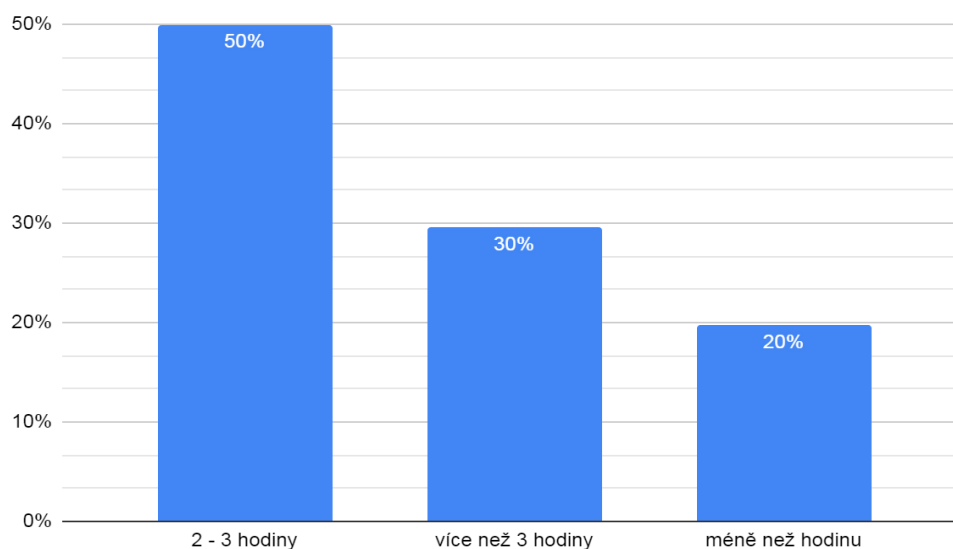


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 9. - “Kolik času trávíš ve všední dny online?”

Graf č. 12 zobrazuje výsledky otázky č. 9. Mírně alarmující jsou hodnoty u odpovědi, kdy respondenti trávili více než tři hodiny denně online (63 respondentů). Záměrně byl ve výzkumu rozlišen čas v online prostoru ve všední dny a ve dnech volna, aby mohlo dojít k porovnání. Přesně polovina respondentů tráví čas online zhruba 2–3 hodiny denně ve všedních dnech. Těch, co stráví online méně než hodinu denně, bylo 20 % dotazovaných (42 respondentů).

Graf č. 12: Čas strávený online ve všední dny:

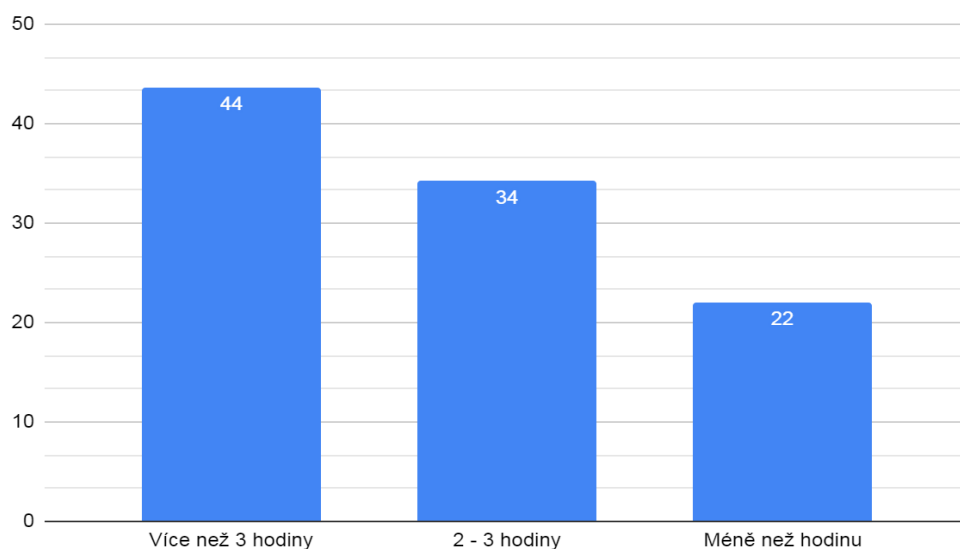


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 10. - “Kolik trávíš času o víkendu online?”

Graf č. 13 zobrazuje odpovědi respondentů na otázku č. 10, kde je patrný markantní nárůst času, který respondenti tráví online ve srovnání s běžným týdnem. Dny volna se tedy do online prostoru zjevně promítají a je možné si dovodit, že pokud by bylo více dnů volna, např. prázdniny, platily by obdobné výsledky, jako čas strávený online o víkendu. O 14 % vzrostl počet těch, kteří stráví o víkendu v online prostoru více než tři hodiny, ve srovnání se všedními dny, avšak o 16 % klesl počet těch, kteří tráví v online prostoru 2–3 hodiny. Překvapivě naopak došlo o víkendu k nárůstu o 2 % těch uživatelů, kteří stráví v průměru online méně než jednu hodinu. Lze dovodit, že se jedná o ty uživatele, kteří mají přístup k internetu pouze ve škole, případně na veřejných místech a ve dnech volna možnost využívat internet nemají.

Graf č. 13: Strávený čas online o víkendu:

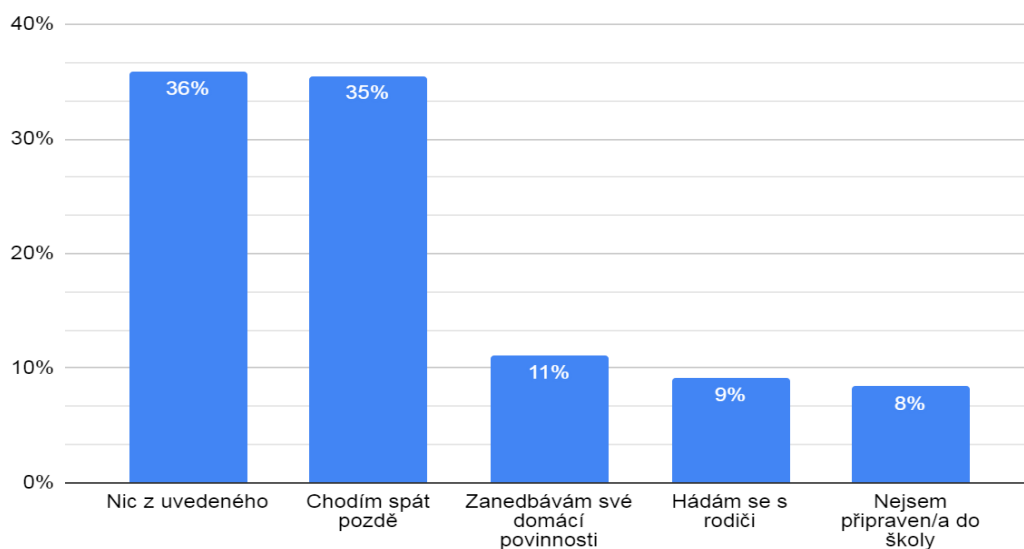


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 11. - “Kvůli času strávenému na internetu:”

Graf č. 14 znázorňuje odpovědi na otázku č. 11, kdy více než třetina respondentů (35,9 %) uvedla, že kvůli času strávenému na internetu chodí spát pozdě. Jedenáct procent respondentů zanedbává své povinnosti, 9,2 % respondentů se v důsledku času stráveného na internetu hádá se svými rodiči a 8,4 % není připraveno do školy. Vzhledem k tomu, že věkové rozhraní dětí a mládeže z rizikového prostředí navštěvující nízkoprahová zařízení je 8–26 let, bylo vycházeno z toho, že většina respondentů bude navštěvovat školské zařízení. Více než třetina (35,9 %) respondentů nezvolila nic z uvedených možností, avšak nelze proto předpokládat, že v důsledku stráveného času na internetu nezanedbávají jiné úkony v životě (např. pokud by byl respondent již pracující apod.). Na tomto místě vnímám, že by mohlo být užitečné, aby respondenti měli možnost vepsat, zda je čas strávený online negativně ovlivňuje v něčem jiném.

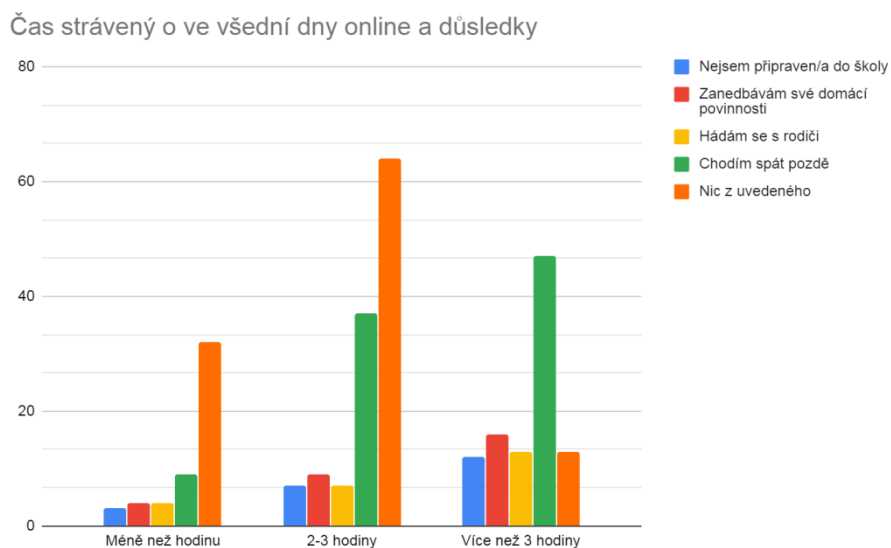
Graf č. 14: Důsledky času stráveného na internetu:



Zdroj: Vlastní výzkum.

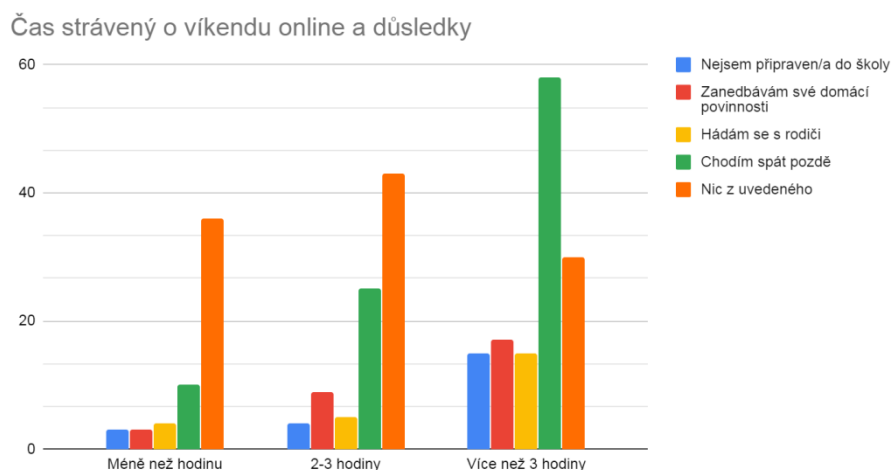
Vzhledem k tomu, že mezi dobou strávenou na internetu ve všední dny a ve dnech volna, byly značné rozdíly, je v grafu č. 15 a č. 16 zobrazena souvislost právě s časem tráveným na internetu, současně za reflexe všedních dnů a dnů volna.

Graf č. 15: Čas strávený online ve všední dny v souvislosti s důsledky



Zdroj: Vlastní výzkum.

Graf č. 16: Čas strávený online o víkendu v souvislosti s důsledky:

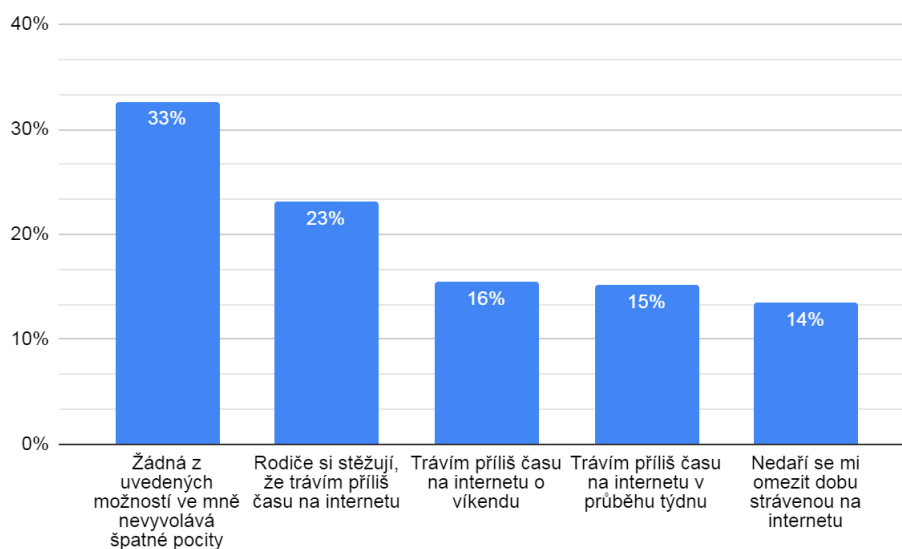


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 12. - “Zakřížkuj situace, které v tobě vyvolávají špatné pocity:”

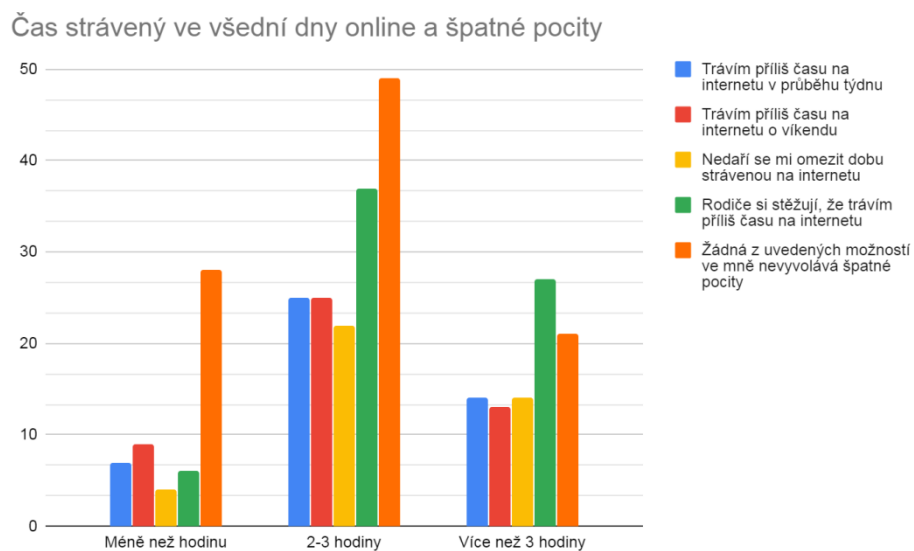
Graf č. 17 reflektuje výsledky otázky č. 12, kdy respondenti měli za úkol zakřížkovat situace, které v nich vyvolávají špatné pocity. Třetina respondentů se vyjádřila tak, že špatné pocity má v případech, kdy tráví příliš času na internetu v týdnu a o víkendu, přičemž srovnání volných dnů s pracovním týdnem zde není reflektováno. Je to poměrně zajímavé, vezmeme-li v potaz výsledky porovnání odpovědí u otázek č. 9 a 10, kdy s volnými dny o víkendu přišel výrazný nárůst stráveného času na internetu. U 70 respondentů si rodiče stěžují, že tráví příliš času na internetu. Respondentů, kterým se nedaří omezit dobu strávenou na internetu, je z celkového počtu 41, což je 13,5 %. Zbýlé procento respondentů (32,7 %) se vyjádřilo tak, že žádné z uvedených možností v nich nevyvolává špatné pocity.

Graf č. 17: Situace vyvolávající špatné pocity:



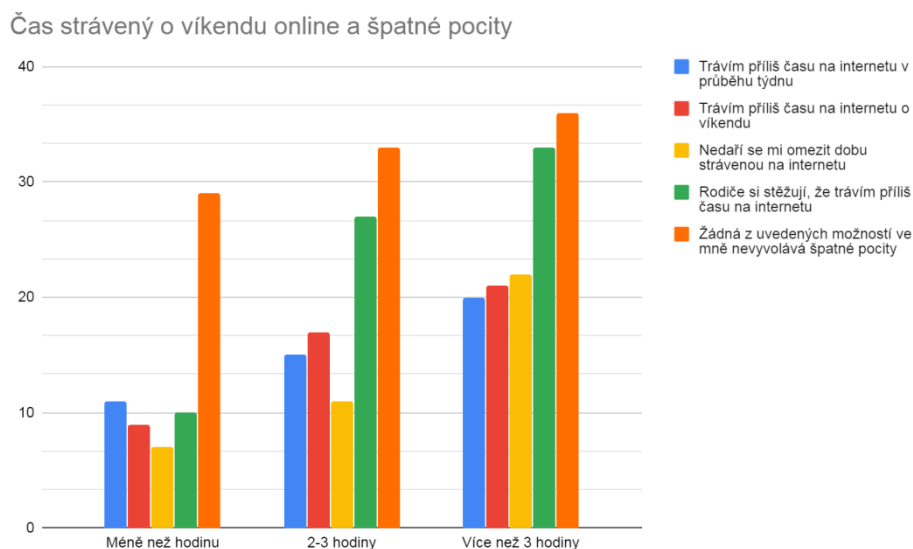
Zdroj: vlastní výzkum.

Graf č. 18: Čas strávený online ve všední dny v souvislosti se špatnými pocity:



Zdroj: Vlastní výzkum.

Graf č. 19: Čas strávený online o víkendu v souvislosti se špatnými pocity:

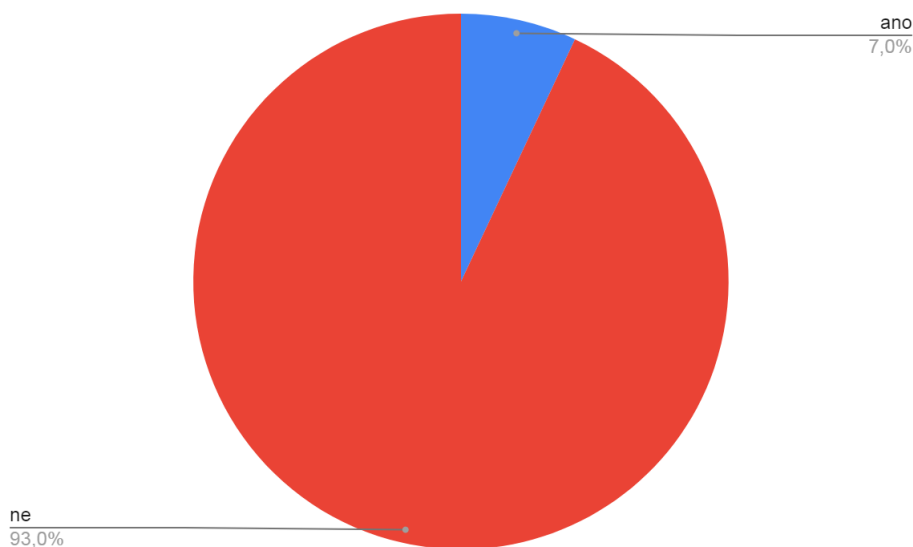


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 13. - “Je pro tebe představitelné, že bys zrušil/a svůj profil na sociální síti?”

Graf č. 20 zobrazuje poměrně očekávané odpovědi na otázku číslo 13, kdy 199 respondentů z celkového počtu 214, což je 93 % respondentů, si nedovedlo představit, že by zrušilo svůj profil na sociální síti. Naopak 14 respondentů si dovedlo představit, že by svůj profil na sociální síti zrušili (7 %).

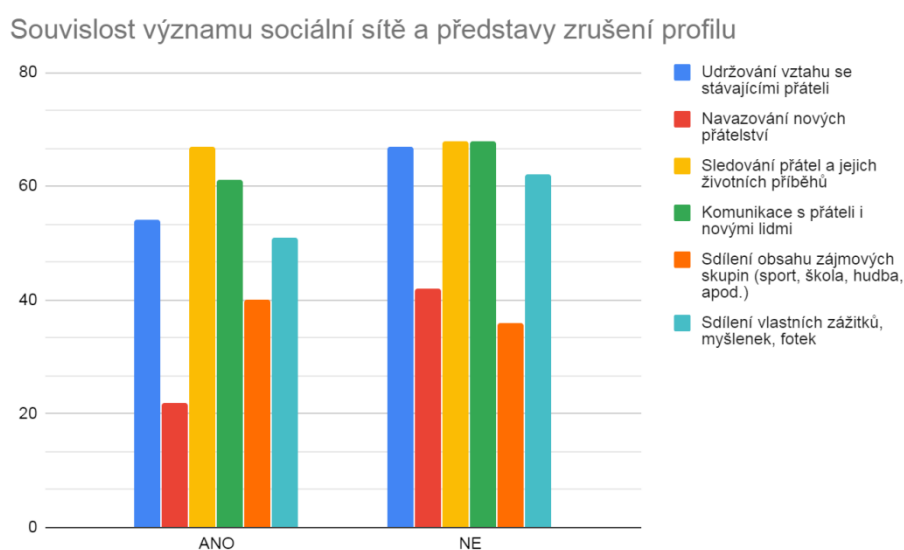
Graf č. 20: Představa zrušení profilu na sociální síti:



Zdroj: vlastní výzkum.

Pro ty respondenty, jež si dovedli představit, že by zrušili svůj profil na sociálních sítích, představoval jejich význam pro tuto skupinu zejména ve sledování přátel a jejich životních příběhů, poté komunikace s přáteli i novými lidmi, udržování vztahu se stávajícími přáteli, což jsou stejné tři hodnoty, které uváděli nejčastěji i ti respondenti, kteří si naopak nedokázali představit, že by svůj profil na síti zrušili. Mezi těmito skupinami se tedy nepodařilo prokázat souvislost s významem, který sociálním sítím přiřkládají. Popsanou souvislost odráží níže zobrazený graf č. 21.

Graf č. 21: Souvislost významu sociální sítě a představy zrušení profilu na sociální síti:



Zdroj: Vlastní výzkum.

4.7.2 Kompetenční dimenze – popis výsledků

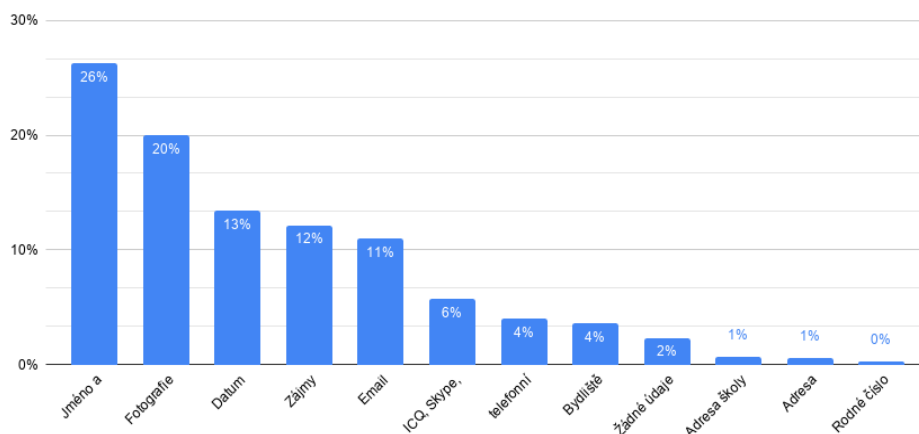
Tato dimenze zobrazuje výsledky otázek zaměřené primárně na práci s obsahem, tj. na komunikaci a interakci s digitálním prostředím, vyhodnocení zprostředkovaných informací a zodpovědné sdílení informací a dat. Dimenze pojímá otázky č. 14–20.

Otázka č. 14. - “Označ údaje, které veřejně sdílíš na sociálních sítích:”

V grafu č. 22 lze spatřovat vyobrazení nejčastěji zveřejňovaných údajů o respondentech na sociálních sítích. Na předních příčkách zveřejňují respondenti své jméno a příjmení, následně fotografii obličeje a datum narození. Poté

také své zájmy, email a případně jiný kontakt (odkaz na Instagram, Skype apod.). Na tomto místě bych chtěla poukázat na pouhá 2 % (16 respondentů), kteří nesdílí žádné údaje o své osobě veřejně. v souvislosti s otázkou č. 16, kdy více než třetina (72 respondentů) na dotaz, zda mají se sociální sítí špatnou zkušenost, kladně, byly tedy v této části otázky očekávány výrazně vyšší hodnoty.

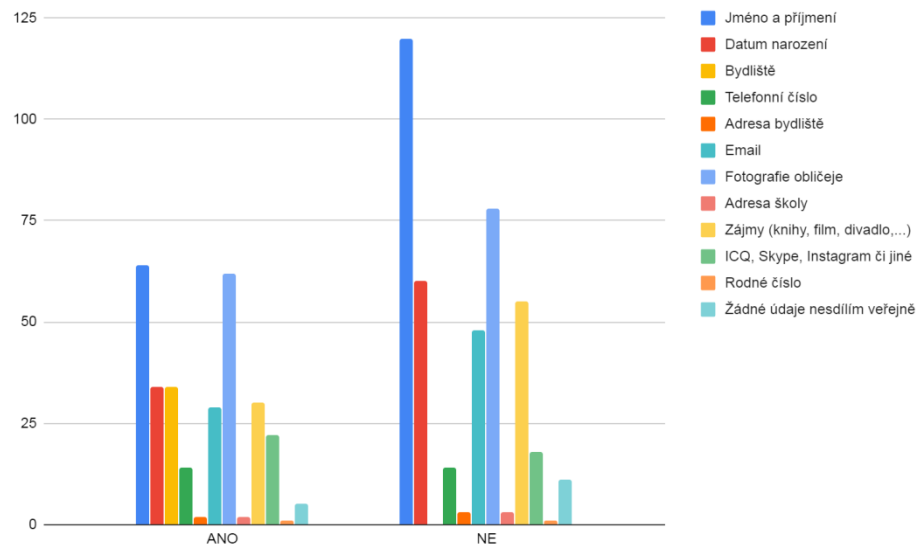
Graf č. 22: Údaje, které respondenti veřejně sdílí na sociálních sítích:



Zdroj: Vlastní výzkum.

Na tomto místě bych ráda poukázala na souvislost špatné zkušenosti respondentů s internetem a údaji, které na sociálních sítích sdílí veřejně. Odlišné jsou odpovědi respondentů, zejména co se týče bydliště, neboť 11,3 % respondentů, kteří měli někdy špatnou zkušenost s internetem, má zveřejněno místo bydliště. Oproti nim respondenti, kteří špatnou zkušenost nemají, bydliště neuvádějí v žádném případě. V ostatních nabízených možnostech se odpovědi žádným zásadním rozdílem nelišily, vždy šlo o hodnoty do 5 % rozdílu. Za zmínku ještě stojí údaj o rodném čísle, které má zveřejněno pouze jeden respondent z každé skupiny, což nepřesáhlo ani půl procenta z celkového počtu a lze to považovat za úspěch, neboť veřejné sdílení právě tohoto údaje zdá se být nejvíce nebezpečným. Pro názornost přiložen graf č. 23 zobrazující popsané skutečnosti.

Graf č. 23: Souvislost špatné zkušenosti s internetem se sdílenými údaji veřejně:

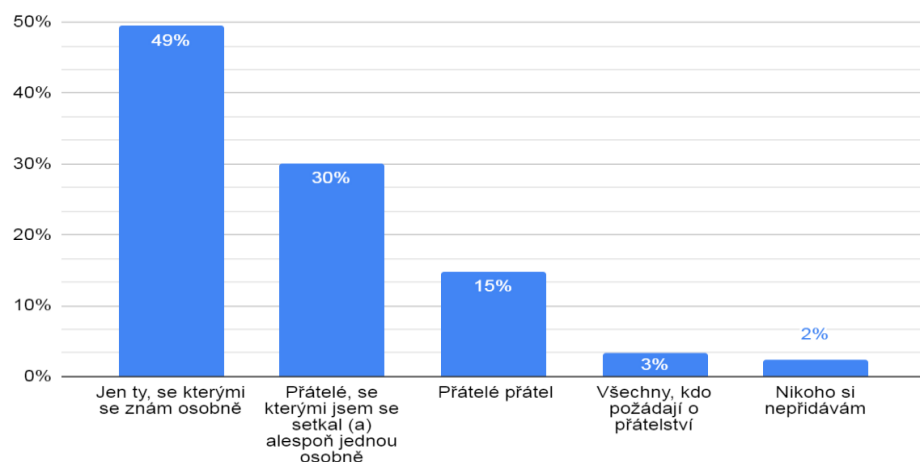


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 15. - “Jaké uživatele, si přidáváš na sociálních sítích?”

V grafu č. 24 jsou zobrazeny výsledky otázky č. 15, kdy téměř polovina respondentů si přidává na sociálních sítích pouze ty uživatele, se kterými se zná osobně. Dalších 30 % respondentů si přidává pouze ty, se kterými se setkala alespoň jednou osobně. Přátelé přátel by si přidalo 54 respondentů. Respondentů, kteří by si přidali každého, kdo by o přátelství požádal, bylo 12. Naopak těch, kteří by si nepřidali nikoho, bylo 9.

Graf č. 24: Veřejně sdílené informace na sociální síti:

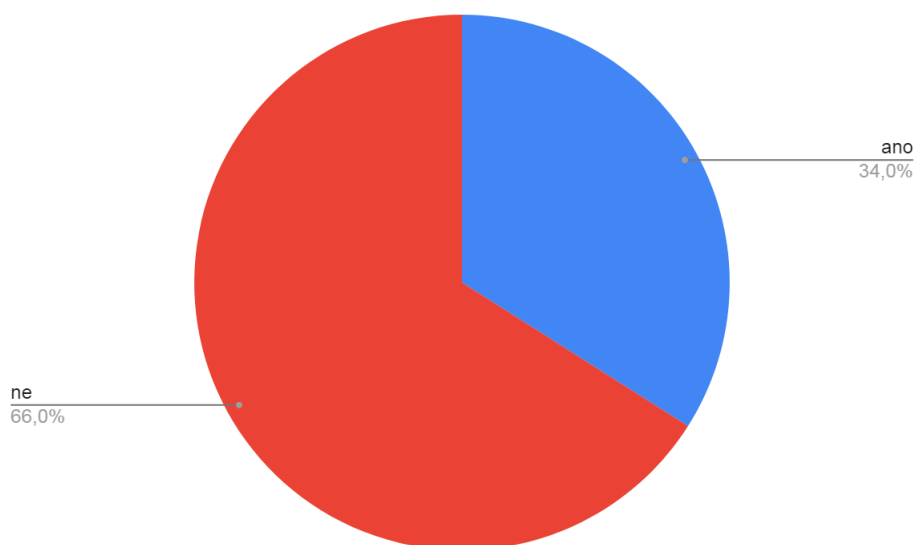


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 16. - “Máš nějakou špatnou zkušenost se sociální sítí (např. ztráta profilu, odcizení hesla, vydávání se za někoho jiného apod.)?”

Na otázku špatné zkušenosti se sociální sítí odpověděla kladně celá třetina respondentů (34 %). Naopak dvě třetiny (66 %) dosud žádnou špatnou zkušenost se sociální sítí nezažilo.

Graf č. 25: Špatná zkušenost se sociální sítí:

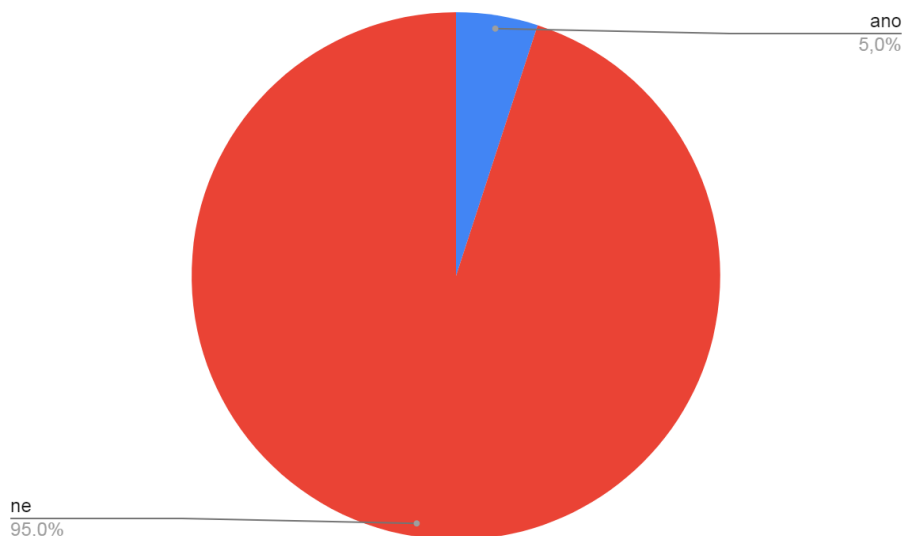


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 17. - “Pokud by tě kamarád/ka požádal/a o fotografii v plavkách nebo spodním prádle, poslal/a bys mu ji?”

Na Žádost kamaráda o zaslání fotografie v plavkách odpovědělo kladně 5 %, což představuje 11 respondentů. Naopak celých 95 % (202 respondentů) by žádosti kamaráda/ky nevyhovělo.

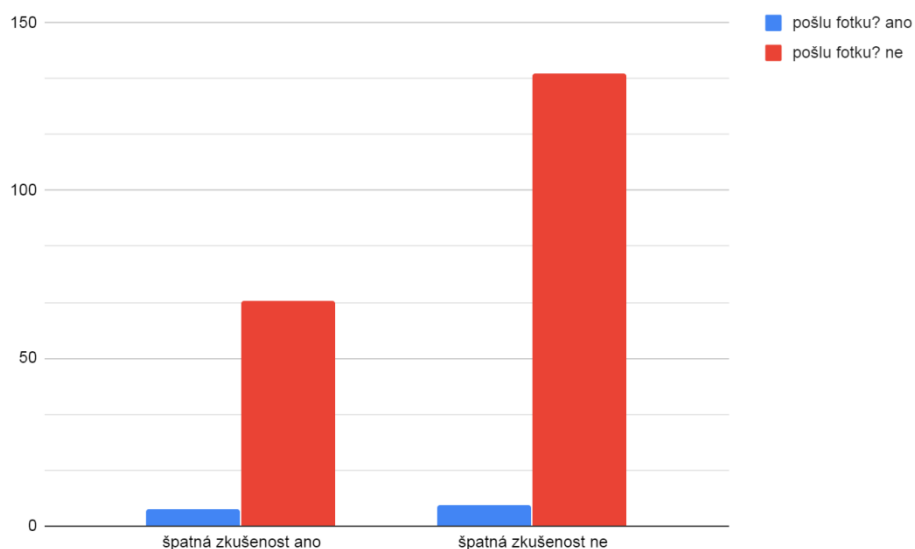
Graf č. 26: Žádost kamaráda o fotku v plavkách:



Zdroj: Vlastní výzkum.

V souvislosti se špatnou zkušeností na internetu se prokázal pouze minimální rozdíl mezi těmi, kteří by fotku zaslali a těmi, kteří naopak ne. Celkem 5 respondentů, kteří někdy měli špatnou zkušenost s internetem, by fotku zaslalo, což je z celkového počtu 7 % respondentů. Těch, kteří by fotku poslali a dosud špatnou zkušenost s internetem měli, bylo 6 (4 % z celkového počtu). Ve výsledku by tedy nezaslalo fotku 93 % respondentů – těch, kteří špatnou zkušenost s internetem již měli, a 96 % těch, kteří špatnou zkušenost na internetu dosud nezažili.

Graf č. 27: Souvislost zaslání fotografie v plavkách se špatnou zkušeností na internetu:

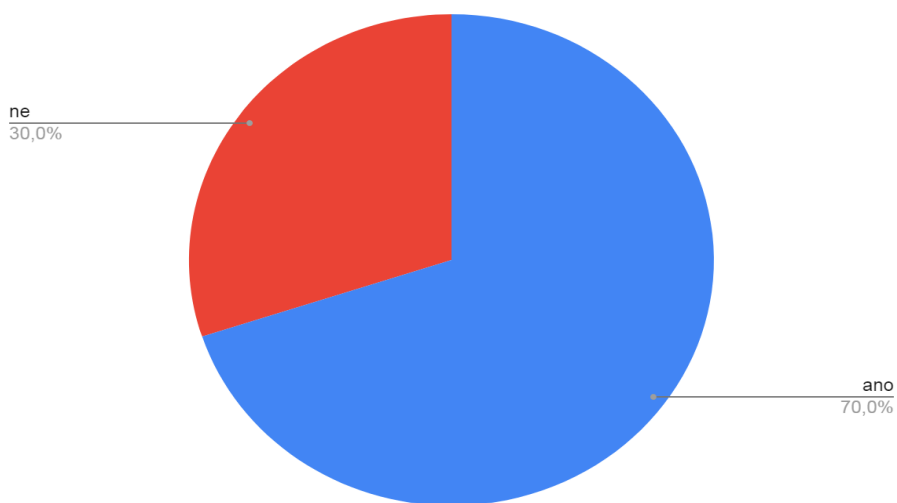


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 18. - “Přihlašuješ se na zařízení s internetem k veřejným sítím (Wi-Fi)?”

Jak lze vidět, v grafu č. 28 zobrazuje třetinu dotazovaných, kteří se se svým zařízením nepřipojují k veřejným internetovým sítím. Zbylých 70 % (149 respondentů) se vyjádřilo k této otázce kladně. U této otázky je možné povšimnout si souvislosti se špatnou zkušeností na internetu, kterou zobrazuje graf č. 29 níže.

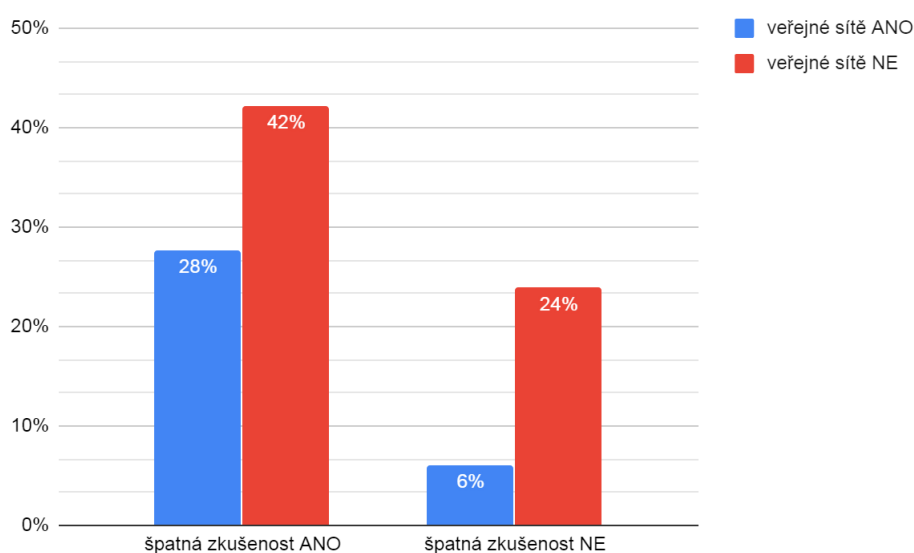
Graf č. 28: Přihlašování zařízení k veřejným sítím:



Zdroj: Vlastní výzkum.

Konkrétně je téměř třetina (28 %) těch respondentů, kteří mají špatnou zkušenost s internetem a přihlašují se na veřejná místa s připojením Wi-Fi. Těch, kteří dosud nezažili špatnou zkušenost na internetu, se přihlašuje k veřejným sítím 42 %. Je však zajímavé, že naopak těch, kteří dosud špatnou zkušenost na internetu neměli, se přihlašuje k veřejným sítím pouhých 6 %. Za těchto okolností byly výzkumníkem očekávány spíše opačné výsledky. Nebyla tedy v rámci výzkumu prokázána souvislost mezi špatnou zkušeností na internetu s přihlašováním k veřejným sítím (Wi-Fi).

Graf č. 29: Souvislost veřejného přihlašování se špatnou zkušeností na internetu:



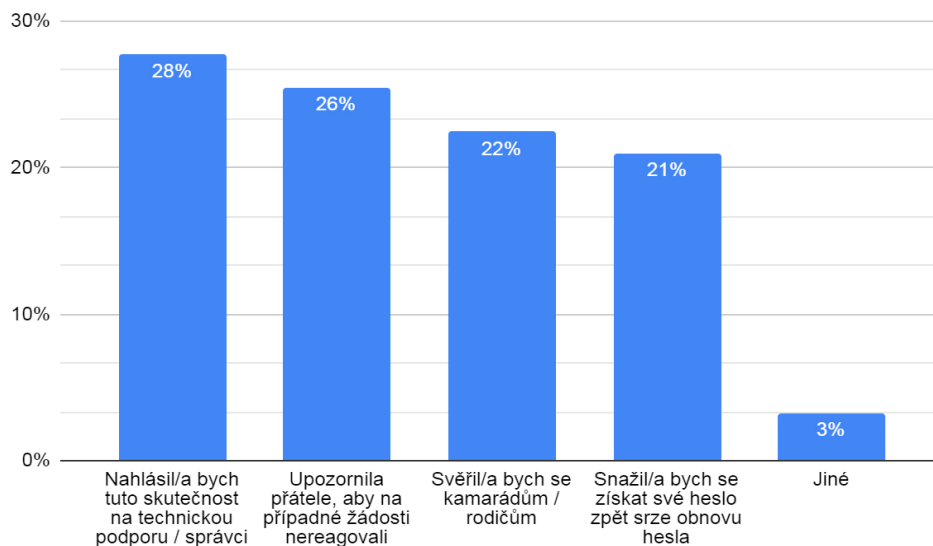
Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 19. - “Co bys dělal/a v případě, že by ti byl ukraden profil na některé z výše jmenovaných sociálních sítí?”

V případě, že by došlo k odcizení profilu respondenta na některé ze sociálních sítí, snažil by se tuto skutečnost nahlásit na technickou podporu, případně správci. Těsnost výsledků mezi jednotlivými možnostmi prisuzují možnosti volbě více odpovědí u této otázky, neboť u každé sociální sítě je postup při ztrátě profilu jiný a bylo třeba toto vzít v potaz. Je rovněž možné, že respondenti by využili více variant řešení najednou tak, aby pomoc byla efektivní, bezodkladná a účinná.

Šestnáct respondentů by využilo jiný postup při řešení nastalé situace, případně by nekonalo nic.

Graf č. 30: Reakce na případné odcizení profilu:

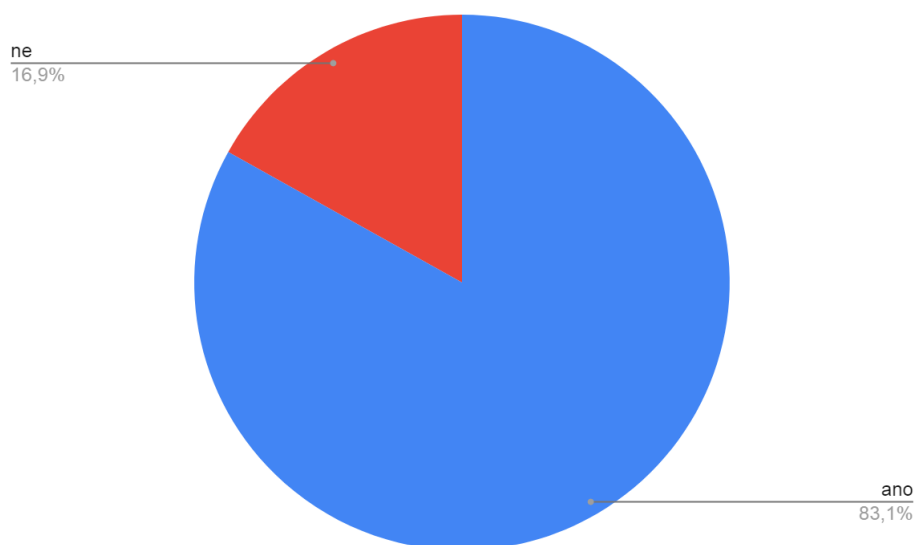


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 20. - “Myslíš si, že sdílení tvých osobních údajů a informací o tobě může být na sociální síti nebezpečné?”

Naprostá většina respondentů (83 %) se správně domnívá, že sdílení osobních údajů a informací o respondentech může být na sociální síti nebezpečné. Jak bylo zmiňováno již v první části práce, kybernetických rizik vyvstávající právě s nástupem ICT technologií je nespočet a je třeba mít na paměti základní zásady a pravidla bezpečnosti chování na internetu, v kyberprostoru všeobecně. Zbývajících necelých 17 % respondentů by se potřebovalo s těmito pravidly seznámit, případně je osvětlit, neboť se domnívají, že sdílení osobních údajů a osobních informací nemusí být na sociálních sítích bezpečné. Rozdíl mezi těmito skupinami je zobrazen níže, v grafu č. 31.

Graf č. 31: Názory ohledně bezpečnosti sdílení osobních údajů:



Zdroj: Vlastní výzkum.

4.7.3 Strategická dimenze – popis výsledků

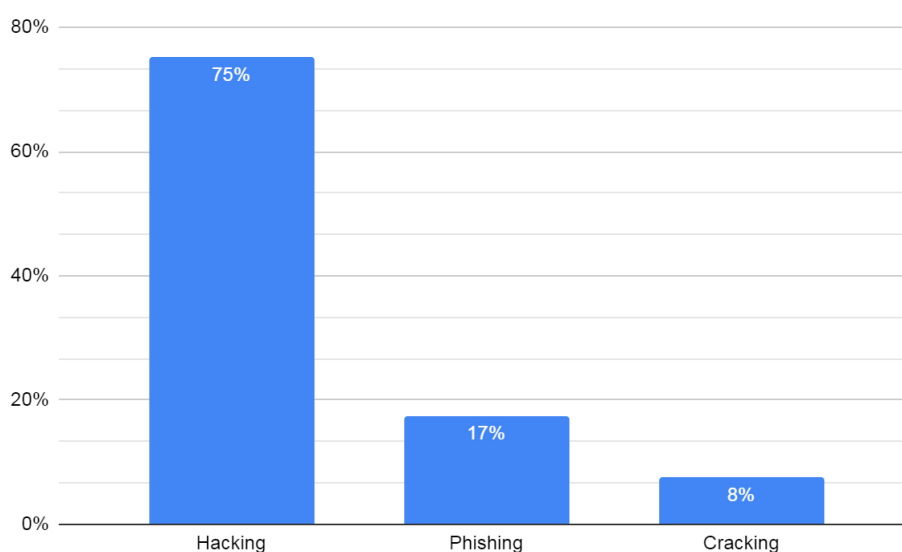
Předpokladem pro hodnocení této dimenze je především schopnost jedince pracovat strategicky, dále by měl umět vyhodnotit, kdy je ICT vhodné využít. Jde také o to, zda je jedinec schopen soustředit se na cíl a zvolit vhodné postupy k jeho dosažení, jaký má přehled o možnostech a jakým způsobem umí využít svých znalostí a dovedností. Strategická dimenze obsahuje otázky č. 21–31, které lze rozlišit na dvě podskupiny. v té první mají respondenti za úkol vybrat z nabízených možností, tedy uplatnit své dosavadní kompetence. Ta druhá je pak zaměřena na dovednostní strategie, tedy to, jak jsou jedinci schopni vyhledávat informace a pracovat s prohlížečem.

Otázka č. 21. - “Anglický termín _____ znamená podvodnou techniku (například podvodné emaily), prostřednictvím kterých lze vylákat přihlašovací či osobní údaje uživatelů internetu:”

Graf č. 32 zobrazuje odpovědi respondentů na otázku č. 21. Anglický termín phishing znamená podvodnou techniku (např. podvodné maily apod.), při které lze vylákat osobní a přihlašovací údaje uživatelů a následně je zneužít. Termín je odvozen z angličtiny a volně se překládá jako “rybaření”. Tuto možnost však zvolilo pouhých 17 % (27 respondentů). Dalších 75 % respondentů se mylně domnívalo, že

podvodná technika se označuje pojmem “Hacking”. Je velmi pravděpodobné, že respondenti odpovídali na základě své intuice, kdy v ICT prostředí se běžně hovoří v případě odcizení o tom, že např. Účet byl “hacknut”. Přesný význam slova “Hacking” se významově od slova “Phishing” příliš neliší, což mohlo představovat další překážku pro respondenty. v před výzkumu však tato otázka nebyla zařazená do žádné z kategorií: Je těžké na otázku odpovědět? Je otázka matoucí? Je těžké pochopit otázku? Je otázka urážlivá? Zeptal by se hodnotitel na otázku jiným způsobem?

Graf č. 32: Význam slova Phishing:

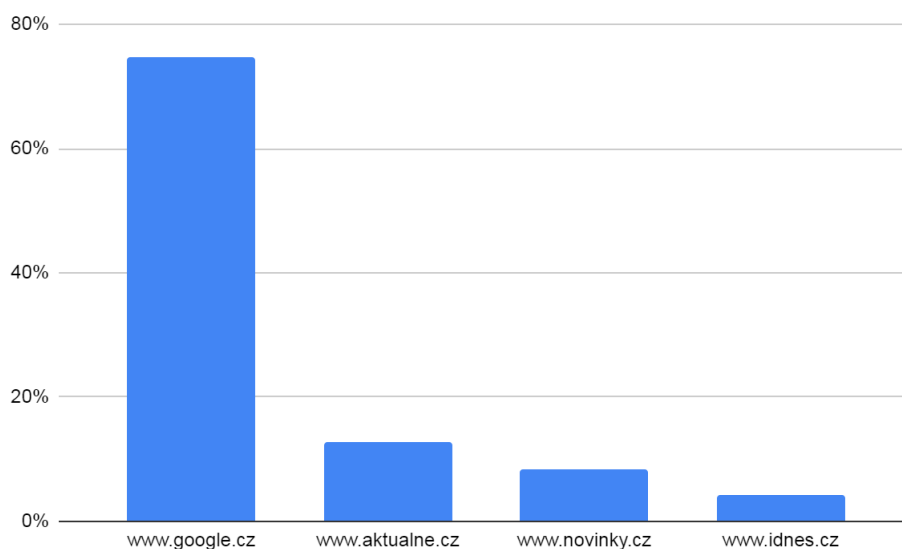


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 22. - “Která z následujících internetových adres do skupiny nepatří?”

U otázky č. 22 bylo úkolem respondenta selektovat a označit pojem, který mezi ostatní nepatří. Jednalo se o zpravodajské servery, mezi které byl zařazen internetový vyhledávač. Správně ho označilo necelých 75 % (159 respondentů). Zbýlých 25 % respondentů zvolilo chybně zpravodajské servery aktualne.cz, novinky.cz a idnes.cz.

Graf č. 33: Vyřazení nesprávné adresy ze skupiny:

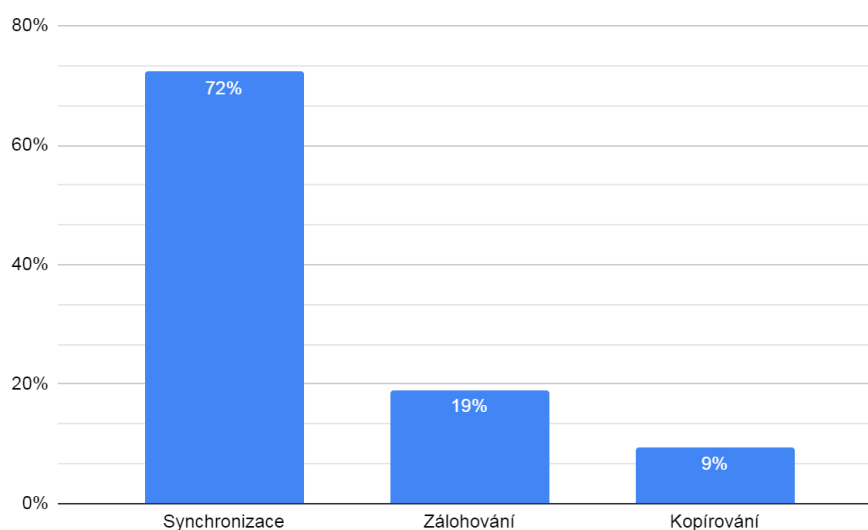


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 23. - “Jak se nazývá proces, který umožňuje propojení kontaktů mezi jednotlivými zařízeními bez ohledu na to, do které ho zařízení jsou kontakty zaznamenány?”

Rovněž u otázky č. 23 se procento správných odpovědí pohybovalo kolem 70. Zjednodušeně lze synchronizaci definovat jako koordinaci dat mezi několika zařízeními. Zmatečně mohla na respondenty působit možnost zálohování dat, jelikož synchronizace obvykle probíhá současně se zálohováním. Zde však šlo o logické odlišné samostatně postavených termínů. Domnívám se, že procento špatných odpovědí se blíží k jedné třetině a způsobila ho právě vysoká příbuznost mezi termíny a jejich vzájemné používání v praxi.

Graf č. 34: Rozpoznání synchronizace:

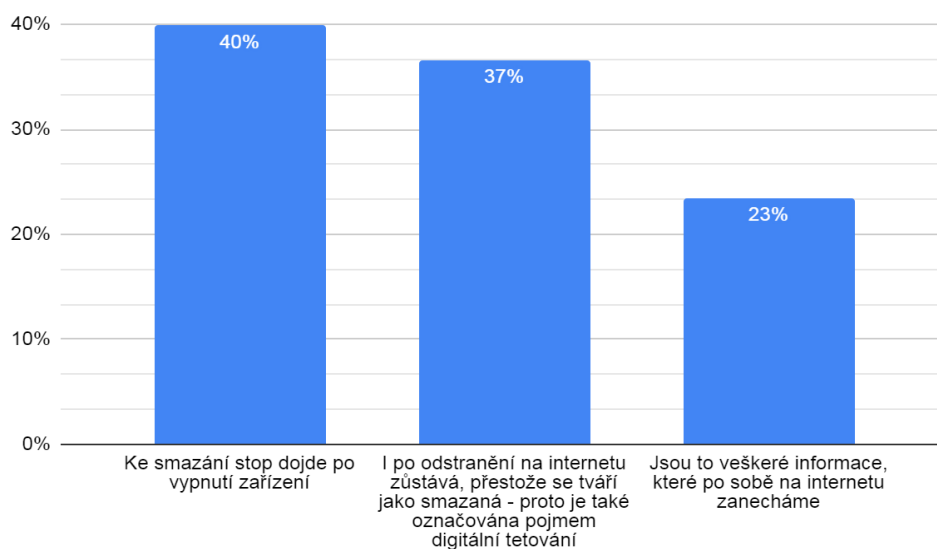


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 24. - “Která informace o pojmu „digitální stopa“ je nepravdivá?”

Abyste nebyly praktické otázky statické, využila jsem pro narušení stereotypně položených otázek možnost tázat se nestandardně, a to tak, že dosud vybírali respondenti odpovědi, které mezi ostatní nepatřily. Nyní byla otázka formulována tak, aby respondenti zvolili tezi, která je o pojmu “digitální stopa” nepravdivá. S ohledem na uvedené byla úspěšnost odpovědí u této otázky pouhých 40 %. Dalších 37 % respondentů pravděpodobně nepochopilo zadání a označilo naopak informaci, která je o pojmu pravdivá. Pokud bychom předpokládali, že opravdu došlo u 37 % respondentů k takovému omylu, dohromady by opět byla úspěšnost kolem 70 %, tzn. stejně, jako u předešlých otázek, byla necelá třetina odpovědí špatně. Jedná se o jedinou znalostně dovednostní otázku, která přinesla tak těsné výsledky.

Graf č. 35: Pravdivá informace o digitální stopě:

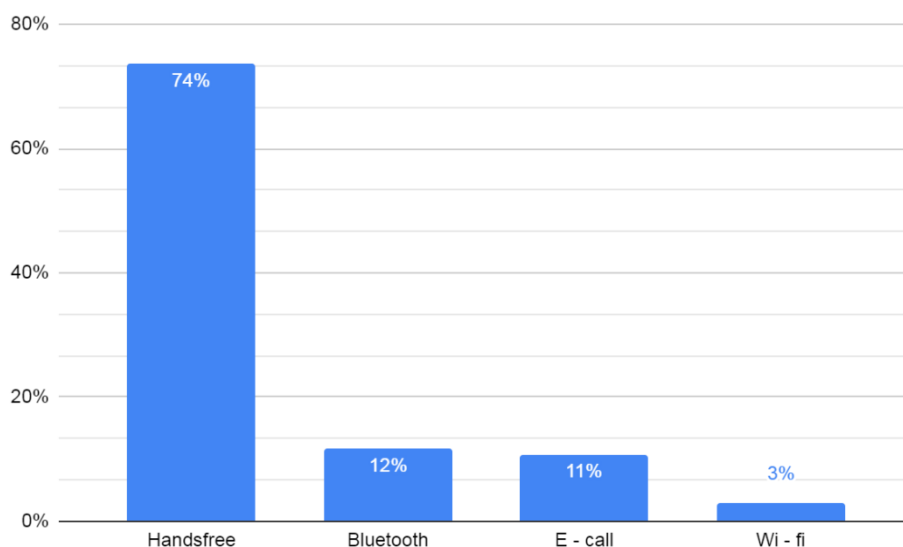


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 25. - “Zařízení, které umožňuje přijímat hovory z mobilního telefonu, bez nutnosti držet telefon v ruce, se nazývá:”

V Grafu č. 36 lze spatřovat odpovědi respondentů na otázku č. 25, kdy měli respondenti označit zařízení, které umožňuje přijímat hovory z mobilního telefonu bez nutnosti držet telefon v ruce. Celkem 157 respondentů, což je opět kolem 70 % (přesněji 74 %), odpovědělo správně, tj. že jde o zařízení Handsfree. Zde bylo možné si odpověď odvodit z anglického jazyka, kdy ve volném překladu je možné přeložit tento způsob jako “volné ruce”, což bylo naznačeno již v otázce, že není nutné při hovoru držet telefon v ruce. Celkem 48 respondentů se mylně domnívalo, že zařízení se nazývá Bluetooth, či E – call. Dalších 8 respondentů se domnívalo, že se jedná o Wi – fi.

Graf č. 36: Rozpoznání zařízení Handsfree:

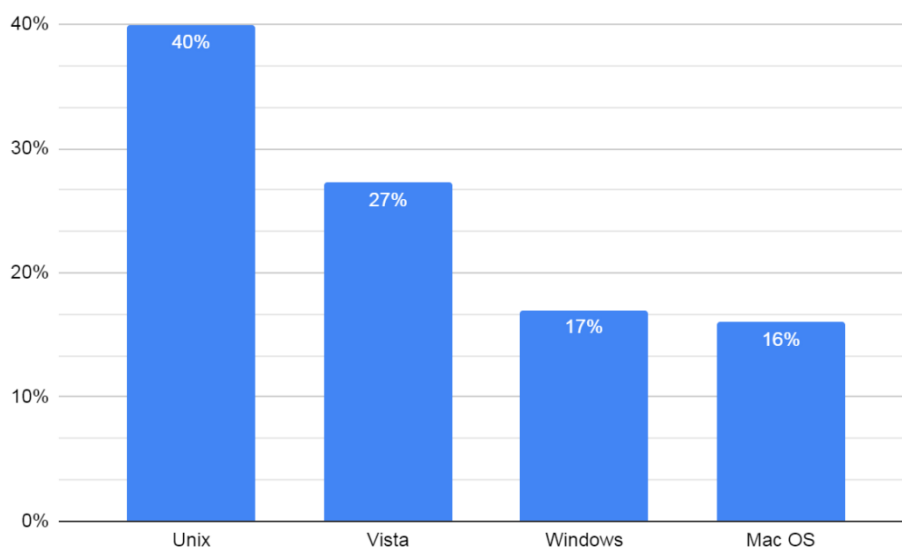


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 26. - “Vyberte pojem, který do skupiny nepatří”

Graf č. 37 zobrazuje to, jak si respondenti poradili s úkolem, kdy měli vybrat pojem nepatřící do skupiny. Správně tento úkol vyřešilo 40 % (85 respondentů). Tito pravděpodobně došli (pravděpodobně vylučovací metodou) k vyřazení všech ostatních pojmů, kdy Mac OS je současný systém používaný společností Apple, Windows je aktuálním označením operačních programů od společnosti Microsoft. Vista je operačním systémem předcházejícím programu Windows, užívaným zhruba od roku 2007 do roku 2012. Celkově vyřešilo úkol špatně 60 % (128 respondentů).

Graf č. 37: Vyřazení pojmu ze skupiny:



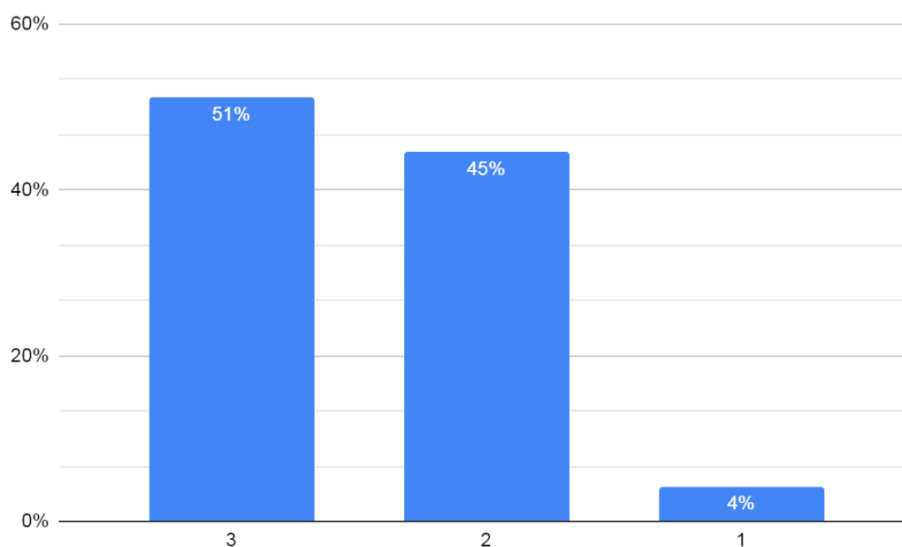
Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 27. - “Pomocí libovolného plánovače tras zjistěte, kolik obcí projedete na nejkratší trase autem mezi obcemi Šumperk – Hanušovice”

U této otázky byla původně zvolena možnost vepsat odpověď respondenta ručně, avšak pokud respondent neodpověděl správně, nemohl pokračovat dále v dotazníku. Z tohoto důvodu bylo v rámci předvýzkumu změněno nastavení otázky z otevřené otázky na uzavřenou, s možností volby odpovědí z nabídky. Nicméně vzhledem k tomu, že v pokynech pro vyplňování byla zmíněna nutnost práce s internetem – prohlížečem, byly očekávané výsledky správných odpovědí, 100 %, nikoliv pouze 45 %, jak je vidět v grafu č. 38 níže.

Správně odpověděla pouze necelá polovina (95 respondentů). Celkem 55 % respondentů zvolilo nesprávnou odpověď, a to jednu nebo tři obce. Při otevření jakéhokoliv plánovače tras by respondenti zjistili, že na uvedené trase je nutné projet obec Bratrušov a Kopřivná, abychom se dostali do cílové destinace.

Graf č. 38: Počet projetych obcí v plánovači tras:

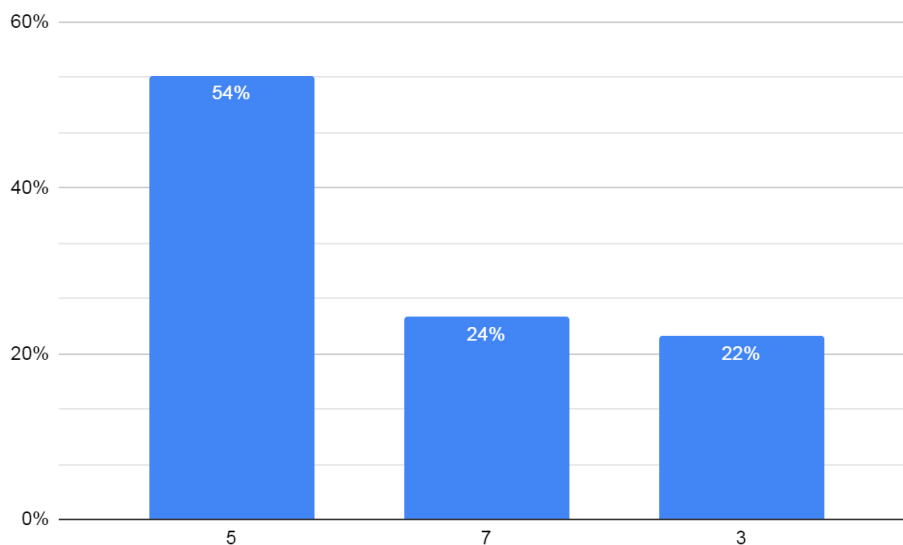


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 28. - “Kolik publikací od autora Macoun Jiří lze zapůjčit v Městské knihovně v Šumperku?”

Otázka č. 28 byla opět zaměřena prakticky na práci s prohlížečem, konkrétně se stránkou, u které byla vysoká pravděpodobnost, že se s ní respondenti ještě nesetkali. Museli se tak zorientovat v novém prostředí, nalézt vyhledávání v souborném katalogu a zadat do vyhledávače jméno autora. Další těžkostí mohl být pro respondenty fakt, že vydané publikace jsou celkem čtyři, avšak jednu z publikací má knihovna k dispozici dvakrát. Správná odpověď tedy byla taková, že Městská knihovna v Šumperku má celkem k dispozici 5 publikací od autora Jiří Macoun, což takto vyhodnotilo celkem 54 % (114 respondentů). Zbylí respondenti, kterých bylo 46 % (celkem 99), odpovědělo špatně.

Graf č. 39: Počet publikací Jiřího Macouna v Městské knihovně v Šumperku:

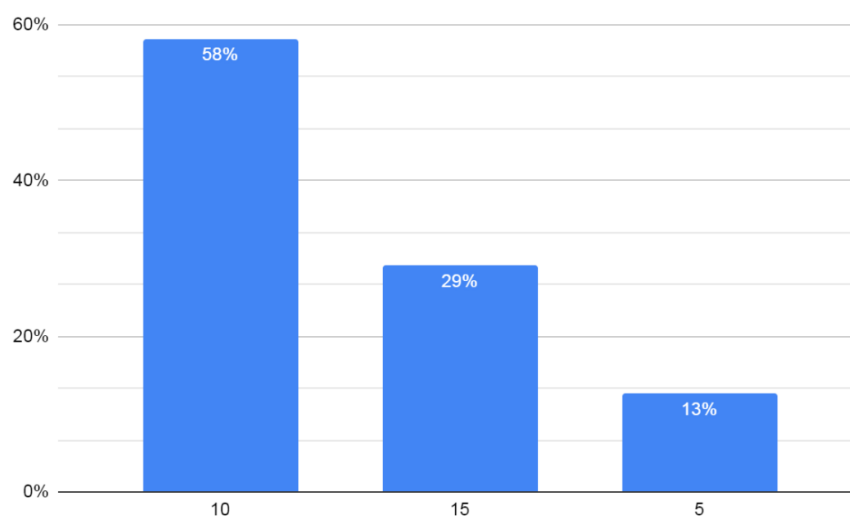


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 29. - “Za kolik minut je možné dostat se pomocí tramvajové dopravy v Ostravě ze zastávky „Nádraží Vítkovice“ do zastávky „Náměstí Republiky“?”

Následuje opět otázka, kdy respondenti byli nuceni využít svých znalostí a orientace v ICT prostředí, nalézt plánovač tras pro město Ostrava a zvolit MHD spoje, aby vyhledali správný výsledek. Ten se podařilo nalézt pouze třetině respondentů. Zbývající dvě třetiny respondentů zvolilo špatnou odpověď.

Graf č. 40: Ověření orientace v plánovači dopravní infrastruktury:

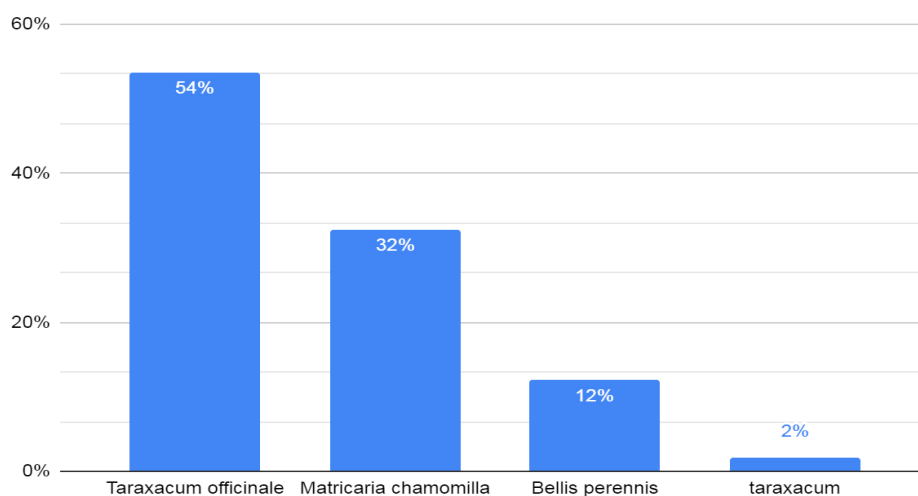


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 30. - “Zjistěte latinský název rostliny pampeliška:”

U otázky číslo 30 je reflektována špatná práce respondentů se zadáním. Správnou odpověď totiž zvolily pouhá 2 % respondentů. *Matricaria chamomilla* je latinský název heřmánku pravého, *Bellis perennis* označuje sedmikrásku chudobku a *Taraxacum officinale* je latinským označením pro pampelišku lékařskou, což už respondenti nebyli schopni rozlišit. U této otázky je tedy možné reflektovat 98 % špatných odpovědí (209 respondentů).

Graf č. 41: Ověření práce s prohlížečem – praktické vyhledávání:

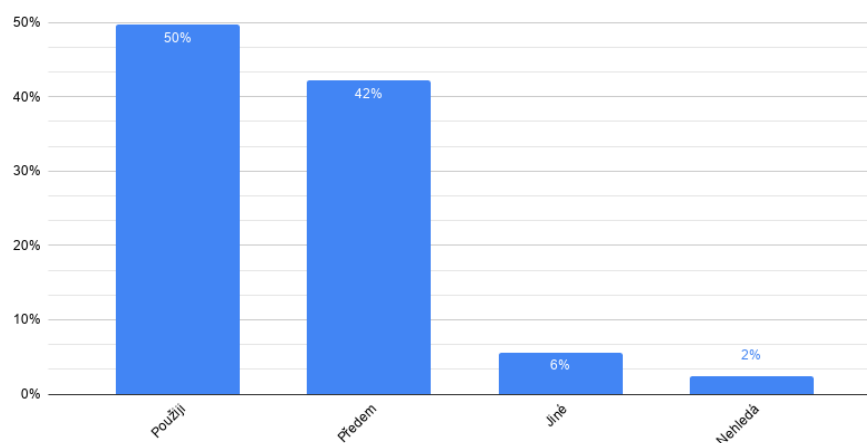


Zdroj: Vlastní výzkum.

Otázka č. 31. - “Plánujete cestu na neznámé místo. Co uděláte?”

Pokud by respondenti plánovali trasu na neznámé místo, 92 % z nich by využilo ICT technologie k tomu, aby se dostali na konkrétní místo. Přesně polovina všech respondentů by použila navigaci v telefonu / autonavigaci a dalších 42 % by si předem našlo trasu pomocí plánovače tras na internetu. Zbylí respondenti buď využijí jiných nástrojů, případně cestu nehledají vůbec a řídí se směrovými tabulemi a značkami.

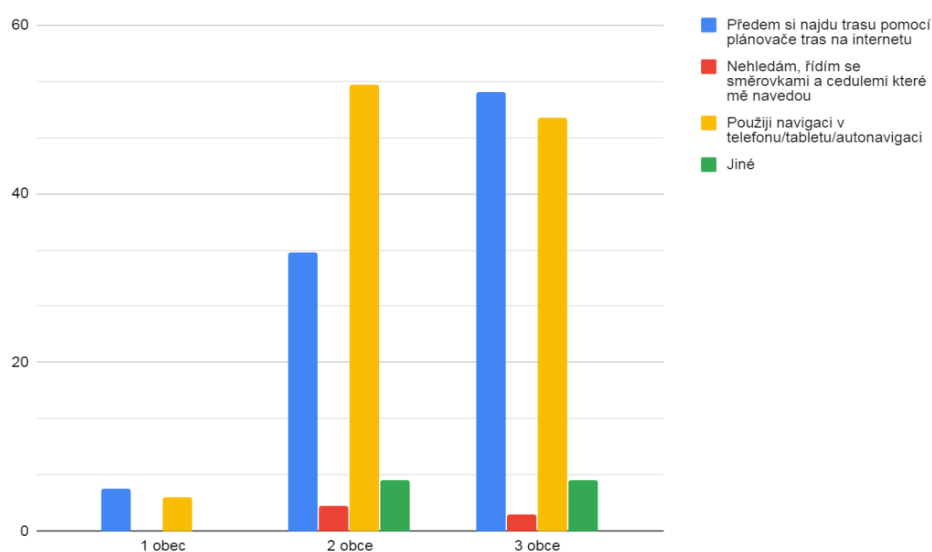
Graf č. 42: Užití strategie při cestě na neznámé místo:



Zdroj: Vlastní výzkum.

Data v předchozí otázce však nekorelují s praktickou otázkou č. 27 - určení počtu projetych obcí při konkrétní trase. Většina respondentů uvedla, že by použila ICT technologie k tomu, aby zjistila potřebné informace při plánování trasy na neznámé místo. Graf č. 43 níže však reflektuje odpovědi u otázky č. 27, kde zvolilo správnou odpověď pouze 45 % respondentů, většina z nich by použila navigaci v telefonu / tabletu / autonavigaci. Je otázkou, zda data ve sloupcích u obce 1 a u obce 3 považovat za relevantní, neboť se zjevně liší od skutečnosti. Domnívám se, že ke zkreslení dat u této otázky došlo v tom důsledku, že se jedná o poslední otázku a dotazník byl na respondenty příliš dlouhý. Možnost výběru je pak svedla k náhodnému zvolení odpovědi, aniž by si správnost předem ověřili v prohlížeči. Na tomto místě by bylo vhodné zvolit spíše otevřenou odpověď, což by respondenty mohlo donutit na závěr k větší aktivitě.

Graf č. 43: Souvislost s určením počtu obcí – práce s prohlížečem:



Zdroj: Vlastní výzkum.

4.8 Shrnutí výsledků

S ohledem na to, že výsledky byly diskutovány v průběhu jejich vyhodnocování u té které otázky, dojde v následujících řádcích k závěrečnému shrnutí výsledků výzkumného šetření. Za hlavní cíl této kapitoly považuji získané informace shrnout v kontextu odborné literatury v kombinaci s vlastními poznatky. Výsledky kvantitativní analýzy dat zobrazují téma digitální gramotnosti v životě dětí a mládeže pocházejících z rizikového prostředí jako značně obsáhlé. i přesto jsem se snažila kompletní výzkumné šetření rozdělit do tří přehledných celků zobrazujících vždy konkrétní kompetenční složku digitální gramotnosti.

Výzkumnou sondu tvořilo celkem 31 otázek. v kontextu motivační dimenze, která zahrnovala otázky č. 2–13, byla jednou ze stěžejních otázka přístupu respondentů k jedné z nejužívanějších ICT technologií a koreluje rovněž s daty Českého statistického úřadu (2018), kdy 97,8 % rodin s dětmi má v domácnosti přístup k internetu, což je minimální odchylka od dat získaných vlastním výzkumem, kdy tímto přístupem disponovalo 96,7 % respondentů. Na tomto místě nutno podotknout, že souvislost permanentního přístupu k internetu je mezi rizikovou mládeží z vesnic a měst velmi patrný rozdíl. Neomezený přístup rizikové mládeže z vesnic je těsně

nad hranicí jedné poloviny respondentů, tj. 53 %, kdežto mezi respondenty z měst má zřízen neustálý přístup k internetu naprostá většina respondentů, která se blíží téměř 90 %. **Hypotézu č. 1** se s ohledem na výše uvedené výsledky potvrdila pouze částečně. **Hypotézu č. 2**, která předpokládala, že respondenti upřednostňují vytváření nových přátelství skrze soc. sítě před osobní formou komunikace, se nepotvrdila. Tuto variantu upřednostňuje před osobním navazováním nových přátelství a kontaktů pouhých 32 respondentů, což je 15 % z celkového počtu.

Za zmínku stojí také porovnání času stráveného online s rozlišením na všední dny a dny volna, kdy téměř třetina respondentů tráví přes týden více než 3 hodiny v online prostoru, o víkendu pak toto číslo narostlo téměř k polovině, tj. na 44 % respondentů. Méně než hodinu stráví v týdnu online 20 % respondentů a o víkendu pak mírně toto číslo vzrostlo na 22 % respondentů. Zbýlých 80 % stráví v online prostoru 2 a více hodin ve svém volném čase, což předpokládala i **hypotéza č. 3**, která se těmito výsledky potvrdila. Otázky v souvislosti se stráveným časem online ve mně vyvolávají spoustu doplňujících otázek, neboť z vlastní činnosti s cílovou skupinou je mi známa skutečnost, že děti a mládež mají sklony podhodnocovat čas strávený na internetu a očekávané hodnoty byly podstatně vyšší, než jak dopadl průzkum. Zajímavou konfrontací by mohlo být srovnání s odpověďmi na tuto otázku rodiči respondentů.

Neméně podstatnou v oblasti kompetenční dimenze je digitální bezpečnost a chování respondentů v ICT prostředí. v tomto bloku otázek dopadli respondenti velmi dobře, dle jejich odpovědí se naprostá většina z nich chová zodpovědně. Nejvíce nebezpečný údaj, kterým je rodné číslo, nesdílí na sociálních sítích žádný z respondentů. Rovněž by si respondenti uměli poradit v případě, že by jim byl odcizen / zneužit jejich profil na některém ze jmenovaných sítí / komunikátoru. Tato oblast potvrzuje hypotézu č. 5, kdy můžeme potvrdit, že respondenti znají rizika užívání sociálních sítí a vědí také, koho mohou případně požádat o pomoc.

V oblasti bezpečnosti bylo také předpokládáno, že každý z dotazovaných se minimálně jednou setkal se nevhodným chováním na sociální síti, což se však nepotvrdilo. Celkem 66 % respondentů uvedlo, že žádnou špatnou zkušenost na internetu dosud nezažilo, tudíž **hypotéza č. 4** nebyla v tomto případě potvrzena.

Výjimkou je v této oblasti minimální procento jednotlivců, kteří se chovají v ICT prostředí nezodpovědně tím, že by si např. přidali na sociální síti do přátel každého, kdo by o přátelství požádal, nebo by poslalo na žádost kamaráda/ky fotku v plavkách. Lze však konstatovat, že procento těchto jedinců bylo zanedbatelné, obvykle šlo o méně než 10 jedinců, z celkového počtu respondentů.

5 Závěr

Ve své diplomové práci jsem si kladla za cíl zmapovat současnou úroveň digitální gramotnosti u skupiny dětí a mládeže pocházející z rizikového prostředí. Text je strukturován do dvou přehledných celků, teoretické a empirické části. První část práce rozpracovává pojmy informační společnost, včetně nerovností v přístupu do tohoto světa, přibližuje cílovou skupinu rizikové mládeže a charakterizuje informační gramotnost. S ohledem na aktuální, téměř nepoznaný stav digitální gramotnosti mládeže z rizikového prostředí, byl v této práci kladen značný důraz na sběr a vyhodnocení dat potřebných ke zmapování současné úrovně DG, konkrétně v Olomouckém kraji. Vzhledem k tomu, že digitální vyloučení se projevuje nízkou úrovní v motivační, kompetenční a strategické dimenzi, byla data sbírána právě v těchto třech oblastech.

Děti a mládež pocházející z rizikového prostředí považují za obzvláště zranitelné, neboť existuje významná souvislost socioekonomického statusu rodiny právě s úrovní digitální gramotnosti. Průnik do digitálního světa se postupem času stává jedním z eminentních faktorů sociálního začlenění, a to zejména v klíčových oblastech (vzdělávání, profesní uplatnění apod.). Opomíjení této skupiny by mohlo mít s ohledem na postupující řadu digitalizačních procesů do běžného života negativní dopad ve formě prohloubení sociálního vyloučení.

Prezentované výsledky v motivační oblasti zahrnují zejména přístup jedinců k ICT a jejich užívání a vnímání bezpečnostních a právních rizik při užívání technologií. Lze konstatovat, že otázka přístupu ukázala se být ve spojitosti s digital divide překlenuta. Zajímavé jsou výsledky spojené se sociálními sítěmi a nejrůznějšími komunikátory, ke kterým se pravidelně přihlašuje naprostá většina respondentů. Stav motivační dimenze lze také odvodit pátráním po míře nepoužívání ICT technologií. Předložené výsledky otázek v této dimenzi však poukazují spíše na opak, respondenti mají sklony k jejich nadužívání. Pokud by si měli respondenti představit, že zruší svůj profil na sociálních sítích, tak by to většina nedokázala. Pro pouhých 14 respondentů z celkových 213 je tato skutečnost představitelná.

Ve své práci jsem se zaměřila na děti a mládež z rizikového prostředí, avšak dobrým námětem by mohlo být srovnání s cílovou skupinou seniorů, neboť lze očekávat, že oproti respondentům v předloženém výzkumu bude jejich motivace mnohem nižší. Motivační složku cílové skupiny ovlivňuje také tzv. centralita digitálních zdrojů, která je u nich na vysoké úrovni. Právě ta má na svědomí rychlost rozvoje kompetenční dimenze, která popisuje druhý blok výsledků empirické části.

Kompetenční dimenze výzkumu se zaměřuje na komunikaci a interakci jedince s digitálním prostředím, vyhodnocení zprostředkovaných informací a zodpovědné, samostatné sdílení informací a dat. Shrňme – li výsledky v této dimenzi, lze konstatovat, že chování některých jedinců v ICT prostředí je při nejmenším rizikové a nezodpovědné. Zejména bylo vycházeno z množství odpovědí na přidávání neznámých přátel na sociálních sítích, špatnou zkušeností na internetu, přihlašování k veřejným sítím, kde byly výsledky o poznání horší, než bylo očekáváno. Digitální kompetence jsou předpokladem pro kompetenční dimenzi, neboť respondenti nemohou využívat digitální technologie strategicky, dokud nedisponují minimální úrovní kompetencí.

V strategické dimenzi bylo hodnoceno zejména to, do jaké míry jsou jedinci schopni strategicky pracovat a využívat své dosud získané kompetence. Nelze vycházet z předchozích provedených výzkumů, neboť jsou poměrně vzácné. O stavu strategických dovedností v ČR neexistuje dostatek spolehlivých informací. Výsledky vlastního výzkumu lze rozlišit do dvou podskupin, přičemž v první bylo úkolem respondentů vyhodnotit na základě doposud získaných kompetencí, který pojem mezi ostatní patří / nepatří. Ta druhá pak byla zaměřena na dovednostní stránku, zejména vyhledávání informací, orientace v neznámém prostředí, na nové internetové stránce apod. Prezentované výsledky empirického šetření signalizují, že cílová skupina dosahovala v těchto dovednostech velmi slabých výsledků. Stalo se pravidlem, že vždy nejméně jedna třetina respondentů odpověděla nesprávně, u poloviny strategického bloku dosahovala správnost odpovědí v průměru k pouhým 50 %, což považuji za stěžejní výsledky, neboť měli jedinci přímý přístup k internetu (prohlížeči) a mohli si snadno informace vyhledat. Na tomto místě se nabízí řada otázek, např. to, zda jsou výsledky následkem opravdu nízkých dovedností ve strategické dimenzi, či zda byl dotazník na respondenty příliš

dlouhý a neudrželi již pozornost, nebo zda byla jejich lenost vyhledávat informace silnější než oni sami.

Na základě provedeného šetření se domnívám, že digitální gramotnost dětí a mládeže z rizikového prostředí je na dobré úrovni, nicméně za problematické považují její potencial, který dle výsledků respondenti nejsou schopni strategicky využít. Přichází tak o velkou příležitost podporující inkluzi, neboť strategicky užívané kompetence mají zpětně vliv na motivaci, která je potřebná k dalšímu rozvoji digitální gramotnosti.

Digitální gramotnost je nerovnost, která vytváří nerovnost druhou. Aby sloužila jako mechanismus inkluze, nikoliv exkluze, je na každém z nás, jak nabízenou možnost průniku do světa ICT uchopí.

Nejsnadnější cestou zvyšování úrovně digitální gramotnosti je formou učení na individuální úrovni (metoda pokus – omyl). Další možností je zvyšovat gramotnost formou učení v neformálních skupinách (online hráčství, skupina přátel, rodina, komunity apod.). Poslední cesta je značně formalizovaná a patří sem např. školní výuka nebo kurzy. Všechny tři metody jsou však značně závislé na motivaci daného jednatelce a na jeho subjektivním vyhodnocení, zda je zvyšovat digitální gramotnost potřeba.

Diplomová práce je příspěvkem k teoretické reflexi zkoumaného problému. Mohla by přispět k vybudování základny, na které by do budoucna stavěly další empirické výzkumy v souvislosti s rizikovou mládeží a digitálními kompetencemi. Získané poznatky by rovněž mohly sloužit sociálním pracovníkům a pracovníkům v sociálních službách k bližšímu poznání cílové skupiny a následnému zlepšení jejich postavení v souvislosti se sociálním vyloučením. Sociální práce dosud příliš nereflektovala důsledky digitálního vyloučení. Je na nás, sociálních pracovnících, abychom zhodnotili, zda není již na místě pojmout ICT a nabízené technologie jako nástroj pro zlepšení postavení sociálně vyloučených jedinců a rozšířit tak pole naší působnosti o digitální rozměr. Je nepochybné, že prostředí ICT nám bude čím dál tím blíže a pro jejich účelné využívání bude potřeba digitální gramotnost rozvíjet po celý život.

6 Bibliografický seznam

CASTELLS, Manuel 2003. The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: Oxford University Press. ISBN 978-0199255771.

CASTELLS, Manuel. 2010. The information age: economy, society, and culture. Second edition with a new preface. Wiley-Blackwell. ISBN 978-1405196864.

CHRÁSKA, Miroslav. 2003. Metody pedagogického výzkumu. Praha: Grada publishing. ISBN 978-80-247-1369-4.

ČERNÁ, Alena. 2013. Kyberšikana: průvodce novým fenoménem. Praha: Grada. ISBN 978-80-210-6374-7.

ČERNÝ, Michal. 2015a. Informace jako antropologický fenomén. Brno: Flow. ISBN 978-80-88123-08-8.

ČERNÝ, Michal. 2015b. Koordinátor ICT. Brno: Flow. ISBN 978-80-88123-06-4.

DEUZE, Mark. 2015. Media life. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2815-8.

ECKERTOVÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL. (2013). Bezpečnost dětí na internetu: Rádce zodpovědného rodiče. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-2513-804-5.

EMANOVSKÝ, Petr. 2013. Úvod do metodologie pedagogického výzkumu. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-3664-7.

GAVORA, Peter. 2010. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-185-0.

HRŮZA, Jiří. 2014. Svět měst. 1. vyd. Praha: Academia. 712 s. ISBN 978-80-200-1808-3.

JIRÁK, Jan & WOLÁK, Radim (eds.). 2007. Mediální gramotnost: nový rozměr vzdělávání. Praha: Radioservis. ISBN 978-80-86212-58-6.

KOLESÁROVÁ, Karolína. 2016. Životní styl v informační společnosti. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. ISBN 978-80-7452-119-5.

KOPECKÝ, Kamil a kol. 2015a. Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4861-9.

LABÁTH, Vladimír. 2001. Riziková mládež. Nakladatelství Slon. ISBN 80-85850-66-4.

LANGMAJER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana. 2006. Vývojová psychologie. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-1284-0.

LUPAČ, Petr. 2015. Za hranice digitální propasti. Nerovnost v informační společnosti. Praha: Sociologické nakladatelství. ISBN 978-7419-231-9.

MACEK, Petr. 2003. Adolescence. Praha: Portál. ISBN 80-7178-747-7.

MÁNĚNOVÁ, Martina. 2009. ICT a učitel 1. stupně základní školy. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2802-2.

MARTÍNEK, Zdeněk. 2015. Agresivita a kriminalita školní mládeže. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5309-6.

MATOUŠEK, O. a kol. 2013. Encyklopedie sociální práce. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0366-7.

Mediální gramotnost: nový rozměr vzdělávání. 2007. Editor JIRÁK, Jan, editor WOLÁK, Radim. Praha: Radioservis. ISBN 978-80-86212-58-6.

MUSIL, Josef. 2003. Elektronická média v informační společnosti. Praha: Votobia. ISBN 80-7220-157-3.

MUSIL, Libor. 2004. Ráda bych Vám pomohla, ale... Brno: Marek Zeman. ISBN 80-903070-1-9.

PERLÍN, R., 2010. Typologie venkovského prostoru. Obec & finance: odborné periodikum pro ekonomické otázky obcí a měst. 15 (2), s. 46–49. ISSN 1211-4189.

PILNÝ, Ivan, KUČEROVÁ, Tereza. 2014. Manéž informačního věku: Kdo uvízl v síti internetu. Brno: Albatros Media. ISBN 978-80-265-0169-5.

PUNCH, F. Keith. Úspěšný návrh výzkumu. 2015. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0980-5.

RABUŠICOVÁ, Milada. 2002. Gramotnost: Staré téma v novém pohledu. Brno: Georgetown. ISBN 80-86251-14-4.

RANKOV, Pavol. 2006. Informačná spoločnosť – perspektívy, problémy, paradoxy. Levica: Koloman Kertész Bagala, LCA Publishers Group. ISBN 978-80-89129-91-1.

SAK, P., J. MAREŠ, H. NOVÁ, V. RICHTER, K. SAKOVÁ a J. SKALKOVÁ. 2007. Člověk a vzdělávání v informační společnosti. Vzdělávání a život v komputerizovaném světě Praha, Portál. ISBN 978-80-7367-230-0.

SOBOTKOVÁ, Veronika a kol. 2014. Rizikové a antisociální chování v adolescenci. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-40423.

SPITZER, Manfred. 2014. Digitální demence. Přeložil František RYČL. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-872-7.

ŠEVČÍKOVÁ, Anna a kol. 2014. Děti s dospívající online. Vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5010-1.

TOMCZYK, Łukasz. 2015. Vzdělávání seniorů v oblasti nových médií. Přeložila Joanna SZANIAWSKA. Praha: Asociace institucí vzdělávání dospělých. ISBN 978-80-904531-9-7.

TVRDOŇ, Miroslav. 2006. Riziková mládež ako sociálno – politický problém v slovenskej republike. In: TRUHLÁŘOVÁ Zuzana a Martin SMUTEK (eds.). *Riziková mládež v současné společnosti*. Hradec Králové: Gaudeamus. s. 10-37. ISBN 80-7041-044-2.

ŠOLCOVÁ, Iva. 2009. Vývoj resilience v dětství a dospělosti. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2947-3.

ŠIŠLÁKOVÁ, Monika. 2006. Využití resilience v sociální práci s rizikovou mládeží. In: TRUHLÁŘOVÁ Zuzana a Martin SMUTEK (eds.). *Riziková mládež v současné společnosti*. Hradec Králové: Gaudeamus. s. 10-37. ISBN 80-7041-044-2.

van DIJK, Jan. 2005. *The deepening divide: Inequality in the Information Society*. Thousand Oaks: Sage. ISBN 978-1-4129-0402-5.

VÁGNEROVÁ, Marie. 2000. *Vývojová Psychologie*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-308-0.

VAŠUTOVÁ, Maria a kol. 2010. *Proměny šikany ve světě nových médií*. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě. ISBN 978-80-7368-858-5.

ZIKA, Pavel, 2012. *Využití ICT u dětí se speciálními potřebami*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3852-0.

ZOUNEK, Jiří, JIHAŇÁK, Libor, STAUDKOVÁ, Hana, POLÁČEK, Jiří. 2016. *E-learning. Učení (se) digitálními technologiemi*. Praha: Wolter Kluwer. ISBN: 978-80-7552-217-7.

7 Elektronické zdroje

BRDIČKA, Bořivoj. 2013. Digitální gramotnost podle Wheelera. [online]. [cit. 2018-10-27]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y2l2y3tr>

ČSÚ, 2010. Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci. [online]. [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yxogf2q2>

ČSÚ, 2016. Domácnosti v České republice vybavené počítačem podle typu zařízení. [online]. [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y3rdts6b>

ČSÚ, 2016. Informační společnost v číslech - 2014-2016. online]. [cit. 2018-10-06]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/h74afek>

ČSÚ, 2016. Podíl domácností s internetem ve vybraných skupinách domácností v letech 2005 až 2016. [online]. [cit. 2018-10-08]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y56jl8ce>

Digital Literacy, Libraries, and Public Policy. 2013. [online]. [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yxwy4enb>

FOURTANÉ, Susan. 2018. Generation Alpha: The Children of the Millennial. [online]. [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y3eqm7zr>

HOLEČEK, Jan. 2016. Strategie digitální gramotnosti. [online]. [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://www.svkkk.cz/en/ctenar/clanek/493>

HRON, Lukáš. 2014. Trumfnete náš technologický kvocient? Změřte si svůj TQ. [online]. [cit. 2018-11-24]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yysbec3g>

ICILS. 2013. Počítačová a informační gramotnost českých žáků. [online]. [cit. 2018-10-29]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y32zjqhw>

IT - SLOVNÍK. CZ. 2008 – 2017. Mooreův zákon. [online]. [cit. 2019-10-07]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y5onzwpm>

JIRÁK, Jan, NEČAS, Vlastimil, ŠŤASTNÁ, Lucie & ZEZULKOVÁ, 2016. Markéta. Studie mediální gramotnosti populace ČR. Mediální gramotnost osob

starších 15 let. Praha: Institut komunikačních studií a žurnalistiky. [cit. 2018-10-06].
Dostupné z: <https://tinyurl.com/yxfer55j>

KOPECKÝ, Kamil. 2 015b. Digitální rodičovství – starý koncept v novém kabátě. [online]. [cit. 2018-10-18]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y5ahd4w4>

Lidovky.cz (autor neuveden), 2017. Nedokážete se odpojit? Průvodce digitální úzkostí aneb návod, jak být off-line. [online]. [cit. 2019-10-07]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yyvbxo6c>

LOOPER, Lance. 2011. How Generation z works. [online] HowStuffWorks.com. [cit. 2019-22-03]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y6bwf993>

LUPAČ, Petr, Alena CHROBÁKOVÁ a Jan SLÁDEK. 2015. Internet v České Republice. 2014. [online]. [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y3dlhx9m>

NADER, Carol. 2010. Meet the alpha generation. Brisbane Times. [online]. [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y5geqhcr>

NIQES. Národní systém inspekčního hodnocení vzdělávací soustavy. 2015. [online]. [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y2kg82ne>

MERRIMAN, Marcie. *What if the next big disruptor isn't a what but a who?*. [online]. 2015. [cit. 2019-3-19]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yy9bhqju>

MILLER, Lee J; LU, Wei. *Gen z Is Set to Outnumber Millennials Within a Year*. [online]. 2018. [cit. 2018-3-19]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y7qqspde>

MINISTERSTVO PRÁCE a SOCIÁLNÍCH VĚCÍ. [online]. 2013-2017 [cit. 2018-10-27]. Dostupné z: https://www.mpsv.cz/files/clanky/21499/Strategie_DG.pdf

NÁRODNÍ INSTITUT DĚTÍ a MLÁDEŽE. 2008. Mládež České republiky. [online]. [cit. 2018-11-24]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/cna-mladez-program-mladez-v-akci>

ORTOVÁ, Martina, KOČÁRKOVÁ, J. 2011. Prof. Wheeler přednáší 10 let na univerzitě Nisa. [online]. [cit. 2018-10-25]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yyjfty9b>

POLESNÝ, David, Vizualizace: Jak Moorův zákon předpověděl vývoj čipů na padesát let dopředu. 9. 9. 2019. [online]. [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/yxtt2889>

SLADEK, Sarah a Alyx GRABINGER. Gen Z: The first generation of 21 st Century has arrived!. Nedatováno. [online]. [cit. 2019-03-24]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y2zvzuj>

ÚMLUVA o PRÁVECH DÍTĚTE. [online]. [cit. 2018-11-24]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y4u9nppy>

Van DIJK, Jan, A. G. M. 2012. The Evolution of the Digital Divide. The Digital Divide turns to Inequality of Skills and Usage. [online]. [cit. 2018-10-21]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y2oczzkn>

Web of Science, nedatováno. Search: Digital divide. [online]. [cit. 2018-10-21]. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y4ke6ljy>

WHEELER, Steve. 2011. Digital literacy 1. What digital literacies? [online]. [cit. 2018-10-27] 101-118. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y2d6s8q2>

ZOUNEK, Jiří. 2006. ICT, digitální propast a vzdělávání dospělých: socioekonomické a vzdělávací aspekty digitální propasti v České republice. *Studia paedagogica*, 54 (11), [online]. [cit. 2018-10-27] 101-118. Dostupné z: <https://tinyurl.com/y3nn3o9x>

8 Seznam zkratek

AV ČR	Akademie věd České republiky
ČAS	Česká asociace streetwork
ČR	Česká republika
ČSÚ	Český statistický úřad
ČŠI	Česká školní inspekce
DG	Digitální gramotnost
ECDL	European Certification of Digital Literacy
EMMA	European Multiple MOOC Aggregator
ICILS	International Computer and Information Literacy Study
ICT	Information and communication technology
MPSV	Ministerstvo práce a sociálních věcí
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
MV	Ministerstvo vnitra
MZ	Ministerstvo zdravotnictví
NBER	Nation Bureau of Economic Research
NIDM	Národní institut dětí a mládeže
NIQES	Národní inspekční hodnocení vzdělávací soustavy
NTIA	National Telecommunications and Information Administration
NZDM	Nízkoprahové zařízení pro děti a mládež
OECD	Organisation for Economic Co-Operation and Development
PIACC	Programme for international Assessment of Adult competencies
SAHA	The Social And Health Assessment
WIP	World Internet Project

9 Seznam grafů

Graf č. 1: Demografické údaje – bydliště.

Graf č. 2: Otázka neustálého přístupu k internetu.

Graf č. 3: Rozlišení neustálého přístupu k internetu mezi dětmi z měst a vesnic.

Graf č. 4: Možná místa připojení k internetu.

Graf č. 5: Nejužívanější sociální sítě/komunikátory.

Graf č. 6: Pravidelnost přihlašování k sociálním sítím/komunikátorům.

Graf č. 7: Pravidelnost přihlašování respondentů s ohledem na bydliště.

Graf č. 8: Význam sociální sítě pro respondenty.

Graf č. 9: Upřednostňování sociálních sítí před osobním kontaktem.

Graf č. 10: Role významu soc. Sítí při navazování nových přátelství.

Graf č. 11: Četnost kontroly profilu na sociálních sítích.

Graf č. 12: Čas strávený online ve všední dny.

Graf č. 13: Čas strávený online o víkendu.

Graf č. 14: Důsledky času stráveného na internetu.

Graf č. 15: Čas strávený online ve všední dny v souvislosti s důsledky.

Graf č. 16: Čas strávený online o víkendu v souvislosti s důsledky.

Graf č. 17: Situace vyvolávající špatné pocity.

Graf č. 18: Čas strávený online ve všední dny online v souvislosti se špatnými pocity.

Graf č. 19: Čas strávený online o víkendu v souvislosti se špatnými pocity.

Graf č. 20: Představa zrušení profilu na sociálních sítích.

Graf č. 21: Souvislost významu sociální sítě a představy zrušení profilu.

Graf č. 22: Údaje, které respondenti veřejně sdílí na sociálních sítích.

Graf č. 23: Souvislost špatné zkušenosti s internetem se sdílenými údaji.

Graf č. 24: Veřejně sdílené informace na sociální síti.

Graf č. 25: Špatná zkušenost na sociální síti.

Graf č. 26: Žádost kamaráda o fotku v plavkách.

Graf č. 27: Souvislost fotografie v plavkách se špatnou zkušeností na internetu.

Graf č. 28: Přihlašování zařízení k veřejným sítím.

Graf č. 29: Souvislost veřejného přihlašování se špatnou zkušeností na internetu.

Graf č. 30: Reakce na případné odcizení profilu.

Graf č. 31: Názory ohledně bezpečnosti sdílení osobních údajů.

Graf č. 32: Význam slova Phishing.

Graf č. 33: Vyřazení nesprávné adresy ze skupiny.

Graf č. 34: Rozpoznání pojmu synchronizace.

Graf č. 35: Pravdivá informace o pojmu digitální stopa.

Graf č. 36: Rozpoznání zařízení Handsfree.

Graf č. 37: Vyřazení pojmu ze skupiny pojmů.

Graf č. 38: Počet projetych obcí v plánovači tras.

Graf č. 39: Počet publikací Jiřího Macouna v Městské knihovně v Šumperku.

Graf č. 40: Ověření orientace v plánovači dopravní infrastruktury.

Graf č. 41: Ověření práce s prohlížečem (vyhledávání).

Graf č. 42: Užité strategie při cestě na neznámé místo.

Graf č. 43: Souvislost s určením počtu obcí – práce s prohlížečem.

10 Přílohy

ICT dotazník

Ahojte!

Jsem studentkou magisterského oboru Univerzity Palackého v Olomouci a touto cestou Vás prosím o vyplnění dotazníku. Slibuji, že Vám nezabere více, než 15 minut Vašeho času. Děk za vyplnění! :-)

P.S. Jen něco málo k instrukcím, jak správně vyplnit. Pokud je možnost v kolečku, lze vybrat jen jednu, jsou - li nabízené odpovědi ve čtverci, je možno zvolit jich více současně.

1. Bydlím *

- Ve městě
- Na vesnici

2. Ve svém mobilním telefonu mám neustále přístup k internetu *

- ANO
- NE

3. Kde máš možnost využívat internet? *

- Doma
- Ve škole
- U kamarádů
- Veřejná místa s wi-fi (knihovna, kavárna, atd.)
- Jiné místo
- Nemám možnost využívat internet nikde

4. Jsi registrován/a na některé z uvedených sociálních sítí? (možno označit více odpovědí)

- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Badoo
- MySpace
- Linked In
- Ask

- YouTube
- Pinterest
- Spoluzaci.cz
- Lide.cz
- Skype
- Messenger
- xChat
- WhatsApp
- Žádná z uvedených
- Jiná...

5. Pravidelně se přihlašuji k některé ze jmenovaných sociálních sítí

- ANO
- NE

6. Sociální síť pro mě znamená (lze označit více možností): *

- Udržování vztahu se stávajícími přáteli
- Navazování nových přátelství
- Sledování přátel a jejich životních příběhů
- Komunikace s přáteli i novými lidmi
- Sdílení obsahu zájmových skupin (sport, škola, hudba, apod.)
- Sdílení vlastních zážitků, myšlenek, fotek
- Jiné...

7. Upřednostňuješ při vytváření nových přátel sociální síť před osobním kontaktem?

- ANO
- NE

8. Kolikrát za den zkontroluješ profily na sociálních sítích? *

- Ani jednou
- Méně než 5x
- Více než 5x

9. Kolik času trávíš ve všední dny online?

- Méně než hodinu
- 2 - 3 hodiny
- Více než 3 hodiny

10. Kolik trávíš času o víkendu online? *

- Méně než hodinu
- 2 - 3 hodiny
- Více než 3 hodiny

11. Kvůli času strávenému na internetu: *

- Nejsem připraven/a do školy
- Zanedbávám své domácí povinnosti
- Hádám se s rodiči
- Chodím spát pozdě
- Nic z uvedeného

12. Zakřížkuj situace, které v tobě vyvolávají špatné pocity

- Trávím příliš času na internetu v průběhu týdnu
- Trávím příliš času na internetu o víkendu
- Nedaří se mi omezit dobu strávenou na internetu
- Rodiče si stěžují, že trávím příliš času na internetu
- Žádná z uvedených možností ve mně nevyvolává špatné pocity

13. Je pro tebe představitelné, že bys zrušil/a svůj profil na sociální síti?

- ANO
- NE

14. Označ údaje, které veřejně sdílíš na sociálních sítích *

- Jméno a příjmení
- Datum narození
- Bydliště
- Telefonní číslo
- Adresa bydliště
- Email
- Fotografie obličeje

- Adresa školy
- Zájmy (knihy, film, divadlo,...)
- ICQ, Skype, Instagram či jiné
- Rodné číslo
- Žádné údaje nesdílím veřejně

15. Jaké přátele si přidáváš na sociálních sítích?

- Všechny, kdo požádají o přátelství
- Jen ty, se kterými se znám osobně
- Přátelé, se kterými jsem se setkal (a) alespoň jednou osobně
- Ty, které znám od vidění
- Přátelé přátel
- Cizí a neznámé lidi
- Nikoho si nepřidávám

16. Máš nějakou špatnou zkušenost se sociální sítí? (např. ztráta profilu, odcizení hesla, vydávání se za někoho jiného, apod.)

- ANO
- NE

17. Pokud by tě kamarád/ka požádal/a o fotografii v plavkách nebo spodním prádle, poslal/a bys mu jí?

- ANO
- NE

18. Přihlašuješ se na zařízení s internetem k veřejným sítím (Wi - Fi)? *

- ANO
- NE

19. Co bys dělal/a v případě, že by ti byl ukraden profil na některé z výše jmenovaných sociálních sítí?

- Nahlásil/a bych tuto skutečnost na technickou podporu / správci
- Svěřil/a bych se kamarádům / rodičům
- Snažil/a bych se získat své heslo zpět srze obnovu hesla
- Upozornila přátele, aby na případné žádosti nereagovali
- Jiné

20. Myslíš si, že sdílení tvých osobních údajů a informací o tobě může být na sociální síti nebezpečné?

ANO

NE

21. Anglický termín _____ znamená podvodnou techniku (například podvodné emaily), prostřednictvím kterých lze vylákat přihlašovací či osobní údaje uživatelů internetu:

1. Cracking

2. Hacking

3. Phishing

22. Která z následujících internetových adres do skupiny nepatří? *

www.novinky.cz

www.idnes.cz

www.google.cz

www.aktualne.cz

23. Jak se nazývá proces, který umožňuje propojení kontaktů mezi jednotlivými zařízeními bez ohledu na to, do které ho zařízení jsou kontakty zaznamenány?

Zálohování

Synchronizace

Kopírování

24. Která informace o pojmu „digitální stopa“ je nepravdivá? *

Jsou to veškeré informace, které po sobě na internetu zanecháme

I po odstranění na internetu zůstává, přestože se tváří jako smazaná - proto je také označována pojmem digitální tet...

Ke smazání stop dojde po vypnutí zařízení

25. Zařízení, které umožňuje přijímat hovory z mobilního telefonu, bez nutnosti držet telefon v ruce, se nazývá: *

Bluetooth

Handsfree

Wi - fi

E - call

26. Vyberte pojem, který do skupiny nepatří *

- Windows
- Vista
- Unix
- Mac OS

27. Pomocí libovolného plánovače tras zjistěte, kolik obcí projedete na nejkratší trase autem mezi obcemi Šumperk – Hanušovice

- d**
- 1. 1
 - 2. 2
 - 3. 3

28. Kolik publikací s různými názvy od autora Macoun Jiří lze zapůjčit v Městské knihovně v Šumperku?

- 1. 3
- 2. 5
- 3. 7

29. Za kolik minut je možné dostat se pomocí tramvajové dopravy v Ostravě ze zastávky „Nádraží Vítkovice“ do zastávky „Náměstí Republiky“?

- 1. 5
- 2. 10
- 3. 15

30. Zjistěte latinský název rostliny pampeliška: *

- 1. Matricaria chamomilla
- 2. Taraxacum officinale
- 3. Bellis perennis

31. Plánujete cestu na neznámé místo. Co uděláte?

- Předem si najdu trasu pomocí plánovače tras na internetu
- Nehledám, řídím se směrovkami a cedulemi které mě navedou
- Použiji navigaci v telefonu/tabletu/autonavigaci
- Jiné