



UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra primární pedagogiky

Diplomová práce

Lenka Valentová

Závislost na počítačových hrách u dětí na 1. stupni základní škol

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou použitou literaturu i ostatní zdroje.

Souhlasím současně s užitím práce ke studijním účelům.

V Olomouci dne..... Podpis:

Na této straně bych chtěla poděkovat především mé rodině, za jejich podporu, trpělivost a obětavou pomoc při mém pětiletém studiu a psaní diplomové práce. Velké poděkování si zaslouží především bratr Jan. Dále bych chtěla srdečně poděkovat za vedení při psaní diplomové práce Mgr. Michaele Pugnerové Ph.D., za důležité rady a připomínky.

V neposlední řadě děkuji školám a lázním, které mi umožnili provést výzkum, především dětem, za vyplnění dotazníků a všem, kteří mi jakýmkoliv způsobem pomohli s dokončením mé práce.

Obsah

ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI.....	7
1 CHARAKTERISTIKA CÍLOVÉ SKUPINY - MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK	8
1.1 Osobnost jedince	10
1.2 Pedagogika	11
1.3 Škola.....	12
1.4 Informační a komunikační technologie.....	12
2 VYMEZENÍ POJMU ZÁVISLOST	14
2.1 Patologické hráčství	14
2.2 Počítače a internet	15
2.3 Rizika návyku na počítačích	16
2.3.1 Facebook	17
2.4 Prevence závislosti	17
2.5 Léčba	18
2.5.1 MOTIVACE	18
3 ZÁJMY A VOLNÝ ČAS	20
3.1 Zájmy	20
3.2 Volný čas.....	21
4 POČÍTAČ A RIZIKA.....	22
4.1 Počítač jako pozitivní věc	22
4.2 Sociální rizika.....	22
4.2.1 Násilí.....	23
4.2.2 Agrese.....	24
4.3 Rizika pro tělesné zdraví	24
4.3.1 Obezita	25
4.3.2 Epilepsie	25
4.3.3 Nevolnost	25
5 SKUPINY DĚTÍ, KTERÉ PROPADNOU RYCHLEJI ÚSKALÍ POČÍTAČŮ:.....	27
5.1 Děti s poruchou attention deficit hyperactivity disorder	27
5.2 Sklony k násilí a děti	28
5.3 Nemocný pohybový systém u dětí	29

6	RODINA.....	30
6.1	Doporučení rodičům.....	31
6.2	Rodinná resilience.....	32
6.3	Druhy = typy rodin.....	32
6.4	Nosné principy.....	33
6.4.1	Soudržnost.....	33
6.4.2	Adaptabilita.....	33
6.4.3	Komunikace.....	33
6.5	Role matky, role otce a rozvod v rodině.....	35
7	HRA.....	38
7.1	Typy hry.....	38
7.1.1	Funkční hra.....	39
7.1.2	Fiktivní hra.....	39
7.1.3	Receptivní hra.....	39
7.1.4	Konstruktivní hra.....	39
7.1.5	Hra s pravidly.....	39
8	POČÍTAČ A POČÍTAČOVÉ HRY.....	40
8.1	Vznik počítačů.....	40
8.2	Počítačové hry.....	41
8.3	Typy počítačových her.....	43
8.3.1	„Střílečky“.....	43
8.3.2	Bludiště.....	44
8.3.3	Akční hry.....	45
8.3.4	Strategické hry.....	46
8.3.5	Logické hry.....	46
8.3.6	Simulátory aut, letadel, lodí, ponorek, motorek a sportů.....	47
8.3.7	Textové hry.....	48
8.3.8	Fantazijní hry.....	48
9	INFORMAČNÍ TECHNIKA.....	49
9.1	Moderní komunikační techniky.....	49
9.2	Počítačová gramotnost a komunikace s počítačem.....	49

9.3	Počítač a jeho příslušenství	50
9.3.1	Hardware.....	50
9.3.2	Software	50
9.3.3	Monitor	50
9.3.4	Klávesnice.....	50
9.3.5	Nová generace monitorů – liquid crystal display.....	51
9.3.6	Myš.....	51
9.3.7	Joystick	51
9.3.8	Volant	51
9.3.9	Internet	51
10	ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI:	53
	ÚVOD PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	54
11	VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ	58
11.1	Výzkumné předpoklady:.....	58
12	DISKUSE.....	65
13	ZÁVĚR PRAKTICKÉ ČÁSTI	79
	LITERATURA	80
	PŘÍLOHY	

ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI

Téma, zda jsou děti v dnešní době závislé na počítačových hrách a jak se staví k počítačům, se řadí mezi aktuální témata. Většiny domácností jsou počítače běžnou součástí a dítě je tedy tomuto riziku potenciálně vystaveno. Tato diplomová práce obsahuje informace o počítačích a obsahu počítačových her, jak se má k tématu „počítač“ postavit rodina. U jakéhokoliv problému je nejdůležitější prevence.

TEORETICKÉ CÍLE

Hlavní cíl výzkumu:

- seznámit se s náplní a obsahem počítačových her
- orientovat se ve světě počítačových her
- ukázat, jakým je počítač „kamarádem“, ale i rizikem

1 CHARAKTERISTIKA CÍLOVÉ SKUPINY - MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Vývojová etapa mladšího školního věku je spojena se vstupem dítěte do školy. Tato etapa je většinou časově vymezena od 6 - do 11 let. Mezi dětmi, jež nastupují do 1. třídy a dětmi ve vyšších ročnících 1. stupně základní školy bývají velké existenční rozdíly, a proto bývá mladší školní věk rozdělován na mladší školní věk v užším pojetí (6-8 let) a střední školní věk (9-12 let). „*Psychoanalýza označila toto období jako období latence, kdy je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání*“.¹ Při nástupu tohoto období je dítě hodně závislé na autoritě, jedná se o naivní realismus. Naopak konec tohoto období je spojen spíše s kritičností, protože jedinec se přibližuje k období dospívání, jedná se tedy o kritický realismus. Vývoj v tomto období není nijak bouřlivý. Toto období je charakterizováno plynulostí a klidným vývojem. Dochází k rozvoji jedince ve všech oblastech. Dítě je ochotné spolupracovat, je aktivní, snaživé, pilné a pracovité. Objevují se zde také individuální rozdíly, např. rozdíly mezi pohlavími.

Biologický věk nemusí odpovídat kalendářnímu věku. „*Většinou pozorujeme akceleraci vývoje u děvčat. Růst těla je ještě po vstupu do školy obvykle zrychlený, zpomaluje se, stejně jako přírůstky hmotnosti kolem 8. roku.*

Zároveň se v tuto dobu posiluje odolnost organismu, zdokonaluje se vegetativní regulace, zvyšuje se objem srdce, hmotnost mozku, zrychluje se vedení vzruchu nervem, zdokonaluje se činnost svalů a pohyblivost kloubů“.²

Motorický vývoj dítěte se ustaluje. Stále u dítěte přetrvává velká radost z pohybu. Dítě je velmi aktivní. Pohyb by měl být nedílnou součástí každého dne dítěte. Dítě se zajímá o různé sporty. Rodiče by měli dítěti dát možnost se projevit a podporovat ho ve sportovních a jiných aktivitách.

Dítěti na 1. stupni základní školy nestačí informace přijímat pasivně. Potřebuje si všechno vyzkoušet a „ochytat samo“. Dítě se zajímá, je zvědavé a pozorné. Chce vědět, proč je to tak. Vnímání u dítěte během 10. - 11. roku je téměř shodné s vnímáním dospělého člověka.

¹ ŠIMÍČKOVÁ - ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. 2008. vyd. Olomouc, 2008. ISBN 978-80-244-2141-4. (str.93)

² ŠIMÍČKOVÁ - ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. 2008. vyd. Olomouc, 2008. ISBN 978-80-244-2141-4. (str.94)

Dospělý jedinec má ovšem více zkušeností s tříděním informací, zkušenostmi a vyvozováním souvislostí. Naproti tomu vrcholu představivosti dosahuje dítě právě v období mladšího školního věku. Stále více proniká do životní reality. Umí rozlišit fantazii od reality.

*„Vlivem školního výkonu se utváří kladné sebehodnocení u dětí, které nemají ve škole výraznější potíže, ale nízké sebevědomí u dětí málo úspěšných. Při neschopnosti plnit všechny požadavky mohou vznikat nápadnosti v chování i potíže zdravotní“.*³

Dítě s nástupem do školy využívá neúmyslnou a mechanickou paměť, která musí být ihned spojena s vnímáním. Je zde důležitá názornost vyučování a velký důraz je kladen na motivaci. Velmi také záleží na osobnosti a vedení učitele. Jakmile dítě dané učivo chápe, rozumí mu, čím je pro něj daná problematika jasnější, v tu chvíli je paměť efektivnější.

Pro dítě má velký význam pozornost. Pozornost totiž rozhoduje o úspěších a neúspěších dítěte v oblasti vzdělávání. Při zahájení školní docházky se u dítěte vyskytuje paměť krátkodobá. Dítě není schopné odolávat rušivým vlivům. Jestliže se snaží pozornost ovládat vůlí, je velmi vyčerpané, nedaří se mu to. Proto je zde důležitá struktura vyučovací hodiny, učitel musí žáky zaujmout a zvolit přístup, který bude vyhovovat dětem určitého věku. Čím je nižší ročník, tím musí učitel žákům předkládat krátkodobější úkoly, neustále je pobízet, obnovovat motivaci, aby děti projevovaly zájem o učivo. Dobré je, vkládat dětem do vyučovacích hodin oddechová relaxační cvičení a využívat nejrůznější alternativní metody a přístupy.

Vývoj myšlení ovlivňuje školní činnost a osobnost učitele. Logické usuzování dítěte je spjato s představou konkrétních věcí a jevů, které si může názorně představit. Za výkony dětí v učení stále zodpovídá motivace, která má přicházet zvnějšku, jako například pochvala, úsměv, obdiv, dotek, vlídné slovo, povzbuzení, a podobně.

*„Pro dítě je období mladšího školního věku charakterizováno velkou životní změnou. Začíná školní docházka a svět školy udává ráz dalších let více než cokoli jiného. Škola otvírá dítěti - a to velmi rychle - obzory, o kterých nemělo ani tušení, urychluje rozumový rozvoj, učí se myslet novým způsobem.“*⁴ s nástupem do školy je dítě vystavováno velkému tlaku. Nachází se v novém prostředí, musí si na celkový týdenní řád zvyknout, rodiče chtějí po dítěti úspěchy ve škole, paní učitelka či pan učitel chtějí, aby je žák poslouchal, věnoval jim pozornost, dítě se samo musí začlenit do kolektivu třídy, musí si ve třídě vybojovat své postavení, svou pozici.

³ ČECHOVÁ, Věra, Alena MELLANOVÁ a Hana KUČEROVÁ. *Psychologie a pedagogika II.* první. Praha: INFORMATORIUM, 2004. ISBN 80-7333-028-8. (str. 27)

⁴ ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: Vývojová psychologie.* Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7367-124-7. (str. 145)

Proto má v tuto chvíli na dítě větší vliv škola resp. paní učitelka, pan učitel než rodiče. Rodiče si na tuto situaci musí zvyknout a přijmout ji. Ale také musí s dítětem dál komunikovat a snažit se o vytváření harmonické a klidné rodiny. Musí dítěti jemným a taktním způsobem ukázat, že to s ním myslí rodiče dobře. Pokud se žáci budou chlubit, na co se doma dívají za filmy, jaké hrají nevhodné počítačové hry, dítě nesmí být na okraji třídní společnosti. Pokud rodiče s dítětem budou o této situaci mluvit, mohou dítěti poskytnout rady, jak se má zachovat, když k takové situaci dojde.

1.1 Osobnost jedince

„V běžném životě jsme zvyklí užívat pojmu osobnost ve vztahu k lidem nějak výjimečným, uznávaným, lidem s určitými pozitivními či výraznými rysy. V psychologii (i pedagogických disciplínách) ale označujeme pojem osobnost každého člověka, aniž bychom pod něj zahrnovali jakýkoliv hodnotící aspekt.“⁵

Osobnost jedince nezíská narozením. Na počátku vývoje osobnosti stojí uvědomění si sebe sama, tedy vlastní existence, jedinečnost. Jedinec oddělí svou osobu od společnosti a okolí, to je splňováno v raném dětství. Vývoj osobnosti jedince pokračuje a uvědomuje si sociální já. Kdy jedinec sebe vnímá jako osobu sociální, která je součástí lidské společnosti, ale odlišuje se od ní. Jedinec, dítě buduje a zároveň hledá vlastní identitu. Uvědomuje si, že je to stále on, i když se mění. Na základě styku s rodiči, vrstevníky, učiteli, okolím, společností si dítě formuje obraz o sobě samém. Přijímá postoje, chování a názory. První prostředí, se kterým dítě přijde do styku, je rodina a domov, domácí prostředí. Proto je důležité klást velký důraz na rodiče, aby si uvědomili, že jak jednájí oni, tak bude jednat i jejich dítě. Děti své rodiče kopírují.

⁵ KANTOROVÁ a KOL., Jana a Eva URBANOVSKÁ. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky I*. Olomouc: Hanex, 2008. ISBN 978-80-7409-024-0. (str. 222)

1.2 Pedagogika

„Termín pedagogika pochází z antického Řecka, kde byl slovem paidagógos označován otrok, který pečoval o syna svého pána, doprovázel jej na cvičení a do školy. Ze staré řečtiny se tento výraz přenesl do antické latiny - jakožto paedagogus - avšak již s postupným významem (nejen otrok - průvodce, ale učitel, vychovatel). Z latiny byl výraz paedagogus převzat do většiny indoevropských i jiných jazyků, v nichž byly vytvořeny jeho různé podoby (v češtině pedagog, pedagogika, pedagogický).⁶

Pedagogika patří mezi vědní obory. *„Zabývá se vším tím, co vytváří a determinuje nějaké edukační prostředí, procesy, jež se v těchto prostředích realizují, výsledky a efekty těchto procesů.⁷*

Osmadvacátého března 1952 se narodil vynikající český myslitel Jan Ámos Komenský, poslední biskup jednoty bratrské, teolog, polyhistor a pedagog.⁸ Co se týče pedagogiky, je Jan Ámos Komenský uznávaný i ve světové literatuře. *„Komenský podal ve svých pedagogických spisech ucelený výchovný systém, jehož progresivní prvky dodnes neztratily svou hodnotu. Obecný výchovný cíl viděl Komenský - v duchu svého náboženského přesvědčení - v přípravě k věčnému životu. Tato příprava má tři základní stupně: poznat sebe a svět, ovládnout sebe a povznést se k Bohu. Z toho pak vyplývají tři základní oblasti výchovy: vzdělání ve vědách a uměních, mravní výchova a výchova náboženská. Komenský vysoce hodnotí význam výchovy. Podle něho se člověk stává člověkem jedině výchovou (pedagogický optimismus).⁹*

Didaktika Jana Ámose Komenského zní: „umění, jak dobře učit“.¹⁰

⁶ PRŮCHA, Jan. *Moderní pedagogika*. 4. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5. (str. 20)

⁷ PRŮCHA, Jan. *Moderní pedagogika*. 4. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5. (str. 33)

⁸ JŮVA, Vladimír. *Stručné dějiny pedagogiky*. šesté rozšířené. Brno: PAIDO, 2007. pedagogické literatury. ISBN 978-80-7315-151-5.

⁹ JŮVA, Vladimír. *Stručné dějiny pedagogiky*. šesté rozšířené. Brno: PAIDO, 2007. pedagogické literatury. ISBN 978-80-7315-151-5. (str. 24)

¹⁰ JŮVA, Vladimír. *Stručné dějiny pedagogiky*. šesté rozšířené. Brno: PAIDO, 2007. pedagogické literatury. ISBN 978-80-7315-151-5.

1.3 Škola

Podporují informační a komunikační technologie otevřenost školy?

„Škola je společenská instituce, jejíž pojetí, funkce a konečně i každodenní aktivity jsou ovlivňovány mnoha vnitřními faktory (změny kurikula, inovace, posilování autonomie, rozvoj lidských zdrojů ap.), ale velkou měrou také faktory vnějšího prostředí.“¹¹

Počítač a počítačové příslušenství patří k běžnému vybavení většiny domácností. To má pozitivní dopad na komunikaci s okolím. Uvedení počítačů do škol můžeme chápat velkým mezníkem na půdě školy. Počítač pomáhá učitelům při zhotovování různých pomůcek pro své žáky do hodin, hledání obrázků, na kterých učitelé žákům představují neznámé pojmy, dále pomáhá samotným žákům vyhledávat nejrůznější informace do školy i mimo školu a v neposlední řadě pomáhá rodičům, pokud neznají daný pojem, neví určitou informaci, vše si během „chvilinky“ vyhledají.

„Nástup multimediálních počítačů, rozšíření elektronických a informačních systémů a databází, stále intenzivnější využívání internetu či mobilních zařízení mělo za následek změny ve většině oblastí lidské činnosti včetně učení a vyučování. ICT postupně zpřístupňují lidem obrovské množství informací a vědění, což mimo jiné znamená, že škola již není nebo nemusí být jediným a výhradním místem vzdělávání.“¹²

1.4 Informační a komunikační technologie

„Vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie umožňuje všem žákům dosáhnout základní úrovně informační gramotnosti.“¹³

Školám se díky počítačům a jejich příslušenství otevírá a neustále zdokonaluje řada prostředků, které mohou při práci s dětmi využívat. Je dobré, aby se kantoři této „novodobé technice a velkému pomocníkovi“ nevyhýbali, ale aby se snažili tento fakt přijmout a najít v něm to pozitivní.

¹¹ ZOUNEK, Jiří. *Ict v životě základních škol*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2006. ISBN 80-7254-858-1. (str. 75)

¹² ZOUNEK, Jiří. *Ict v životě základních škol*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2006. ISBN 80-7254-858-1. (str. 81)

¹³ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*, VUP, Praha, 2007 (str. 34)

„Školy jsou v současné době relativně autonomní instituce a pro svůj chod a rozvoj mohou užívat různých metod a prostředků - ICT jsou dnes pouze jedním z mnoha nástrojů, jež mají školy k dispozici.“¹⁴

Ředitelé se na svých školách snaží „jít s dobou“. Téměř v každé škole existuje alespoň jedna počítačová učebna. Ředitelé mají tendence školu zvelebovat, aby se líbila zaměstnancům, žákům a samozřejmě rodičům. V počítačových učebnách bývá také možnost připojení k internetu, obnovují se různé programy. Na některých školách je dokonce v každé třídě notebook pro učitele, kde je samozřejmostí připojení k internetu. Učitelé hodně využívají činnosti spojené s datovým projektorem, který většinou bývá umístěn v každé třídě.

S rozvojem této techniky a s usnadněním a zkvalitněním práce učitelů se pojí termín školení učitelů. Aby učitelé mohli počítačovou techniku dokonale ovládat, musí se neustále zdokonalovat a navštěvovat nejrůznější školení. Pro kantora, který bere počítač jako zlo a zdokonalovat se nechce, je opravdu rychlejší si potřebné pomůcky vyrobit, nakreslit, vytvořit, vyhledat sám, bez pomoci počítače.

„Informační a komunikační technologie se poměrně rychle stává významnou součástí života dnešních základních škol. Tyto nové technologie mají na rozdíl od starší techniky technologii potenciál měnit klíčové procesy odehrávající se ve škole.“¹⁵

¹⁴ ZOUNEK, Jiří. *Ict v životě základních škol*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2006. ISBN 80-7254-858-1. (str. 83)

¹⁵ ZOUNEK, Jiří. *Ict v životě základních škol*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2006. ISBN 80-7254-858-1. (str. 141)

2 VYMEZENÍ POJMU ZÁVISLOST

Syndrom závislosti

„Je skupina fyziologických behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Návrat k užívání látky po období abstinence často vede k rychlejšímu znovuobjevení jiných rysů syndromu, než je tomu u jedinců, u nichž se závislost nevyskytuje.“¹⁶

Závislost na práci, internetu, patologické hráčství ani nestřídmé požívání projímadel není závislostí v pravém slova smyslu. To znamená, že počítače mezi návykové látky samozřejmě nepatří. Ale příznaky závislosti jsou téměř stejné.

Projevy závislosti:

- silná touha (bažení, užívat si počítače, internetu, her)
- jedinec má problémy se ovládat, jeho vůle je slabá (neví, kdy přestat a ukončit hru, pobývání na internetu, počítači)
- ztráta přátel a jiných koníčků (jedinec na první místo staví počítač)
- jedinec svůj celkový čas věnuje „své potřebě“
- i když si jedinec uvědomuje následky (ztráta přátel, zájmů, narušení mezilidských vztahů, ale i výskyt zdravotních obtíží) pokračuje v činnosti na počítači dál

Mezi projevy psychického bažení patří oslabení paměti, zhoršení postřehu, zvýšení tepové frekvence. Ve velké míře se také objevují příznaky stresu. Bažení zhoršuje kognitivní funkce, i schopnost dobře se rozhodovat.

2.1 Patologické hráčství

„Patologické hráčství se v Mezinárodní klasifikaci nemocí řadí mezi „návykové a impulzivní poruchy“, tedy ne mezi závislosti“¹⁷, ale považuji za dobré, zmínit se také o tomto problému.

¹⁶ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8. (str. 9 - 10)

¹⁷ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8. (str. 27)

Patologické hráčství je návyková a impulzivní porucha. U jedince s návykovou poruchou se projevuje silné puzení ke hře, kterému není schopen svou vůlí odolat.

Problémy s hazardním hráčstvím se vyskytují skoro ve všech věkových kategoriích, už i u dětí nižšího věku na základních školách. Důležitá je spolupráce rodiny a všech jejích členů. Pokud nepomůže ani širší okruh rodiny, je třeba vyhledat odbornou pomoc.

2.2 Počítače a internet

*„Modelový příklad: Hynkovi je 17 let. Počítač a počítačové hry ho neodolatelně přitahují. Než usedne ke klávesnici, říká si, že si jenom na chvíli něco zkusí, ale pak pro něj přestává existovat čas. Zapomene, že by se měl připravit do školy, a odmítá odejít ke společné večeři. Rodiče se mu snažili počítačové hry zakázat nebo jejich provozování omezit na únosnější míru, ale Hynek byl pak nervózní, vzteklý a podrážděný. Když ale nechali rodiče jeho problému volný průběh, doba, kterou Hynek trávil u počítače, narůstala. Asi nikoho nepřekvapí, že jiné zájmy a jiná potěšení ustoupily do pozadí. Hynek má navíc vážné studijní problémy, zhoršil se mu zrak a také se objevily bolesti páteře a problémy se zápěstími. Hynek ví, že to souvisí s počítačem, ale přesto v nadměrném věnování se počítačům pokračuje“.*¹⁸

Mezinárodní klasifikace nemocí neoznačuje „počítačové maniaky“ za závislé, jelikož za závislost se považuje nějaká látka (alkohol, nikotin, léky...), ale na modelovém příkladu vidíme, že Hynek prodělal všechny znaky závislosti.¹⁹

Hynkovi se rodiče snažili počítačové hry zpočátku zakázat. Mělo to úspěch? Podlehlí a synovi dovolili vše. *„Co by se stalo, kdyby se u nás zakázal hazard? v jiných zemích dochází k omezování hazardu nebo jeho vykazování na okraj společnosti, v České republice se - pod ochranou některých politiků - rozmáhá. Norská vědecká pracovnice Ingeboorg Lund popsala změny, k nimž došlo po zákazu elektronických hazardních přístrojů v roce 2007: Ubylo telefonátů na speciální linku telefonické pomoci, kterou v Norsku zřídili speciálně kvůli hazardu. Nejistilo se, že by docházelo po zákazu k ilegální hazardní hře. Nedošlo k nárůstu jiných forem hazardu. Zákaz příznivě ovlivnil i osoby, které před tím hrály intenzivně a rizikově.“*²⁰

¹⁸ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8. (str. 32)

¹⁹ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8.

²⁰ NEŠPOR, Karel. *Nešpor/n/oviny. Psychologie dnes*. 2011, leden, č. 1, s. 39. ISSN 1212-9607.

Mladistvý jedinec, který hraje hazardní hry, je závislý na rodičích, i když s jejich názory nesouhlasí a pohrdá jimi. Základní prostředky k životu, si ale sám neobstará. Všechny základní podmínky k životu obstarávají dítěti rodiče, případně jiný zákonný zástupce či osvojitel. Zde mají rodiče výhodu. Dítě poslechnout musí, protože si samo základní potřeby neuspokojí. To je velká rodičovská síla. Užitečný parametr představuje sestavení rodinných pravidel, která bude jak dítě, tak rodič dodržovat. Pravidla by měly zahrnovat otázku týkající se peněz, trávení volného času dítěte, zapojení dítěte do chodu a úklidu domácnosti.

(Psychiatr N. Shapira řadí patologický vztah k počítačům mezi návykové a impulzivní poruchy, tedy do stejné skupiny jako patologické hráčství, kleptomanií (patologické kradení nebo patologické nakupování.)²¹

2.3 Rizika návyku na počítačích

- pokud počítač jedinci slouží jako pracovní nástroj - zde se může objevit i workoholismus (závislost na práci)
- pokud se rodiče či zákonní zástupci nevěnují dítěti tak, jak by měli, netráví s ním nejvíce času ze dne, dítě hledá jiné zájmy, jiné uspokojení - nejsnadnější a nejbližší na dosah je právě „počítač nebo-li počítačové hry“, kdy děti začnou stavět školu na druhé, třetí,... až poslední místo, naruší se i pohybový aparát, zrak a celkový zdravotní stav
- internetové stránky mohou být klíčem k hazardním hrám, pornografii, diskusi na internetu - chat, facebook,... (stačí pár kliknutí a i „malé dítě“ si může zahrát na internetu cokoliv²²

²¹ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8.

²² www.ceskehry.cz

2.3.1 Facebook

V dnešní mladé, střední i starší společnosti se nemluví o ničem jiném než o „facebooku“. Lidé spolu během několika vteřin prodiskutují vše, co potřebují, o druhém jedinci se dozví prakticky vše (přes nejaktuálnější fotky až po adresy bydliště, apod.). „Facebook je rozsáhlý společenský webový systém sloužící hlavně k tvorbě sociálních sítí, komunikaci mezi uživateli, sdílení multimediálních dat, udržování vztahů a zábavě. Se svojí miliardou aktivních uživatelů je jednou z největších společenských sítí na světě. Je plně přeložen do šedesáti osmi jazyků.

Facebook byl založen Markem Zuckerbergem, bývalým studentem Harvardovy univerzity. Původně byl tento systém omezen jenom pro studenty Harvardovy univerzity. Během dvou měsíců byl rozšířen na některé další. Nakonec byl přístup otevřen pro všechny uživatele s univerzitní e-mailovou adresou (edu, ac.uk,...) nebo pro některé zahraniční schválené univerzity, v Česku k prvním otevřeným vysokým školám patřila Masarykova univerzita. Od 27. února 2006 se začaly do systému připojovat některé nadnárodní obchodní společnosti. Od 11. srpna 2006 se může dle licence používání připojit kdokoli starší 13 let“.²³

2.4 Prevence závislosti

Varovným signálem může být zhoršení prospěchu a chování ve škole, dítě přestane mít zájem o kamarády, ochabují koníčky, kterým se dříve věnovalo. Vyskytuje se větší únava. Důležitá je dobrá spolupráce s jednotlivými členy rodiny, kteří jsou s dítětem v každodenním kontaktu. Bohužel počítačové hry patří mezi pekelný vynález. Jsou přesně zaměřeny na mentalitu dětí v mladistvém věku. Prestiž ve své sociální skupině je pro každého jedince to nejdůležitější a zásadní. v lidském životě má postavení největší hodnotu. Dítě ve svém věku ještě nedokáže posoudit hodnotu zdraví a nestaví ji mezi základní hodnoty.

Rodiče nesmí dítěti podlehnout. Je důležité, aby dítěti věnovali pozornost, dávali mu svou lásku a vřelé chování najevo, ale stejně tak důležité je trvat na svém, nedovolit dítěti vše a trvat na změně. Dítě si musí uvědomit, že jsou i jiné důležité věci než jen počítač a zábava, proto je vhodné stanovit dítěti přiměřená pravidla v oblasti zábavy a počítače a nepodlehout. Počítač by rodiče měli umístit tam, kde na něj oni uvidí, kde budou mít oni přehled, co dítě na počítači dělá a kolik času na počítači tráví. Dále by se rodiče měli zajímat o nejrůznější aktivity, kroužky, trávení volného času dítěte. Nabídnout mu různé jiné způsoby zábavy. Nestavět počítač na první místo. Ukázat dětem i jiné možnosti. Vyplňovat mu časové mezery během dne příjemnými

²³ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook>

zážitky (výlety, procházky, společenské a stolní hry,...). Problém dnešní doby je také komunikace mezi členy rodiny. Rodiče by měli podporovat komunikaci v rodině a nesmíme opomenout na případné včasné vyhledání psychologické nebo jiné odborné pomoci.

„Nejde však jen o hru samotnou, případný negativní vliv převažující „počítačové“ komunikace posilují i nepříznivé podmínky v rodině, například zvýšená izolace jednotlivých členů rodiny. Ve správně fungující rodině, kde se všichni členové společně dobře pobaví dvě hodiny při hraní her, žádná závislost nehrozí. Hra je v tomto případě pouze doplňkem kvalitně stráveného času, ale ne prostředkem úniku. V momentě, kdy ale jednotliví členové rodiny připomínají spíše osamělé trosečníky a k médiím se utíkají jako k „náhradnímu světu“, může nastat veliký problém.“²⁴

2.5 Léčba

Velkou roli zde hraje motivace, důležitá je změna životního stylu, zapojit do léčby širší okolí. Jedinec se musí naučit rozpoznat spouštěče a umět se jim vyhýbat.

Dobré je podporovat své sebevědomí. Důležité je vytrvat. Závislost na internetu či počítačových hrách může být způsobena únikem před jiným duševním problémem, kterého si je třeba povšimnout.

Je zřejmé, že celkový vývoj společnosti ukáže nové formy návykového chování. Pro nás je „závislost“ na internetu, mobilním telefonu nebo televizi. Dá se říct, že ať už vzniknou jakékoliv „nové závislosti“, budou mít některé rysy, společné se současnými závislostmi (jako bažení, sebeovládání,...). Také se podobně budou používat postupy léčby i prevence.

2.5.1 MOTIVACE

„Slovem motivace se označují pohnutky, které vedly k jednání. Pojem motivace je velmi široký, zahrnuje pojmy, jako je touha, snažení, uspokojování potřeb, dosahování cíle.“²⁵ k počítačovým hrám děti motivovat nemusíme, jsou tak barevné, nápadité, ozvučené, že děti baví. Vhodné je, aby výukové programy byly také barevné, obrázkové, čím vtipnější, tím děti více zaujmou.

²⁴ URBAN, Jindřich. Poradna: Jak dlouho mohou hrát na počítači?. *Psychologie dnes*. 2011, listopad, č. 11, s. 50. ISSN 1212-9607.

²⁵ ROZSYPALOVÁ, Marie, Věra ČECHOVÁ a Alena MELLANOVÁ. *Psychologie a pedagogika I*. první. Praha: INFORMATORIUM, 2003. ISBN 80-7333-014-8. (str. 42)

Pojem PRÁZDNÝ OHEŇ „užívá americký lékař Dr. Michael Smith, který vede Lincolnovu nemocnici v Bronxu. Popisuje tak stav lidí, kteří jsou závislí na drogách. Tito lidé, jsou v době, kdy nemají drogu, neklidní, podráždění, roztěkaní, nesoustředění. Není to ale nadbytek energie, který vede k tomuto stavu, ale její nedostatek. Proto výraz „prázdný oheň“. Dr. Smith léčí tento stav akupunkturou, není to však jediná možnost. K dalším patří relaxace (jógová, autogenní trénink, Jacobsonova progresivní relaxace).“²⁶

Relaxační technika - BŘIŠNÍ DECH

Jedinec si lehne na záda, pokrčí nohy v kolenou a jednu ruku si položí do oblasti pupku a loket zůstane na zemi. Je důležité, aby se jedinec uvolnil a jeho dech nebyl přirozený. Dech má být uvědomělý. Je vhodné, aby si jedinec nádech a výdech počítal (jedna, dvě, tři,...). Dojde tak k lepšímu soustředění. Toto cvičení může trvat dvě až pět minut, podle toho, kolik má jedinec času. Český psychiatr Mudr. Karel Nešpor říká, „že oblast břicha je pro prevenci stresu důležitá. Při stresu lidé břicho často napínají a prakticky si tak znemožňují hlubší dýchání. Vedle relaxačních cvičení stojí i rozumný životní styl s pobytem na čerstvém vzduchu v přírodě“.²⁷

²⁶ NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6. (str. 32)

²⁷ NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6. (str. 33)

3 ZÁJMY A VOLNÝ ČAS

JAKÉ MÁ DÍTĚ ZÁJMY?

„Škola zabírá dítěti velkou část dne, a vezmeme-li v úvahu i domácí přípravu, je to asi polovina denní doby, jež je k dispozici po odečtení „prostožů“ (spánek, doba strávená jídlem, hygienou, dopravou a drobnými provozními povinnostmi). Škola dítěti vytváří něco nového, a to je volný čas.“²⁸ Jaké má dítě zájmy? Čemu dá přednost ve svém volném čase? Pro dítě je přirozená právě hra, která v předcházejících obdobích vyplňovala hlavní část dne. Určitě by to neměla být počítačová hra, popř. by dítě nemělo trávit svůj volný čas jen na počítači.

„Ve školním věku si už hraje střizlivý realista, nikoli bezhlavý fantast. Jde mu o věrné napodobení skutečnosti.“²⁹ Chlapci milují techniku, mají rádi technické stavebnice. Dívky dávají přednost hře s panenkou - děťátkem. Dále patří mezi oblíbené hry pro chlapce i dívky hry se zvířaty. Děti mají tendenci se o někoho starat, pochovat si někoho, dávat mu lásku a zvíře je tím nejlepším, co mohou rodiče dítěti dát. Zvíře musí být teplomilné a pokryté srstí. Pokud rodiče dítěti pořídí například rybičky, jistě to mysleli dobře, ale dítěti rybičky přinášejí akorát povinnost - čistit akvárium. Rybičku si dítě nepochová. Mezi ideální zvířata patří psi a kočky, ale pokud si rodiče tato zvířata nemohou dovolit, je vhodné aspoň morče, křeček, králík. Děti rády hrají také stolní a karetní hry (dámu, dostihy a sázky, mlýn, šachy a další). Dnes je celá řada nových a nápaditých her, které dítě jistě zaujmou (BANG - karetní hra (od 8 let), ZÁCHRANÁŘI - stolní, kooperativní hra (od 10 let) a spousta dalších).

3.1 Zájmy

„Zájem je dlouhodobé úsilí člověka zabývat se předměty nebo činnostmi, které mu přinášejí radost a uspokojení.“³⁰ Zájmy se dělí na krátkodobé a dlouhodobé. Některou činností se jedinec zabývá několik let, celý život, jiná ho baví a zajímá třeba jen týden, čtrnáct dní, měsíc.

²⁸ ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: Vývojová psychologie*. Praha: Portal, 2004. ISBN 80-7367-124-7. (str. 155)

²⁹ ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: Vývojová psychologie*. Praha: Portal, 2004. ISBN 80-7367-124-7. (str. 155)

³⁰ ROZSYPALOVÁ, Marie, Věra ČECHOVÁ a Alena MELLANOVÁ. *Psychologie a pedagogika I.* první. Praha: INFORMATORIUM, 2003. ISBN 80-7333-014-8. (str. 46)

3.2 Volný čas

„Volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život.“³¹

Každý jedinec by si měl umět pro sebe udělat volný čas. Volný čas by měl chápat a vnímat jako příjemný zážitek, uspokojení. Příjemný zážitek a uspokojení - to právě většině dětí přináší počítačové hry. Proč? V počítačové hře zažívají děti vždy „novou situaci“. Není to neustále „stejně kopání do míče“. Při hře zažívají adrenalin, napětí, dostávají se do vyšších levelů. Vyhrávají. To je jejich velkou motivací, jsou úspěšní.

³¹ HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5. (str. 13)

4 POČÍTAČ A RIZIKA

4.1 Počítač jako pozitivní věc

Počítače v dnešní době umožňují dětem i učitelům využívání různých výukových programů, které dětem zpříjemní výuku a celkové učení. I na internetových stránkách existuje řada procvičovacími cvičení i s následnou kontrolou. Je to vhodná forma učení se i pro rodiče, kteří dětem akorát řeknou, které cvičení mají udělat a hned vidí, jak jejich ratolesti uspěly. Je to velká úspora času. Učitelé na internetových stránkách najdou již vytvořené testy.³²

Dětem, které doma „sedí u počítače“ se nemusí dostat do rukou různé nebezpečné věci naší doby (nebezpečné party, cigarety, drogy, alkohol, apod.). Ale počítač a činnost na něm je také nebezpečná. Uvedu příklad z knihy Počítače a zdraví od MUDr. Karla Nešpora: *„šestiletá holčička má puštěný počítač a něco na něm kutí. Blíží se její tříletá sestřička, dosti hrubě ji odstrčí a usedne na její místo. Starší dítě si to nechá pro tentokrát líbit, asi proto, že jsou u toho rodiče a tak to mladší dítě zasunuje do mechaniky disketu a začíná hrát nějakou hru. To, co autor popisuje, není fikce, ale příběh ze života. Na obvyklou otázku „Co z toho dítěte vyroste?“ není snadné odpovědět. Ale všichni tušíme určitá rizika“.*³³

4.2 Sociální rizika

V dětství se jedinec naučí nejvíce věcí. Děti se učí velice rychle. Čím je jedinec starší, tím se učí hůře, ale i přesto se zde projevuje schopnost učit se. Proto je dobré, začít s učením již v útlém věku. I když je počítač v dnešní době důležitou a mnohdy i nezbytnou součástí dne, je důležité nastavět počítač do prvotních hodnot. Rodiče své dítě připravují na život, a tedy nejvíce na něj působí. Jaké hodnoty a možnosti života rodiče dítěti ukáží, takové dítě jednou bude.

Děti mohou hrát počítačové hry společně, tedy více hráčů zároveň. A přitom každý z hráčů je v jiné místnosti, v jiném městě. Děti takové hry velmi baví. Mohli bychom říct, že nevedou k osamělosti jedince. Ale nesmíme zapomínat, že mluvit s lidmi tváří v tvář je důležité a zde nastává velký rozdíl. Počítač dítěti nenahradí rodiče ani kamarády. Navíc počítačové hry ukazují dětem jen vzorce agresivního a soupeřivého chování. Dítě tak nevidí správný vzor chování, jak má potom tedy ve svém životě sám jednat? Takové dítě bude jednat stejně

³² http://diktaty.ewa.cz/diktold/cv.php?id=144&sekce=2&porad_cis=01&mod=&css=v&sel=1

³³ NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN-technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6. (str. 41)

agresivně, jak ukazuje vzor určité hry. Dá se říct, že pokud dítě hraje dlouhodobě nějakou hru a je to jeho jediná zábava, jediný koníček, převezme vzorce tohoto chování i v běžném životě. Jakmile se dítě octne v „realitě každodenního dne“, bude mu připadat, že tento svět nezná, že mu lidé nerozumí, že do toho světa nepatří. Takové dítě bývá často frustrované, reaguje na různé podněty nepřiměřeně, zbrkle, velice často se uzavírá do sebe.

4.2.1 Násilí

Existují důkazy, že díky médiím, například počítačovým hrám a televizím roste kriminalita. Tento problém se nesmí zanedbávat a velkou funkci zde plní rodina. Rodiče dítěti ukazují a dávají mu příklad pro budoucí život. Na jejich bedrech spočívá to, co dítěti dovolí hrát, na co se dítěti dovolí dívat.

„České dítě této doby vidí víc střikající krve než voják v první linii. Zná víc rafinovaných způsobů mučení než zkušený gangster. Lidé, kteří mu zemřeli před očima, by naplnili obrovský masový hrob. Masmédia mu běžně nabízejí pohled na drcené kosti a vyhřezlé vnitřnosti. Ukazují mu bolest bez soucitu a smrt bez lítosti. Dopouštíme, aby naše děti citově i rozumově zrály v kultuře, v níž je utrpení zlehčováno a násilí oslavováno. Tento vliv nezůstane bez následků. Stačí použít zdravého rozumu. Všechny kulturní vzory - i ty nejhorší z nich - svádějí k napodobování a děti jsou vůči nim nejbezbrannější. Kriminalita naší mládeže stále roste. Propagace surovosti, která zaplavila média a trhy, se na tom velkou měrou podílí.“³⁴

V počítačových hrách se dnes vykytuje ve velké míře násilí také. Dítě ve světě počítačových her žije v naprostém omylu, neboť ať útočí rukou v pěst, ránou nožem nebo v nejhorším případě výstřelem, nic se nestane. Další den hraje znovu. Pro dítě je tedy velmi složité pochopit, že v reálném životě to tak není, že pokud jinému člověku ublíží, nemusí to daný jedinec přežít. Že kopance, bodnutí nožem nebo výstřely ze zbraně mohou být bolestivé až smrtelné. Přitom tento zásadní fakt počítačová hra dítěti neukazuje. Dítě sice může o násilí číst i v dětských knihách, jenže velký rozdíl je vidět nějakou vraždu, plno krve na obrazovce a velký jásos útočníka a číst o tom, kde si dítě vzniklou situaci představí jen do určité míry a navíc knihy v dítěti většinou projevují soucit a jsou na straně dobra. Násilné počítačové hry dávají dítěti špatný návod, jak řešit problémy a konflikty v rodině, ale nejčastěji s kamarády a spolužáky ve škole s násilím se pojí také pojem agrese, agresivní chování.

³⁴ NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6. (str. 42)

4.2.2 Agrese

„Pojem agrese představuje útočné jednání. Agrese i agresivita jsou přirozenou součástí chování zvířat i lidí. U člověka se vyskytuje agrese mateřská, sexuální, stresová, teritoriální. Dále ještě ideologická, přesunutá psychoaktivními látkami a psychopatologickým stavem podmíněná.“³⁵

„Agresivita představuje útočnost vůči někomu nebo něčemu jinému (je to tedy tendence k útočnému jednání).³⁶

U jedinců se agresivita zvyšuje a narůstá ve chvíli, když se jedinec cítí ohrožen. U některých osob se může projevit jako trvalý osobnostní rys a objevuje se také jako příznak duševních chorob.

Zaměřuje se:

- a) proti živým a neživým objektům v okolí
 - verbální (někdo někomu nebo něčemu vynadá)
 - brachiální (někdo někomu rozbije ústa, auto,...)

- b) proti sobě samému = autoagrese
 - verbální (vynadám si)
 - brachiální (fyzicky si ublížím, pokusím se o to)³⁷

V souvislosti s počítačovými hrami se agrese jedince zaměřuje spíše na živé a neživé objekty v okolí.

4.3 Rizika pro tělesné zdraví

Zda počítač ohrozí zdraví dítěte, určí míra, tedy strávená doba u počítače a také její kompenzace. Důležité je hledat takové koníčky a zájmy, které nám vykompenzují čas strávený u počítače. Pokud jedinec pracuje v kanceláři a celou pracovní dobu pracuje s počítačem, nemůže přijít domů a opět k němu usednout. Ale naproti tomu jedinec, který je dělník a hodně se při

³⁵ ŠUCHA ET. AL, Matúš, Miroslav OREL MUDR. PHDR. a Věra FACOVÁ PAEDDR. MGR. *Agrese v nás a mezi námi: medicínsko-psychologický spekt.* první. Olomouc: Univerzita Palackého, 2009. ISBN 978-80-244-2375-3. (str. 57)

³⁶ ŠUCHA ET. AL, Matúš, Miroslav OREL MUDR. PHDR. a Věra FACOVÁ PAEDDR. MGR. *Agrese v nás a mezi námi: medicínsko-psychologický spekt.* první. Olomouc: Univerzita Palackého, 2009. ISBN 978-80-244-2375-3. (str. 58)

³⁷ ŠUCHA ET. AL, Matúš, Miroslav OREL MUDR. PHDR. a Věra FACOVÁ PAEDDR. MGR. *Agrese v nás a mezi námi: medicínsko-psychologický spekt.* první. Olomouc: Univerzita Palackého, 2009. ISBN 978-80-244-2375-3.

práci fyzicky namáhá, si s klidným svědomím může doma relaxovat u počítače a úplně stejně je to i s dětmi. Pokud dítě celý den sedí ve škole, přijde domů a sedne k počítači, není to správné. Mohou se postupně vyvíjet bolesti zad a především bederní páteře, bolesti hlavy, děti se často stávají obézními.

Obezita je v dnešní době velice rozšířená. Aby pohybový aparát jedince byl na dobré úrovni, jsou k tomu za potřebí fungující svaly. Naše kostra není spojena drátky, šrouby a maticemi, nýbrž svaly a vazy. Podstatné je, aby svaly a vazy byly dostatečně silné. *Dlouhé hodiny strávené u počítače zatěžují svalové skupiny velmi výběrově, a to může vést k četným problémům. Hypokinesa, neboli nedostatek tělesného pohybu, je rizikovým faktorem u mnoha nemocí. Epilepsie u dítěte, zejména její formy citlivé na blikající světlo (blikající kurzor nebo blikání při přetáčení obrazu), jsou kontraindikací práce s počítačem. Zanedbatelné není ani riziko kombinace hazardních a počítačových her a riziko hazardních her na internetu“.*³⁸

4.3.1 Obezita

Jedná se o otylost neboli nadměrnou nadváhu.

4.3.2 Epilepsie

Jedná se o „poruchu přijetí vlastního těla/poruchy sebeocení vznikají na podkladě nervových funkčních změn nebo při stigmatizaci postiženého jedince touto chorobou a projeví se negativním přístupem k sobě samému, zvýšením nervového napětí, poruchami společenské angažovanosti, pocity bezvýhodnosti a zaujetí týkajícího se chorobných projevů.“³⁹

4.3.3 Nevolnost

U počítačových her, kde se objevují simulátory, se může u jedince vyskytnout nevolnost a zhoršená koordinace pohybu. Jedná se o počítačové hry, kde jedinec řídí letadlo nebo závodní automobil. Taková hra vytváří u jedince iluzi. Nebezpečí se může objevit v případě, že si dítě takovou hru zahraje a následně půjde jezdit na kole, malé motorce, in-line bruslích, skateboardu nebo snowboardu. Starší lidé nejsou k těmto příznakům náchylní tak moc, jako právě děti a dospívající. Proto by měli rodiče dbát na to, aby děti hry, které způsobují virtuální nevolnost, nehrály nebo se snažit omezit dobu hraní na méně jak dvacet minut a samozřejmě bezprostředně

³⁸ NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6. (str. 44 - 45)

³⁹ DOENGES, Marilyn E. a Mary Frances MOORHOUSE. *Kapesní průvodce zdravotní sestry: ČESKÁ ASOCIACE SESTER*. 1. české. Praha: Grada, 1996. ISBN 80-7169-294-8. (str. 463)

po ukončení hry vydržet chvíli v klidu a neprovázet sportovní aktivity, při kterých je potřeba udržet rovnováhu nebo přesnou koordinaci pohybu.

5 SKUPINY DĚTÍ, KTERÉ PROPADNOU RYCHLEJI ÚSKALÍ POČÍTAČŮ:

- děti s poruchou ADHD
- děti, u kterých se vyskytují skony k násilí
- děti, které mají nemocný pohybový systém

5.1 Děti s poruchou attention deficit hyperactivity disorder (dále i ADHD)

„ADHD znamená attention deficit hyperactivity disorder, poruchu pozornosti provázenou hyperaktivitou, a je dnes nejpoužívanějším pojmem.“⁴⁰ Děti s poruchou ADHD jsou neposedné a roztěkané. O takovém dítěti často prohlásíme, že je nešikovné. Problémy má se soustředěním, prospěchem ve škole a s celkovým chováním. I když tyto děti bývají velmi inteligentní. Proč tedy nejsou ve škole oblíbené?

„ADHD označuje onemocnění způsobující obtíže se soustředěním, nepřiměřeně zvýšenou aktivitou a impulzivitou dítěte.“⁴¹

Chování dětí s ADHD:

- projevuje se neustálým pohybem dítěte
- potřebuje zaměstnat ruce i nohy, končetiny nezůstávají vůbec v klidu
- předměty, které se nacházejí v jeho blízkosti, ho rozptylují, hraje si s nimi nebo je má v ústech
- ve třídě nevydrží v jedné pozici, neustále se vrtí, má tendence chodit po třídě
- chce být neustále první, na vše odpovídá, u všeho musí být
- vykřikuje, i když třeba i správné odpovědi, nenechá mluvit ostatní, hovoří a skáče jim do hovoru
- nejprve jedná, potom myslí

⁴⁰ F. RIEFOVÁ, Sandra. *Nesoustředěné a neklidné dítě ve škole: Praktické postupy pro vyučování a výchovu dětí s ADHD*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-287-4. (str. 17)

⁴¹ GOETZ, Michal a Petra UHLÍKOVÁ. *ADHD: Porucha pozornosti s hyperaktivitou*. 1. vyd. Praha: GALÉN, 2011. ISBN 978-80-7262-630-4. (str. 13)

Uvedené příznaky pro všechny děti s ADHD neplatí, liší se. Každý jedinec, každé dítě je originální osobností. „*Hlavní obtíže, které děti s ADHD mají, vyplývají z narušené schopnosti soustředit se, hyperaktivity (je stále v pohybu, nevydrží sedět u jídla, alespoň si musí dojít na záchod) a impulzivity (jedná dříve než myslí).*“⁴²

Tyto děti vydrží u počítače úplně v klidu sedět dlouhé hodiny. Rodiče si tak odpočinou a tuto činnost právě dítěti povolí. Ale zde nastává zásadní chyba. Rodiče by zvláště těmto dětem měli vymýšlet jiné činnosti a ukázat jim jinou zábavu. Vhodný a důležitý je pohyb. Děti s poruchou ADHD potřebují být chváleny více než ostatní děti. Mnohdy je umění najít, za co dítě pochválit, ale je to velmi důležité. Dobré je dítěti střídat činnosti, činnosti vyplňovat pauzami. Učitel má k takovému dítěti přistupovat individuálně, dát mu prostor se projevit a zároveň ho zaměstnat. Důležité heslo: chválit, chválit a chválit.

5.2 Sklony k násilí a děti

Jaký je rodič, takové je dítě. Děti si vždy berou příklad ze svých rodičů. Chovají se stejně, jako oni. Dítě se hlavně v rodině, tedy od rodičů, učí, jak řešit konflikty a problémy. Syn vidí, jak se otec chová k matce, jaké postavení má v rodině. Dcera zase většinou kopíruje svoji matku. Jednou se budou pravděpodobně chovat stejně, jako oni.

Rodič si musí uvědomit, že pokud dítěti, které je obézní nebo například má diabetes mellitus, nedovolí sníst denně tabulku čokolády, jedná správně. A stejně tak, mu ale nesmí dovolit hrát počítačové hry, kde se vyskytuje násilí nebo sledovat v televizi různé agresivní, nevhodné pořady. Pokud rodič dítěti dovolí sledovat tuto agresi, ublíží mu stejně, jako by mu čokoládu dal. Děti, které mají sklony k násilí, mají problémy uplatnit se ve společnosti. Budou mít problémy ve škole, v práci, v běžném životě. Smutné je to, že dítě za to nemůže. Rodiče dítě vychovávají a záleží na nich, co mu dovolí.

⁴² GOETZ, Michal a Petra UHLÍKOVÁ. *ADHD: Porucha pozornosti s hyperaktivitou*. 1. vyd. Praha: GALÉN, 2011. ISBN 978-80-7262-630-4.

Diabetes mellitus

Tomuto onemocnění se lidově říká „cukrovka“. Jedná se o chronické onemocnění. Pro jedince s výskytem diabetes mellitus je charakteristická „nerovnováha příjmu potravy a využití glukózy, které nestačí kryt metabolické požadavky metabolismu.“⁴³

5.3 Nemocný pohybový systém u dětí

Děti, které mají nemocný pohybový systém, si musejí hledat zájmy, které zvládnou. Zájmy a koníčky, díky pohybu, který nemohou vykonávat v dostatečné míře, mají omezeny. Ale i tak se najde řada aktivit, které je mohou uspokojit. Jednou z nich může být právě počítač a počítačové hry. Ale nic se nemá přehánět. Pokud si na počítači zahraje jednu hru, nebo se 30 minut bude pohybovat na internetu či facebooku, je vše v pořádku. Po dlouhém sezení ve škole není vhodné, aby dlouho seděl u počítače i doma ve svém volném čase. Rodiče musí myslet na důkladné změny polohy, důraz by měli klást na vhodná rehabilitační cvičení, učit dítě, aby své tělo vnímalo a dítě se přizpůsobilo svému tělu.

„Náš pohyb odráží naše prožívání, náš vnitřní svět a naopak - náš vnitřní svět je prostřednictvím pohybové interakce s okolím ovlivňován.“⁴⁴ I když slovy říkáme, jak se cítíme, jsou to jen slova, můžeme si cokoli vmyslet, ale konkrétně mimika, gestika a náš pohyb a postoj určuje, jak se opravdu cítíme.

⁴³ DOENGES, Marilyn E. a Mary Frances MOORHOUSE. *Kapesní průvodce zdravotní sestry: ČESKÁ ASOCIACE SESTER*. 1. české. Praha: Grada, 1996. ISBN 80-7169-294-8. (str. 451)

⁴⁴ ZEDKOVÁ (ED.), Iveta. *Tanečně pohybová terapie: Teorie a praxe*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3185-7.

6 RODINA

„Rodina je skupina lidí se společnou historií, současnou realitou a budoucím očekáváním vzájemně propojených transakčních vztahů (citace Kramer 1980). Rodina je spojena legálním manželským svazkem. Kdykoli mezi blízkými lidmi existují intenzivní a kontinuální psychologické a emoční vazby, může být užíván pojem rodina, i když jde o nesezdaný pár, o náhradní rodinu atd.“⁴⁵

„Jsem domááá!“ zakřičí Věrka ve dveřích, setřepe z kabátu sněh, protože se cestou ze školy koulovala, mrskne aktovkou do kouta a vrhne se k lednici s plnou pusou vykládá každému, kdo je v doslechu, co a jak bylo ve škole, hlavně o přestávkách. Ve spěchu se přezuje do suchých ponožek a sněhulí a „Čau - já letím!“ , protože venku je po kolena krásného sněhu a holky už určitě čekají.⁴⁶ Může se zdát, že takové dítě už ve svém věku ani rodinu nepotřebuje. Ale jen to tak může vypadat. Dítě školního věku rodinu potřebuje a ještě dlouho bude na rodině závislé. Dítě rodinu potřebuje sice v každém věku trochu jinak, ale potřebuje. Novorozeně potřebuje péči druhé osoby, bez ní by bylo ztracené. Starší dítě potřebuje, aby ho rodina živila, šatila, pomáhala a podporovala v učení, chránila před různým nebezpečím, pofoukala mu „bolístku“. Každý člen rodiny potřebuje cítit, že někam patří, potřebuje mít dobré rodinné zázemí, vědět, že se může na svou rodinu spolehnout, obrátit se na rodinu s jakýmkoliv problémem.

Rodiče většinou u menších dětí (2. třída) ví, jak jejich děti tráví svůj volný čas, tedy i to, co dělají na počítači, které počítačové hry hrají. Ale co dělat, když dítě přijde z návštěvy od kamaráda, bratrance, sestřence, ... domů a vzrušeně rodičům vypráví, co hráli u kamaráda za skvělou počítačovou hru? Dítě začne vyprávět, jak bylo úžasné, že po sobě dva muži stříleli, kopali se, či se krev rozstříkla po celé obrazovce, ... a jiné.

„Pokud rodiče chtějí, ovlivní to, co dítě na počítači bude dělat doma. Ale nemohou dítě pořád držet pod zámkem a co v případě, že dítě rodičům řekne, že tuto počítačovou hru hraje celá třída a je to úplně normální?!

Velmi důležitá je komunikace mezi dítětem a rodiči s dětmi rodiče mají vše probrat, ne jim přikazovat.⁴⁷ Vysvětlit dítěti, proč nechceme, aby danou počítačovou hru hrálo. Pokud s dítětem budou mluvit jako se sobě rovným a vysvětlí mu, že realita a skutečný svět je někde

⁴⁵ SOBOTKOVÁ, Irena. *Psychologie rodiny*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-250-8.

⁴⁶ ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7367-124-7. (str. 159)

⁴⁷ ELLIOTOVÁ, Michele. *Jak ochránit své dítě*. třetí. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-419-2.

jinde, dítě nám samo dá za pravdu. Pokud ale dítěti vše jen zatrhnu a přikáží, bude ještě více danou počítačovou hru vyhledávat.

„Svět techniky“ jde neúprosnou rychlostí dopředu. Dnes si dítě sežene jakoukoliv hru, aniž by k tomu potřebovalo rodiče. Rodiče ani mnohdy neví, co existuje za hry, neznají je, neumí s danou hrou zacházet. Dítě udělá „klik, klik“ a má to. Dítě může rodiče převézt, obelhat, ale troufám si tvrdit, že pokud rodina a komunikace v rodině funguje, dítě takové věci nedělá.

6.1 Doporučení rodičům

- Rodiče by měli sdělit osobám, které dítě hlídají, aby ho nepouštěly k počítači nebo říct, že si nepřejí, aby dítě hrálo dané počítačové hry. Rodiče mohou říct, že dítě má potom špatné sny.
- Dobré je vědět, jaké počítačové hry děti u kamarádů hrají.
- Výborné je, pokud rodiče počítači rozumí a umí zacházet s různými počítačovými programy a umí spouštět a ovládat různé počítačové hry. Pokud rodič dítěti „stačí“, dítě si netroufne rodiče obelstít a nebude je považovat za staromódní.
- Vysvětlit dítěti, proč nechceme, aby danou počítačovou hru hrálo. Komunikovat s ním.
- Získat důvěru a naslouchat dítěti.
- Důležité je dítě chválit. Pochválit ho za vše, co dělá správně, říct mu, že je rozumné, šikovné a chytré než aby hrálo nějakou nekvalitní hru, kterou hrají všechny děti.
- Zabránit dítěti, aby se nudilo.
- Najít dítěti vhodnou společnost dětí, se kterými se stýká.

Matka a otec často uvažují, kdy dítě pustit ven samotné, kdy ho nechat jít samotné nakupovat, kdy může jet dítě samo Městskou hromadnou dopravou, Rodiče se o své dítě bojí. V publikaci „Jak ochránit své dítě“ uvádí Michele Elliottová, že jí jeden otec prohlásil, že pořádně neusne, dokud není celá rodina pohromadě, i když jeho nejstarší syn měl už dvaadvacet let. Je správné, že rodiče se o své děti strachují a chtějí jim poskytnout, co nejlepší péči. Je pochvalné, že otec neusne dřív, dokud není jeho rodina doma pohromadě, ale jakmile jsou členové rodiny doma, už mnohdy rodiče nezajímá nebo nemají čas zjišťovat, co jejich ratolesti doma dělají. Co hrají za počítačové hry nebo na jakých webových stránkách právě brouzdají.

Je důležité si uvědomit, že není důležité mít dítě u sebe, ale alespoň do určité míry vědět, co se dítěti honí hlavou, co hraje za hry, jaké seriály má rádo, na co se dívá, kdo jsou jeho kamarádi, jaké má zájmy, koníčky,...

6.2 Rodinná resilience

Rodinnou resiliencí, tedy rodinným fungováním, se dnes zabývá řada autorů. Rodinné fungování znamená, jak rodina plní funkce, které má.

6.3 Druhy = typy rodin

Funkční rodiny

- výborné interpersonální vztahy
- rodina dítě správně a morálně vychovává
- členové rodiny spolu komunikují, společně plánují

Problémové rodiny

- přechodně zde dochází k narušení vztahů
- vyskytují se přechodné bytové či ekonomické problémy
- patří sem také matky s dětmi po rozvodu, vážné onemocnění matky nebo jiného člena rodiny, postižené dítě v rodině a péče o něj
- rodina situaci zvládne vyřešit sama nebo jí pomůže malá společnost

Dysfunkční rodiny

- rodiče dítěti nezajistí základní potřeby
- rodiny, ve kterých se jsou narušeny vztahy mezi rodiči, kde jeden z rodičů podlehne alkoholu, drogám
- objevuje se zde špatná úroveň bydlení
- příčinou také může být velmi nízký sociální příjem
- takové rodině pomáhají sociální instituce

Afunkční rodiny

- v této rodině jsou ohroženy převážně děti - je třeba jednat rychle
- dětem je nutné zajistit péči mimo svůj domov (u příbuzných, v jiné rodině, v dětském domově,...)

6.4 Nosné principy

„I když rodinné fungování je jev nesmírně složitý, četní autoři se shodují na tom, že existují jeho tři základní a nosné principy“⁴⁸

- soudržnost = koheze
- adaptabilita
- komunikace

6.4.1 Soudržnost

„Souvisí s rodinnou intimitou, blízkostí, sounáležitostí. Při zdravé soudržnosti je ve funkčních rodinách kladen důraz i na přiměřenou samostatnost a nezávislost členů rodiny.“⁴⁹

6.4.2 Adaptabilita

Zajímá se o to, jak je rodina přizpůsobivá změnám, jak dokáže změnit své názory, každodenní styl života. Adaptabilita zkoumá, jak rodina reaguje na určité životní změny, které mohou nastat (dítě neplní sny rodičů, neprospívá ve škole podle představ rodičů, neplánované těhotenství, vážné onemocnění člena rodiny, úmrtí v rodině,...).

6.4.3 Komunikace

Velmi důležitý nosný pilíř fungující rodiny. v rodině, kde komunikace vážne, se ve vyšší míře začnou vyskytovat negativní vlivy, stres, agrese,... Komunikace je základem rodiny. Dítě potřebuje, aby mezi členy rodiny panovala otevřená komunikace a upřímnost. Hlavně v oblasti citů. Otevřené komunikaci se jedinec učí od malého dítěte.

„Do pokojné rodiny vstupuje štěstí samo“.⁵⁰

⁴⁸ SOBOTKOVÁ, Irena. *Psychologie rodiny*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-250-8. (str. 72)

⁴⁹ SOBOTKOVÁ, Irena. *Psychologie rodiny*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-250-8. (str. 72)

ZDRAVÉ TĚLO = ZDRAVÝ DUCH

„Tuhle rovnici „zdravé tělo = zdravý duch“ jsem slyšel v dětství v Sokole, ale pak jsme ji měli v tercií v latině, stejně dobře ji znají řečtináři - což nám jen říká, že její původ je prastarý. Neplatí to samozřejmě absolutně, ale já moc a moc propaguji tělesná cvičení, sport, ale i tělesnou práci a vůbec tělesnou aktivitu, která přispívá k dobré tělesné kondici“.⁵¹

Sportování a tělesná cvičení patří k velmi účinným prostředkům prevence i terapie. Velmi vhodná jsou společná cvičení rodiny. Každá aktivita, kterou rodina provádí dohromady, je výborná a rodinu tak celkově spojuje. Není nic lepšího, než když otec cvičí se synem, matka s dcerou. Ne nadarmo se zpívá v písničce od Zdeňka Svěráka a Jaroslava Uhlíře: „*Dělání, dělání, všechny smutky zahání. Dělání, dělání je lék!*“⁵² Jakákoliv činnost, kterou provádí matka s dcerou, je sblíží. Klidně i uklízení bytu, vaření, jízda na kole, záleží, jaké činnosti má rodina ráda. Pokud se rodiče takto dětem věnují, děti „nepotřebují počítač a počítačové hry.“

Můžeme rovnici „zdravé tělo = zdravý duch“ také obrátit? Ano, můžeme. v dnešní době nám to sděluje psychosomatická medicína. Z mnoha časopisů a odborných článků i pořadů se dovídáme, jak veliký vliv má psychika na zdraví člověka. Dnes je velmi oblíbeným a aktuálním tématem pojem: stres. Stres má špatný vliv na naše zdraví. Pokud je jedinec neustále v napětí, stresu, vede uchvátaný život, tudíž nemá čas se věnovat dětem, objevují se nemoci jako je například rakovina, žaludeční vředy, nevolnosti, aj. Pokud takovým způsobem jedná rodič, nemá čas na své dítě, jak může vědět, jaké má jeho dítě zájmy, co rádo dělá, co hraje na počítači za hry, na jakých internetových stránkách se dítě pohybuje?

„*Mění se tělo, mění se i duch.*“ Výrok však můžeme také otočit: *Mění se duch, mění se i tělo.*“⁵³

Na každé povolání se jedinec připravuje několik let. Dítě nejprve absolvuje základní školu, poté jde na učiliště či střední školu a teprve v této fázi si někteří začínají hledat zaměstnání, někteří studují dále na vysokých školách. To znamená, že ve škole, která má jedince připravit na budoucí povolání, strávíme minimálně 12 let. Přitom na rodičovství, které

⁵⁰ ROZSYPALOVÁ, Marie, Věra ČECHOVÁ a Alena MELLANOVÁ. *Psychologie a pedagogika I.* první. Praha: INFORMATORIUM, 2003. ISBN 80-7333-014-8. (str. 148)

⁵¹ JANDOUREK, Jan, Markéta ELBLOVÁ a H. CHVÁTALOVÁ. *Zdeněk Matějček: Naděje není v kouzlech, ROZHOVORY.* první. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-350-1. (str. 202)

⁵² SVOBODOVÁ, Markéta a Bohumil POLÍVKA. *Zpěvník pro I. stupeň základní školy: Písnička I.* Praha: OTTOVO NAKLADATELSTVÍ, 1999. ISBN 80-7181-303-6.

⁵³ ZEHENTBAUER, Josef. *Drogy lidského těla: bez vedlejších účinků.* první. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0159-5. (str. 12)

představuje významnou roli, se jedinec nepřipraví prakticky vůbec. Jelikož už od početí se žena stává matkou. A již v tomto prenatálním období je velice důležité, jak matka svůj život žije. Nejprve mladí rodiče přebírají zkušenosti od svých rodičů, dále dítě navštěvuje mateřskou školu, základní školu, ... a jeho život se postupně utváří, formuje. Existuje i řada příruček, pouček, knih a praktických rad, ale každé dítě je originál. Rodiče nesmí mít pocit, že teď už dítě vychovává škola, co dítě umí, je vizitkou školy. Tak to není. Dítě je po celý život vizitkou rodičů. A důležité je, co se s dítětem děje „za školou“, tedy doma v rodinném kruhu. Proto je opět důležité, aby se rodiče dítěti věnovali. Škola má v první řadě vzdělávat a ne vychovávat, tudíž nepřebírá zodpovědnost rodičů. Funkci rodiny škola neplní. Spojovat rodinu a školu je nemožné. Rodina a škola spolu spolupracují, ale každý plní své funkce.

„Do vlastního rodičovství investujeme každý sám sebe. Sebe celého. Takže záleží na tom, co jsme a zač stojíme“!⁵⁴

6.5 Role matky, role otce a rozvod v rodině

Méně sňatků, méně dětí, kariéra, luxusní dovolená, to jsou slova, kterými je dnešní společnost zahlcena. Takový je dnešní trend. Každý si chce „užívat“. Některé rodiny si žijí v přepychu a blahobytu, jezdí na luxusní dovolené, mají nanejvýš dvě děti. Řekla bych, že takový přepych si „naše babičky“ nedokázaly představit. O proti tomu jiné rodiny, které patří k tomu nízkému procentu rodin, které mají více dětí, počítají každou korunu a o dovolené se jim třeba jen zdá. Řada takových rodin nemá třeba ani auto, které dnešní společnost považuje za samozřejmost. v dnešní době není dětem a rodinám s dětmi přáno. Není potřeba „věšit hlavu“. Právě v rodinách, kde není tak velký blahobyt a přepych, převládá víc lásky a porozumění, rodiče s dětmi na sebe mají čas, věnují se sobě. I když rodiče dětem nemohou nabídnout dovolené u moře, vlastní počítač, tablet, dotykové mobily a jiné zbytečnosti, které dnešní společnost vyžaduje, věřím, že právě tito rodiče dítěti dají lásku, pohlázení, úsměv. v takové rodině nechybí cit a je připravené na život. I když se mu mnohdy spolužáci smějí a budou smát.

Dnes se také změnilo postavení otců i matek. Otec už nemusí být vždy živitelem rodiny. Mnohdy mají matky vyšší postavení ve společnosti, jak otcové. Také v řadě rodin má matka náročnější zaměstnání. Otcové se zapojují do péče o dítě, vozí kočárek, zůstávají na mateřské dovolené. Muž v rodině většinou plní živel zábavný, je hravý, má větší smysl pro humor.

⁵⁴ JANDOUREK, Jan, Markéta ELBLOVÁ a H. CHVÁTALOVÁ. *Zdeněk Matějček: Naděje není v kouzlech, ROZHOVORY*. první. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-350-1. (str. 204)

Děti potřebují matku i otce. Stabilita dnešní rodiny je ohrožena. Proč? Muž i žena se vyskytují prakticky denně minimálně osm hodin v přítomnosti jiného pohlaví. Muži spolupracují s ženami, ženy spolupracují s muži. Každý jedinec ocení a pochválí druhého jedince - pokud je úspěšný, ochotný pomoci, zvládne nějaký úkol, vyřeší problém. Muž tak obdivuje vlastnosti jiné, cizí ženy, žena obdivuje vlastnosti a úspěchy cizího muže. Pochválit druhé je přirozené, ale co manžel, manželka? Jestliže většinu dne tráví jedinec v práci, obdivuje pracovníky a pracovnice, domů si přijde odpočinout, zrekreovat se. Jenže doma plní další roli, roli manžela a manželky. Má vůbec jedinec sílu po tom „maratonu v práci“ a obdivování kolegy či kolegyně obdivovat nyní manžela a manželku? A kolik na sebe mají času? Velmi málo. Odpoledne se věnují dětem a je večer. Manželé jsou rádi, že jdou spát a ráno začíná „maraton znovu“. Není divu, že rozvodů stále více přibývá. A přitom pokud taková chvíle nastane, je nejvíce ohrožené dítě. I když je dítěti vše vysvětleno, jeho mozek není na úrovni dospělého, dítě tak nemůže vše pochopit a trápí se. Každý rozvod naruší psychický vývoj dítěte. Dítě se může cítit osamocené, slyší, jak se rodiče hádají, bojí se, co bude dál. v takové chvíli může „utéct k jinému příteli“ (počítač, počítačové hry, špatná parta, alkohol, cigarety, v nejhorším případě drogy). Rodiče ani nepostřehnou, co jejich dítě dělá, jaké má zájmy, jaké hraje hry. Mají v hlavě jen manželské problémy. Důležité je, aby rozvod proběhl v klidu a největší ohledy se braly na dítě. Aby k takovým těžkým životním situacím nedocházelo, je jasné, jak důležitá je „souhra“ mezi manžely a jejich vzájemné porozumění. „*Základem rodiny nejsou děti, nýbrž manželství*“!⁵⁵

Dá se říct, že děti ve škole tráví více času než doma s rodiči. Proto jsou hodně ovlivněni školou a cizí společností. Můžou tedy rodiče za chování svých dětí? Ano můžou. Děti vychovávají rodiče. Dítě je většinou do tří let převážně s matkou. Polovina vývoje je ve třech letech za ním. Poté nastupuje do mateřské školy, rodiče se v tomto vývojovém období musí dítěti ještě stále pozorně věnovat. v šesti letech má již tři čtvrtě vývoje za sebou. Škola tedy vychází a staví na tom, co již v dítěti vybudovali a zakořenili rodiče.

Technický pokrok do vyučovacího procesu vždy zasahoval, zasahuje a bude zasahovat. Učitelé se musí neustále vzdělávat a měli by být oproti žákům napřed. Co se týče vyučovacích předmětů, není problém. Ale co třeba předmět informatika? Na hodně školách je tento předmět zaveden ve 4. ročníku základní školy. Většinou má každá rodina doma počítač. Děti se počítač naučí ovládat rychle. Jsou zběhlé ve vyhledávání informací na internetu, spustí si jakoukoliv hru a nepotřebují k tomu „staršího a zkušenějšího rodiče či pedagoga“. Navíc pokud tuto činnost

⁵⁵ JANDOUREK, Jan, Markéta ELBLOVÁ a H. CHVÁTALOVÁ. *Zdeněk Matějček: Naděje není v kouzlech, ROZHOVORY*. první. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-350-1. (str. 207)

provádí dítě se zájmem, baví ho třeba nějaký konkrétní program, co zmůže učitel, který ví základy od každého? v takovém případě by učitel neměl ztrácet hlavu, žáka by měl pochválit, a nechat si od něj třeba i poradit. Důležité je, aby i učitel uměl uznat chybu a říct, že on také není vševědoucí.

7 HRA

„Hra je aktivita, prožitek, relaxace, soutěž, zábava, učení, protiklad vážných věcí, volnost, radostná záležitost, pohoda, příjemné ukrácení chvíle, nic podstatného.“⁵⁶ Odpovídají učitelé na seminářích, rodiče, studenti ve výuce. Je tomu skutečně tak? „Naprostou souhlasně vyznívá názor mnohých, že hra je v podstatě a sama o sobě svobodnou činností s předem vymezenými pravidly. Pravidla jsou hranice, znamenají konec prostoru, ve kterém se svobodně hráči pohybují a tvoří činností samotnou konkrétní hru.“⁵⁷

„Mláďata mnoha živočišných druhů se věnují činnostem, které mají zjevně „nevážnou“ kvalitu hry. U všech živočichů mimo člověka však „hra“ obsahuje především intenzivní tělesný pohyb jako honění se a dovádění a je obvykle orientována na vrstevníky nebo na jiné živé bytosti. Jen zřídka zahrnuje neživé předměty a jen zřídka vykazuje zřetelný vývoj s věkem zvířete. Naproti tomu u lidí hra zahrnuje postupně stále víc neživé předměty, z nichž mnohé s přibývajícím věkem dítěte častěji symbolicky představují jiné věci než sebe samy. v průběhu svého vývoje sleduje dítě rozlišitelný vzorec, jenž v sobě zahrnuje stále narůstající složitosti. Toto užítkování hmotných předmětů poukazuje jednak na manipulativní dovednosti dostupné lidským jedincům díky možnosti užívat prsty, jednak na přítomnost představivosti (tj. schopnosti vyvolávat si v mysli situace, objekty nebo děje, které nejsou v daném čase fyzicky přítomny), zatímco vzrůstající složitost hry svědčí o rozvoji kognitivních dovedností a o přibývajícím užívání jazyka v komunikaci s druhými i ve vlastním myšlení.“⁵⁸

7.1 Typy hry

- funkční hra
- fiktivní hra
- receptivní hra
- konstruktivní hra
- hra s pravidly

⁵⁶ MAZAL, CSC., Doc. PhDr. Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. první. Olomouc: HANEX, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3. (str. 9)

⁵⁷ MAZAL, CSC., Doc. PhDr. Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. první. Olomouc: HANEX, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3. (str. 13)

⁵⁸ FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele*. druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8. (str. 51)

7.1.1 Funkční hra

Objevuje se nejdříve. Spočívá ve výkonu určité poměrně primitivní funkce či dovednosti, jako je kopání nebo tleskání, může však zahrnovat i jemnější pohyby ruky.

7.1.2 Fiktivní hra

Objevuje se zpravidla během druhého roku života. Obsahuje fantazii či předstírání, kdy děti dávají sobě nebo předmětům, s nimiž si hrají, určitou roli (např. zacházejí s panenkou jako s opravdovým dítětem).

7.1.3 Receptivní hra

Brzy po výskytu fiktivní hry, někdy dokonce současně, nastupuje receptivní hra. Dítě naslouchá příběhu nebo sleduje události na obrázku.

7.1.4 Konstruktivní hra

Objevuje se koncem druhého roku. Konstruktivní hra obsahuje kreslení a hraní s kostkami, s pískem i s jinými přírodními materiály.

7.1.5 Hra s pravidly

„Obsahuje pevně stanovené „herní postupy“. Tento typ hry se ustaluje ve věku mateřské školy. Objevují se od sedmi až osmi let výše. Děti postupně nahrazují předstírané hry hrami se stanovenými pravidly. Zatímco jiné formy hry obvykle dosahují vrcholu ve věku šesti nebo sedmi let a pak postupně ubývají, hry s pravidly stále nabývají na významu a pod záhlavím „sport“ se mohou v patřičné době stát trvalým životním zájmem.“ Hry s pravidly „obsahují v postupně rostoucí míře nový prvek - soupeření. Jinak řečeno, nehrají se jen pro radost obsaženou v činnosti samé, ale pro určení vítězů a poražených a také k docílení prestiže a zklamání, které jsou s těmito kategoriemi spjaty s příchodem soupeření lze říci, že hra tak ztrácí něco ze své kvality „nevážnosti“ a začíná vědomě sloužit ještě jiným psychickým funkcím než jako pouhý zdroj radosti.“⁵⁹

⁵⁹ FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele*. druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8. (str. 52 - 53)

8 POČÍTAČ A POČÍTAČOVÉ HRY

VÝVOJ POČÍTAČŮ

„Ve chvíli, kdy si náš prapředek uvědomil, že má pět prstů, měl vyhráno. Toto nejjednodušší počítadlo bylo praprapředkem dnešních počítačů. Prst se latinsky řekne digitus a stal se základem tolik používaných slov v současnosti: digitální, digitalizace.“⁶⁰

8.1 Vznik počítačů

17. století

- první automatický stroj na počítání (sčítání, odčítání, násobení, dělení)
- sestrojil ho profesor astronomie Wilhelm Schickart

rok 1642

- strojek na sčítání a odčítání
- sestrojil ho devatenáctiletý geniální matematik, fyzik a filozof Blais Pascal
- na počest vynálezce se jeden z programovacích jazyků nazývá Pascal

rok 1670

- počítací stroj
- počítací stroj sestrojil pětadvacetiletý Gottfried Wilhelm von Leibnitz
- stroj ovládl čtyři matematické operace

rok 1728

- osmnáctiletý matematik a mechanik Charles Babbage dal odkaz současné výpočetní technice, že bez programu, obecněji softwaru, to prostě nejde
- Angličan

rok 1823 = OTEC DNEŠNÍCH POČÍTAČŮ

- první počítač hodný svého jména
- sestrojil ho Němec, konstruktér Konrad Zuse

⁶⁰ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 12)

- první prakticky použitelný počítač
- termín bit (binary digit) - dvojková číslice

rok 1956

- objevení tranzistoru
- W. Brattain, J. Bardenn, W. Schockley⁶¹

8.2 Počítačové hry

„Mezi přirozené potřeby každého dítěte patří potřeba komunikace s okolím, potřeba aktivní účasti ve hře, snaha vyniknout nad ostatními, potřeba aktivní účasti ve hře, snaha vyniknout nad ostatními, potřeba objevovat neznámé, neprobádané a „zakázané“, napodobovat chování dospělých. Toto vše dnes dětem umožňují právě počítačové hry.“⁶²

Počítačové hry se začaly rozšiřovat v době, kdy mohl kdokoli „volně přistoupit k počítači“. Když se začal využívat počítač i doma, volně k zábavě, můžeme ho označit termínem tzv. domácí počítač.

„Je to s podivem, že brzdou rozvoje a výroby malých počítačů nebyla tentokrát nedokonalá technika, ale obavy manažerů firem z neprodejnosti takového výrobku. Neměli zkrátka tolik odvahy, aby přenesli počítač z výzkumných ústavů do domácností.“⁶³

Počítač v dnešní době tvoří oblíbený nástroj pro herní činnost u dětí i dospělých. Počítačové hry patří k velmi využívaným činnostem dne. Obsah počítačových her je odlišný. *Současné obavy týkající se účinků těchto her na děti se zčásti soustřeďují na asociální povahu počítačových oddechových činností.* Tím, že dítě tráví čas u počítače a hraní počítačové hry jednoznačně brání dítěti pobývat ve společnosti a trávit čas ve společenském kontaktu druhých lidí. To negativně ovlivňuje nejen sociální učení a rozvíjení komunikačních dovedností, ale také rozvíjená vnímavost vůči citům a potřebám ostatních. Mezi další negativní vlivy počítačových her je úbytek hraní na hřištích.⁶⁴ Hřiště zůstávají prázdná a opuštěná, všude je klid. Děti jsou zavřeny doma, mají zatemněno a slovo kamarád používají k označení počítače.

⁶¹ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0.

⁶² ČERNOCHOVÁ, Miroslava. *Využití počítače při vyučování: Námety pro práci dětí s počítačem*. první. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6. (str. 45)

⁶³ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 18)

⁶⁴ FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele*. druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8.

„Počítačové hry mají však i svou pozitivní stránku. Kromě radosti, kterou dětem poskytují, mohou přispívat k rozvíjení určitých myšlenkových dovedností, zdokonalovat reflexy a napomáhat ovládání impulsů. Úspěšnost v těchto hrách také může zvyšovat sebedůvěru a sebevědomí dítěte a budovat pozitivní postoj vůči formálnějšímu učení pomocí počítačů.“⁶⁵

„Hra je činnost jednoho nebo více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl vytvářet radost či působit relaxačně.“⁶⁶ Postupem času a technických pokroků se počítač začal využívat i k zábavě. Začaly vznikat první počítačové hry. Zvuk se však u těchto her vyskytoval jen ojediněle. Grafika zde byla také špatná. Každá počítačová hra je spjata s pojmem virtuální prostředí. Hráč se do virtuálního prostředí dostává pomocí dalších komponentů, které jsou k činnosti na počítači potřebné. Jedinec tedy virtuální prostředí ovlivňuje pomocí klávesnice, myši, joysticku, volantu,...). *„Počítačová hra se využívá i k rozvoji myšlení, smyslů, reakčních schopností a znalostí. Počítačová hra je software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.“⁶⁷*

V dnešní době můžeme říct, že počítače ovlivnili do značné míry náš život. Lidé, když neznali techniku a počítač, tvořili dokonalou bytost. Jedinec, který neznal počítač, byl chytřejší, musel se spolehnout sám na sebe, umět si poradit. Jeho mozek fungoval a rozvíjel se na sto procent. Rodič byl chytřejší než dítě. Dnes dítě udělá „klik, klik“ a má to, co dospělý jedinec studuje hodiny. Dítě a mladá generace smysl a použitelnost počítačů chápe lépe a rychleji než dospělý člověk.

„Proč tomu tak je? Nejspíš proto, že počítač je pro dítě tou nejdokonalejší hračkou. Dítě se na něm neučí, nepracuje, nebává - hraje si. Hra mu zdánlivě neslouží k ničemu jinému než k zábavě. Avšak podoba her je často rozvinutější problémy složitější. Dítě pohybuující se ve světě počítačových her bude zcela jistě lépe připraveno na svět dospělých plný techniky (především té počítačové), kterou bude řídit.“⁶⁸

⁶⁵ FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele*. druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8. (str. 59)

⁶⁶ http://www.jtie.upol.cz/clanky_1_2009/vyukovy_software_a_didaktcke_pocitacove_hry_-_nastroje_moderniho_vzdelavani.pdf

⁶⁷ http://www.jtie.upol.cz/clanky_1_2009/vyukovy_software_a_didaktcke_pocitacove_hry_-_nastroje_moderniho_vzdelavani.pdf

⁶⁸ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 19)

8.3 Typy počítačových her

- „střílečky“
- bludiště
- akční hry
- strategické hry
- logické hry
- simulátory aut
- simulátory letadel
- simulátory lodí a ponorek
- simulátory sportů
- textové hry
- fantazijní hry

8.3.1 „Střílečky“

Hry, které jsou u dětské populace velmi oblíbené. Rozumní dospělí tyto hry příliš v lásce nemají. U tohoto typu her se děti řídí heslem: „střílet a střílet“. *„Nejčastěji jste posazeni do vesmírného korábu a vaším cílem je dostat se až na svou základnu, jindy jste voják, který má za úkol osvobodit zajatce z nepřátelského tábora. \tyto úkoly vám ztěžují nepřátelé, kteří se staví do cesty často v hojném počtu.“*⁶⁹

Příklady střílečích her: Crime Wave, Operation Wolf, Xenon 2 - Megablast

- Crime Wave

*„Hra začíná na nádraží. Hned jste napadeni několika muži oděnými v černém, kteří po vás vysílají červené střely.“*⁷⁰

Děti se v této hře setkávají s různými typy zbraní a střeliva (lehký kulomet, těžký kulomet). Věta, která by se podle mého názoru v dětském slovníku aktivně neměla vyskytovat: *„Pokud narazíte na příšeru, která se zdá nezničitelná, musíte ji **střílet pouze do hlavy**“.*⁷¹

⁶⁹ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 26)

⁷⁰ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 28)

- **Operation Wolf**

Tato hra představuje vojenskou operaci. Nejprve se jedinec ocitne na přístupové cestě. Musí ze hry odstranit padesát vojáků, pět obrněných vozů a čtyři helikoptéry. Další dvě úrovně počet zvyšují. Ve druhé úrovni se člověk vyskytuje v džungli, třetí úroveň je tzv. odpočinková, kdy člověk prochází vesnicí. Dalším prostředím je koncentrační tábor a letiště.

Řekla bych, že tato hra se „může přibližovat realitě nejvíce.“ Voják, armáda, patří mezi běžně užívaná slova i povolání. Kladně bych hodnotila, že osoba, která tuto hru hraje, nemůže střílet po všech. Ve hře se také vyskytují zdravotní sestřičky a uprchlíci z koncentračního tábora. Dalo by se říct, že tato hra nějaký náznak pozitivnosti v sobě má.

- **Xenon 2 - Megablast**

Jedinec řídí malou raketu. Jeho úkolem je povraždit všechny nepřátele. Dovolím si tvrdit, že tato hra žádný význam ani cíl nemá, jen střílet a střílet.

8.3.2 Bludiště

„Existují v podstatě dva typy her s bludišti.“⁷¹ První typ představuje celé bludiště a úkolem je „sníst“ všechny tečky. Dále se jedinec musí vyhýbat různým příšerám, aby ho nesnědli či mu jinak neublížily. Na monitoru se vyskytují také různé odměny (ovoce, srdce, ...). Pokud je hráč vysbírání, získává nějakým způsobem odměnu.

Druhý typ bludiště je v některých bodech totožný s akčními hrami. Hráč v bludišti opravdu bloudí a musí ve svém vlastním zájmu najít východ. Také na něj čekají nejrůznější překážky a nástrahy.

Příklady bludiště: Prince of Persia, Teenage Mutant Ninja Turtles, CD-Man, Barbarian, Gods)

- **Prince of Persia**

Hlavním hrdinou v této hře je princ, tedy hráč, který hru hraje. Jeho úkolem je za jednu hodinu najít princeznu. T se má provdat za vezíra Jaffara, který chce vládnout. Ale jak už to

⁷¹ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 28)

⁷² ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 34)

v pohádkách bývá, princezna Jaffara nechce, protože miluje prince. Princ ji tedy během šedesáti minut musí najít a vysvobodit.

- **Teenage Mutant Ninja Turtles**

„Tato hra patří mezi stále populárnější hry napodobující film. Je na rozhraní akční hry a bludiště.“⁷³ Tato hra je založena na principu seriálu o želvách. Hráči se v této hře postupně představí všechny čtyři želvy: Leonardo, Raphael, Michelangelo a Donatelo.

- **Gods**

Podle mého názoru tato hra dává dětem jasný návod k bojovnosti ve škole se spolužáky i venku mezi kamarády. Zpočátku *„se objeví silný muž s hrůzostrašně působící sekerou a začne vás přemlouvat, abyste si získali čest a dobyli slávu. Určitě se přemluvit necháte.“⁷⁴*

Hra se odehrává ve městě (The City), v chrámě (The Temple) a v labyrintu (The Labyrinth). Hráč postupně po nepřátelích, příšerách hází nože, sekery, ohnivé koule.

8.3.3 Akční hry

„Čistou akční hru si představuji jako hru, kde zcela převládá bystrost, rychlost a rychlá reakce nad logikou a strategií. Málo her z této skupiny jsou však čisté akční hry. Většinu z nich alespoň koketuje z logickou hrou, bludištěm nebo střílečkou“⁷⁵

Příklady akčních her: Arkanoid, Budokan, Golden Axe, Double Dragon, Perestroika)

- **Arkanoid**

Hráč se snaží míčkem zbořit zeď. Z nějaké cihly může vypadnout prémie.

- **Budokan**

Hráč musí nejprve rozluštit erb na nádvoří. Jakmile ho rozluští, ocitá se na nádvoří. Cílem hry je „bojovat s opravdovým bojovníkem“. Uplatňují se zde hlavně prvky akrobatické, ve stylu

⁷³ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 37)

⁷⁴ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 41)

⁷⁵ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str.46)

karate,... a jiné. Vzhledem k tomu, že pohyb, jak už jsem mnohokrát zmiňovala, je důležitý, měly by děti hlavně uvést do pohybu, tedy pohybovat svým tělem a ne panáčkem na počítači.

- **Golden Axe**

V této hře se bojuje se sekyrou. Hráč se ocitá v prostředí středověku se středověkými válečníky. *„Hra je uvedena krátkým příběhem. Váš hlavní nepřítel se jmenuje dost podobně - Mrtvá zmije (DEATH ADDER). Přepadl hrad, získal jej a navíc ještě zajal princeznu a krále. Vás navíc popudilo, že byl v boji zabit váš dobrý přítel Alex.“*⁷⁶

8.3.4 Strategické hry

Tyto hry se mohou charakterizovat pojmy: *„Umění vést válku, velké válečné operace, způsob vedení války, válečné umění. v politickém slova smyslu to znamená umění řídit politickou činnost nějakého kolektivu, zaměření na dosažení hlavních cílů. Postup, metoda, obecný způsob, jimž osoba řeší problémy nebo se rozhoduje.“*⁷⁷

Úspěšnost těchto her závisí na trpělivosti.

Příklady strategických her: Defender of the Crown, Warlords)

- **Defender of the Crown**

Hrady bojují proti sobě.

8.3.5 Logické hry

Patří k velmi oblíbeným hrám. *„Zlatým hřbetem mezi počítačovými hrami jsou ty, ve kterých musíte plně uplatnit logiku - roztočit mozkové závity na maximum a vyřešit nějaký opravdu zapekklitý problém.“*⁷⁸

Příklady logických her: Tetris, Atomix, Lemmings, Pipe Mania)

⁷⁶ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 54)

⁷⁷ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 64)

⁷⁸ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 76)

- Tetris

O vznik této velice známé hry se zasloužili dva mladí programátoři, kteří pochází z bývalého Sovětského svazu. Úkolem hry je skládat k sobě bez mezer různá padající tělesa.

- Atomix

Hráč přemísťuje a skládá molekuly z místa na místo.

8.3.6 Simulátory aut, letadel, lodí, ponorek, motorek a sportů

- Simulátory aut

„Simulátory jízdy poskytují nepřehledné množství situací, které vás mohou na silnicích potkat.“⁷⁹ Hráč může závodit sám nebo na rychlost. Závodí tedy s časem. Nebo závodí se soupeři (počítačem či spoluhráčem).

- Simulátory letadel

Jsou velmi složité na ovládání. Obsahují velké množství funkcí.

- Simulátory lodí a ponorek

Opět se jedná o „ničení nepřátel“, ale hráč se zároveň učí ovládat loď či ponorku.

Tyto simulátory také nejsou úplně výchovné. Řídit se ulicí 150 km/h není výchovné ani trochu. Nebo jezdit autem přes trávník, po chodníku či bourat soupeřovo auto. Ale pro děti jsou více přijatelné a tolik je „nenavádí k určitým akcím“, protože většina dětí autem s rodiči jezdí a má tedy možnost sledovat při řízení tatínka. Navíc „se učí“ ovládat auto, zatáčet, řídit... Může dokonce ke své hře použít volant i s pedály.

Letadlo, loď či ponorku si ve skutečnosti jen tak nezřídí ani se k řízení nedostane. Letadlem či lodí může cestovat, ale to je vše. Piloty žák, jakákoliv osoba při řízení nevidí. Na rozdíl od řízení aut, autobusu, motorek.

⁷⁹ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 90)

- **Simulátory sportu**

Řekla bych, že simulátory sportu jsou u dětí velmi oblíbené hry. Dítě se při hře vyskytuje ve známém a „reálném“ prostředí a hlavně se mu většinou daří být úspěšné. Mnohdy rodiče nemají možnost dítěti zakoupit potřebné vybavení, aby sport praktikovalo samo, na živo. Počítačové hry tento problém za rodiče zdánlivě vyřeší. Ale je důležité si uvědomit, že pro dítě byl, je a vždy bude pohyb na prvním místě. Pohyb dítěte je důležitější než pohyb figurkou na počítači.

8.3.7 Textové hry

„V těchto hrách se snažíte navázat na jakýsi způsob konverzace s počítačem, samozřejmě v angličtině.“⁸⁰ Důležitá je znalost jazyka (angličtina, němčina).

8.3.8 Fantazijní hry

Různí hrdinové či „lumpové“ se přidají někdy na stranu dobra, někdy zla. Hráč bojuje o život, peníze, slávu, vítězství, úspěch.

⁸⁰ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0. (str. 134)

9 INFORMAČNÍ TECHNIKA

9.1 Moderní komunikační techniky

Informační technika se dostává stále více na přední pozice. Školy se vybavují moderní počítačovou technikou. Díky neustálému zdokonalování techniky mají žáci mnohdy více informací, jak s danou technikou pracovat. Doma využívají k zábavě i potřebě moderní počítače, dotykové mobily, tablety, mp4, ale ve škole jsou pořád stejné počítače, nezdokonalují se tak rychle, jako výpočetní a počítačová technika ve světě a blízkém okolí školy. Někteří žáci tak mají „náskok“ před učitelem, spolužáky, kamarády i samotnou dostupnou technikou ve škole.

„Potřeba posilovat v systematickém vzdělávání moderní informační systémy je vyvolána i potřebou reagovat na tzv. informační krizi ve společnosti, kdy dochází k rozporu mezi množstvím informací narůstajícím geometrickou řadou (navíc pro člověka potřebných, ba nutných informací) a omezenou schopností jedince, vlastně i společnosti jako celku, toto množství informací užívat, popřípadě zpracovat. Znalost informací z různých oborů lidské činnosti je stále důležitější v osobním, odborném i společenském životě každého z nás.“⁸¹

9.2 Počítačová gramotnost a komunikace s počítačem

Důležité pro dnešní dobu je, aby se každý jedinec seznámil s počítačem a alespoň základní kroky na počítači ovládal. Tak, jako kdo nečte, se neumí vyjadřovat a orientovat v knihách, v knihovně, úplně na stejné úrovni se vyskytuje počítač a práce na něm. Člověk, který odmítá počítač, si komplikuje život sám. Dnes je již ve většině prací komunikace s počítačem samozřejmostí.

Ve škole se na jedné straně setkáváme s informační technikou, na straně druhé s knihou. Škola by měla využívat psaný i písemný text. Mezi základní vybavení absolventů základních škol by měla patřit i komunikace s počítačem. *„Informační výchova na základní škole by se měla realizovat:*

- *v rámci výuky všech předmětů*
- *mimotřídními aktivitami, které organizují kulturní a jiné instituce“⁸²*

Je důležité brát na vědomí, že právě kniha plnila, plní a plnit bude hlavní mezník ve výchově k práci s informacemi. Tento pravdivý fakt je dnes velmi ohrožený.

⁸¹ KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. první. Praha: GRADA, 2009. ISBN 978-80-247-2857-5. (str.198)

⁸² KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. první. Praha: GRADA, 2009. ISBN 978-80-247-2857-5. (str. 201)

„Mezi základní cíle v současné škole patří získání počítačové gramotnosti a dosažení tohoto cíle především prostřednictvím procesu vyučování. Počítače by tedy měly ve škole jako základní poslání plnit pomoc učitelům řídit učební činnost žáků a nejen pomáhat řediteli při administraci a řízení školy. Efektivitu použití počítače ve vyučování nelze posuzovat jednostranně a izolovaně. Úspěch počítače ve vyučování závisí kromě jiného na didaktickém vybavení učitele, na jeho dosavadní práci s celým komplexem vyučovacích prostředků a na jeho celkovém postoji k modernizaci vyučování.“⁸³

9.3 Počítač a jeho příslušenství

9.3.1 Hardware

„Je Fyzické vybavení počítače. Hardware je vše, na co si můžeme sáhnout - monitor, klávesnice, tiskárna, harddisk, procesor.“⁸⁴

9.3.2 Software

„Je programové vybavení počítače. Software tvoří nehmotnou, nicméně nezbytně nutnou stránku počítače. Software jsou všechna data, programy, tabulky, dopisy - vše, co je formou magnetických impulsů zaznamenáno na pevném disku nebo jiném paměťovém médiu.“⁸⁵

9.3.3 Monitor

„Monitor je čistě výstupní zobrazovací zařízení. Prostřednictvím monitoru s námi počítač komunikuje - sděluje nám potřebné informace, zobrazuje obrázky, pracovní plochu atd.“⁸⁶

9.3.4 Klávesnice

Pomocí klávesnice se komunikuje s počítačem. Klávesnicí zadáváme počítači různé povely a informace.⁸⁷

⁸³ KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. první. Praha: GRADA, 2009. ISBN 978-80-247-2857-5. (str. 204)

⁸⁴ NAVRÁTIL, Pavel. s *počítačem nejen k maturitě*. čtvrté. Kralice na Hané: Computer Media, 2002. ISBN 80-902815-9-1.(str. 8)

⁸⁵ NAVRÁTIL, Pavel. s *počítačem nejen k maturitě*. čtvrté. Kralice na Hané: Computer Media, 2002. ISBN 80-902815-9-1.(str. 8)

⁸⁶ NAVRÁTIL, Pavel. s *počítačem nejen k maturitě: 1. díl*. 5. vyd. Kralice na Hané: Computer Media s.r.o., 2004. ISBN 80-86686-19-1. (str. 21)

⁸⁷ ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her*. první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0.

9.3.5 Nová generace monitorů – liquid crystal display (dále i LCD)

„Mezi hlavní výhody LCD patří zejména to, že zabírají malý prostor na stole, neboť mají minimální tloušťku.“⁸⁸

9.3.6 Myš

„Lze říci, že myš se zpravidla používá pro ovládání programu a manipulaci s textem.“⁸⁹

Díky pohybu a stisknutí tlačítek pomocí myši člověk vykonává jednoduché úkony.

9.3.7 Joystick

„Pro náruživé hráče počítačových her je výhodnější použít jako přídavné vstupní zařízení místo kurzorových tlačítek klávesnice joystick (křížový ovladač, „knipl“). Joystick obsahuje pět spínačů. Čtyři spínače se ovládají pohybem joysticku ve čtyřech stranách. Posledním tlačítkem se „pálí“.“⁹⁰

9.3.8 Volant

Jedná se herní doplněk, který může nést název: Simulátor. Volant jako doplněk ke hře, je u dětské generace velice populárním prostředkem k počítačovým hrám, které navozují reálné prostředí a jízdu samotnou.

9.3.9 Internet

„Američané často srovnávají Internet s autodopravou (Info Highway neboli informační dálnice). Trefnější je však přirovnání k železnici. Kolejnice jsou datové kabely a vlaky jsou datové pakety. Stejně jako si v České republice můžete koupit lístek do Paříže přes německé a francouzské koleje, zpřístupňuje vám vaše připojení k lokálnímu poskytovateli celý svět.“⁹¹

Internet představuje fenomén dnešní doby. Troufám si tvrdit, že internet patří k samozřejmé součásti života u většiny populace. Můžeme ho řadit do skupiny potřebných věcí jako je televize, rádio, mobilní telefon. Internet se využívá k zábavě, komunikaci, získávání informací, vzdělávání. *„Internet samozřejmě nenabízí pouze informace, ale také zábavu. Najdete v něm mnoho on-line her od fantasy až po grafické hry jako Xpilot pro rychlé linky.“⁹²*

⁸⁸ NAVRÁTIL, Pavel. *s počítačem nejen k maturitě: 1. díl*. 5. vyd. Kralice na Hané: Computer Media s.r.o., 2004. ISBN 80-86686-19-1. (str. 22)

⁸⁹ ČERNÝ, Vladislav. *Ami Pro: 3.1 a Počítačová typografie*. první. České Budějovice: KOPP, 1995. ISBN 80-85828-22. (str. 57)

⁹⁰ ČERNÝ, Vladislav. *Ami Pro: 3.1 a Počítačová typografie*. první. České Budějovice: KOPP, 1995. ISBN 80-85828-22.

⁹¹ GRIGOLEIT, Uwe. *Internet: kompletní průvodce*. první. Praha: GRADA, 1997. ISBN 80-7169-378-2. (str. 286)

⁹² GRIGOLEIT, Uwe. *Internet: kompletní průvodce*. první. Praha: GRADA, 1997. ISBN 80-7169-378-2. (str. 233)

Internet je v dnešní době velmi hodně využíváný. Dnešní moderní člověk se řídí heslem: „Na internetu najdeš vše!“ Ano, je pravda, že na internetu najdeme nejrůznější informace, obrázky a přitom stačí zadat pouze jediné slovo. Internet nabízí různé druhy zboží a služby, reklamy, nákupy zboží on - line, inzeráty, nabídky práce, komunikaci, zábavu, odreagování.

„Internet nebude jen stále intenzivněji používán, ale také stále intenzivněji vyžadován.“⁹³

⁹³ GRIGOLEIT, Uwe. *Internet: kompletní průvodce*. první. Praha: GRADA, 1997. ISBN 80-7169-378-2. (str. 297)

10 ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI:

„Nejlepší rada, kterou lze v současnosti nabídnout, je založena na prosté úvaze: počítačové hry by neměly zabírat čas dítěte na úkor jiných, společensky založených činností. Při výběru her by se mělo postupovat pečlivěji, aby dítě zbytečně netrávilo svůj čas činnostmi, které se opakují stále dokola nebo které zobrazují nevhodnou míru fyzického násilí.“⁹⁴

Jaké plyne ponaučení? Hlavní roli ve výchově dítěte plní rodiče. Výchovnou funkci plní rodina. Co říci na závěr?

Aby mladí lidé měli děti, které chtějí mít - s tím, s kým je chtějí mít - a v době, která je pro to příhodná.⁹⁵

⁹⁴ FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele*. druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8. (str. 59)

⁹⁵ JANDOUREK, Jan, Markéta ELBLOVÁ a H. CHVÁTALOVÁ. *Zdeněk Matějček: Naděje není v kouzlech, ROZHOVORY*. první. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-350-1. (str. 205)

Praktická část

ÚVOD PRAKTICKÉ ČÁSTI

Tento výzkum se věnuje dětem mladšího školního věku. Je dobré se pozastavit nad otázkou, zda se tato věková kategorie dokáže zabavit jinak, zda má jiné koníčky, zájmy než je tolik vyhledávaný a ve společnosti oblíbený počítač. Počítač a počítačové hry patří mezi aktuální témata užívaná ve společnosti a stále zde patřit budou.

PRAKTICKÉ CÍLE

Hlavní cíl výzkumu:

- zjistit, jak dnešní okolí, respektive děti vnímají počítač a počítačové hry

Další cíle výzkumu:

- zjistit, do jaké míry využívají děti na 1. stupni základní školy počítač
- informovat se, jaký je obsah a námět dnešních počítačových her
- zjistit, jaký vztah mají děti na 1. stupni základní školy k počítačům

VÝZKUMNÉ PŘEDPOKLADY

VP 1: Děti ve městě dávají ve svém volném čase přednost počítači než děti na vesnici.

VP 2: Žáci v 5. třídě hrají počítačové hry více než žáci 3. třídy.

VP 3: Děti za nejlepší zábavu na počítači považují hraní počítačových her, než jiné aktivity.

VP 4: Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.

POUŽITÉ METODY

Při zjišťování a vyhodnocování výzkumných předpokladů jsem použila formu dotazníku. *„Dotazník je způsob psaného řízeného rozhovoru. Je sestaven z otázek, u kterých se používá forma písemných odpovědí. Zaměřuje se na zjištění skutečnosti a informací o respondentovi.“*⁹⁶ Dotazník obsahuje 22 otázek. V dotazníku se objevují uzavřené i otevřené otázky. Nejvíce

⁹⁶ SPÁČILOVÁ, Hana. *Pedagogická diagnostika v primární škole*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2009. ISBN 978-80-244-2264-0. (str. 47)

otázek však tvoří otázky s možností výběru odpovědi. Jedna otázka je zaměřena na otázku s možností seřazení.

Výhody dotazníku:

- časová úspora
- více osob odpovídá současně
- velké množství informací v krátké době

Nevýhody dotazníku:

- jedinec může své výpovědi ovlivnit, nemusí být pravdivé
- jedinec může odpovídat tak, jak si myslí, že se od něj očekává⁹⁷

„To nemusí platit u dětí mladšího školního věku, u kterých můžeme předpokládat, že nebudou záměrně odpovídat nepravdivě.“⁹⁸

POPIS VÝZKUMNÉHO VZORKU

Dotazník mi ochotně vyplnilo 123 respondentů. Zaměřila jsem se na žáky třetích, čtvrtých a pátých tříd základních škol. Jednalo se o následující školy: 6. Základní škola (dále i ZŠ) Šumperk, 4. ZŠ Šumperk, 3. ZŠ Šumperk, ZŠ Nový Malín, ZŠ Dolní Studénky, ZŠ Lesnice, ZŠ Sudkov, ZŠ Dukovany, ZŠ Zlíchovec, ZŠ Nové Veselí, ZŠ Dyjákovice, ZŠ Libchavy, ZŠ Heleny Salichové, ZŠ Boršice, ZŠ Davle, ZŠ Lužec nad Vltavou, ZŠ Tomáše Garrigue Masaryka – Brno venkov, ZŠ Dolní Lhota, ZŠ Uhelný trh, ZŠ Mitusova 16, ZŠ Slovan Kroměříž, ZŠ Orlová (U Kapličky 959), ZŠ Moravská Třebová, ZŠ Vrchlabí (Liščí Kopec), ZŠ Krnov (Janáčkovo náměstí 17), ZŠ Fryšták, ZŠ Prachatice (Zlatá Stezka 240), ZŠ Npor.Loma – Příbor, ZŠ Bruntál (Okružní 38), ZŠ Šternberk (náměstí 3), 1. ZŠ Šternberk, ZŠ Za Alejí – Uherské Hradiště, ZŠ Masarykova - Plzeň, ZŠ Město – Albrechtice u Rýmařova, ZŠ MUDr. Emilie Lukášové, ZŠ A. Kučery – Ostrava–Hrabůvka, ZŠ Úpice – Lány.

Žáci pocházejí z vesnice i z města. Převážná část dotazovaných je z Olomouckého kraje. Devět dotazovaných je z kraje Moravskoslezského, čtyři respondenti jsou ze Zlínského kraje, tři

⁹⁷ SPÁČILOVÁ, Hana. *Pedagogická diagnostika v primární škole*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2009. ISBN 978-80-244-2264-0.

⁹⁸ SPÁČILOVÁ, Hana. *Pedagogická diagnostika v primární škole*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2009. ISBN 978-80-244-2264-0. (str. 47)

respondenti z kraje Pardubického a Středočeského. Z krajů Vysočina, Praha, Jihomoravského a Královehradeckého jsou vždy dva respondenti. Jeden respondent odpovídal z Plzeňského a Jihočeského kraje. Dotazník vyplnilo 27 žáků ze třetích tříd, 45 žáků ze čtvrtých tříd a 51 žáků z pátých tříd. Z toho se jednalo o 49 chlapců a 74 dívek. Z vesnice pocházelo 73 respondentů a z města 50 respondentů.

POSTUP PŘI SBĚRU DAT

O první vyplnění a tedy zhodnocení dotazníku jsem požádala děti ze zájmového kroužku „Tvořeníčko“, abych se ujistila, že otázky jsou srozumitelné a jasné.

O vyplnění jednotlivých dotazníků jsem požádala paní ředitelku Mgr. Olgu Maturovou. Mgr. Olga Maturová je ředitelkou Mateřské a Základní školy v Dolních Studénkách.

Ve městě jsem požádala o vyplnění dotazníku pana ředitele Mgr. Viktora Vernera, který je ředitelem 6. Základní školy v Šumperku a následně byla proškolená paní učitelka dané třídy.

O vyplnění dotazníků ve vesnici Velké Losiny se zasloužila Mgr. Hana Vašatová, která mi zajistila vyplnění dotazníků ve své třídě i třídě své kolegyně. Mgr. Haně Vašatové jsem vysvětlila, o co v mé diplomové práci jde a co jsou v dotazníku za otázky. Byla tedy také patřičně proškolená. O vyplnění zbylých dotazníků jsem požádala samotné děti osobně.

V letním období jsem pracovala ve Státních léčebných lázních Bludov s dětmi ve věku 6 – 18 let. Proto respondenti pocházejí z různých krajů. Státní léčebné lázně Bludov jsou nejvíce proslulé léčbou obezity u dětí. Děti z lázní Bludov mi ochotně odpovídaly na dané otázky. S dětmi jsem se sešla ve společenské místnosti a společně jsme procházeli všechny otázky a děti dopisovaly či kroužkovaly jednotlivé odpovědi.

Další skupinu dětí tvořily děti ze zájmového kroužku „Tvořeníčko“, který vedu. Náš zájmový kroužek „Tvořeníčko“ navštěvuje celkem 20 dětí. S dětmi jsem si vyčlenila jednu hodinu tvoření na vyplnění dotazníků, zbylý čas jsme strávili hraním her. Dotazníky jsem s dětmi vyplňovala obdobně jako s dětmi z lázní Bludov.

Poslední skupinu, kterou jsem požádala o vyplnění dotazníku, tvořily děti z kostela v Novém Malíně. Vzhledem k tomu, že jsem věřící a s rodiči dětí se znám osobně, nebyl s vyplňováním žádný problém. S dětmi jsme se po mši svaté sešli v sakristii našeho kostela a děti otázky opět vyplňovaly společným čtením.

Já jsem vždy přečetla otázku, vysvětlila jsem dětem, co po nich chci, o co v dané otázce jde a děti samostatně napsaly odpověď. Pokud někdo nějaké otázce nerozuměl nebo nevěděl, co napsat, zeptal se. Dotazníky byly vyplněny anonymně.

11 VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

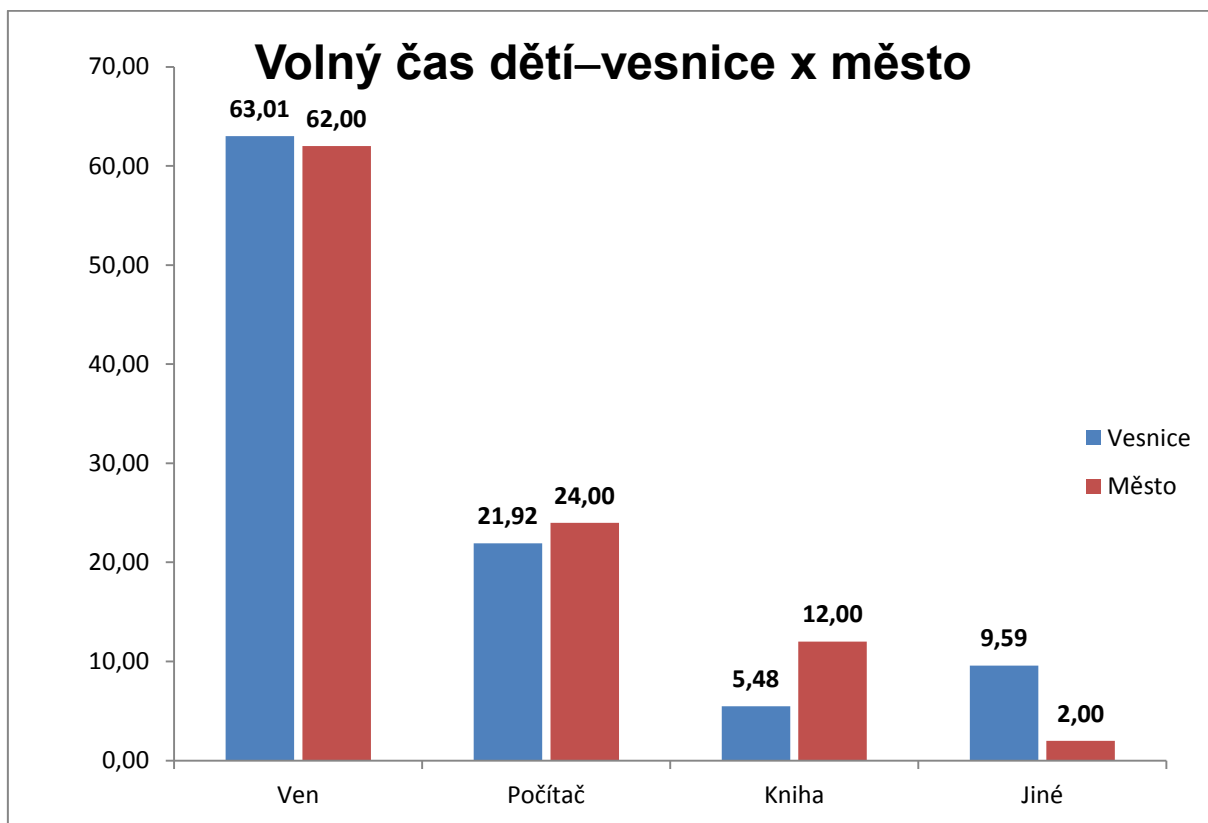
11.1 Výzkumné předpoklady:

1. **výzkumný předpoklad:** Děti ve městě dávají ve svém volném čase přednost počítači než děti na vesnici.

Tabulka č. 1: Volný čas dětí – vesnice x město

	Vesnice	Město	Celkem	Vesnice %	Město %	Celkem %
Ven	46	31	77	63,01	62,00	62,60
Počítač	16	12	28	21,92	24,00	22,76
Kniha	4	6	10	5,48	12,00	8,13
Jiné	7	1	8	9,59	2,00	6,50
Celkem	73	50	123	100,00	100,00	100,00

Graf č. 1: Volný čas dětí – vesnice x město



Zjištění: Děti z prvního stupně základních škol dávají přednost venkovnímu prostředí a zábavě venku.

Ze 73 respondentů z vesnice:

- tráví svůj volný čas venku 46 dětí, tedy 63,01 % dětí.
- u počítače tráví svůj volný čas 16 dětí, tedy 21,92 % respondentů.
- ve svém volném čase o knihu jeví zájem 4 žáci, tedy 5,48 % dětí

Z 50 respondentů dotazovaných z města:

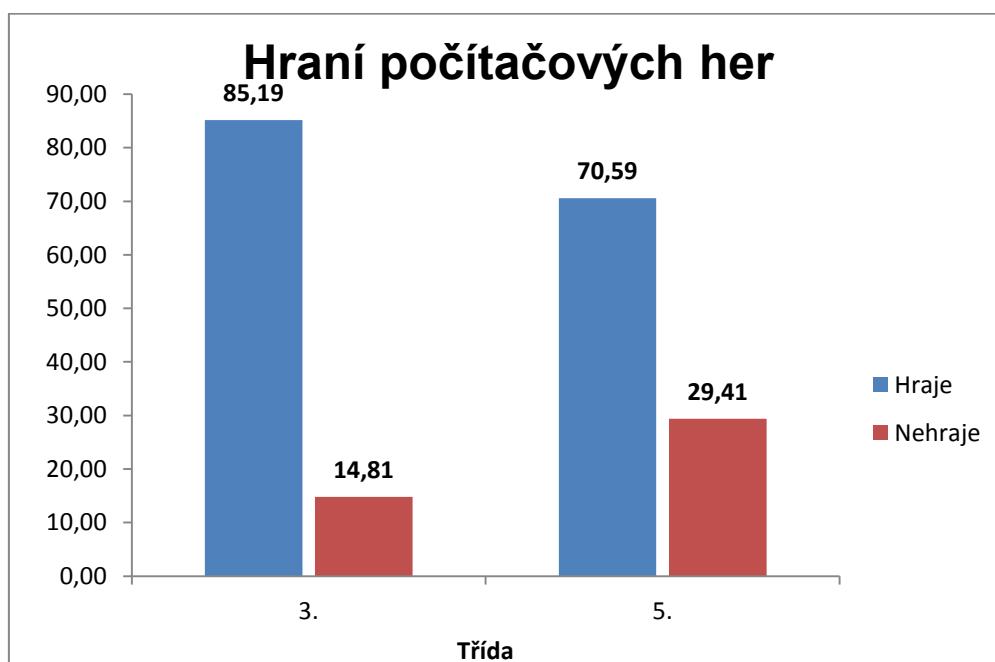
- 31 dětí tráví svůj volný čas nejraději venku, jedná se tedy o 62,00 % dětí
- svůj volný čas tráví u počítače 12 dětí, tedy 24,00 % dětí
- čte knihu 6 dětí, jedná se tedy o 12,00 % dětí

2. **výzkumný předpoklad:** Žáci v 5. třídě hrají počítačové hry více než žáci 3. třídy.

Tabulka č. 2: Hraní počítačových her

	Třída			Třída %		
	3.	5.	Celkem	3.	5.	Celkem
Hraje	23	36	59	85,19	70,59	75,64
Nehraje	4	15	19	14,81	29,41	24,36
Celkem	27	51	78	100,00	100,00	100,00

Graf č. 2: Hraní počítačových her



Zjištění: Žáci třetí i páté třídy hrají počítačové hry, ale žáci 3. třídy se o počítačové hry zajímají a hrají je více.

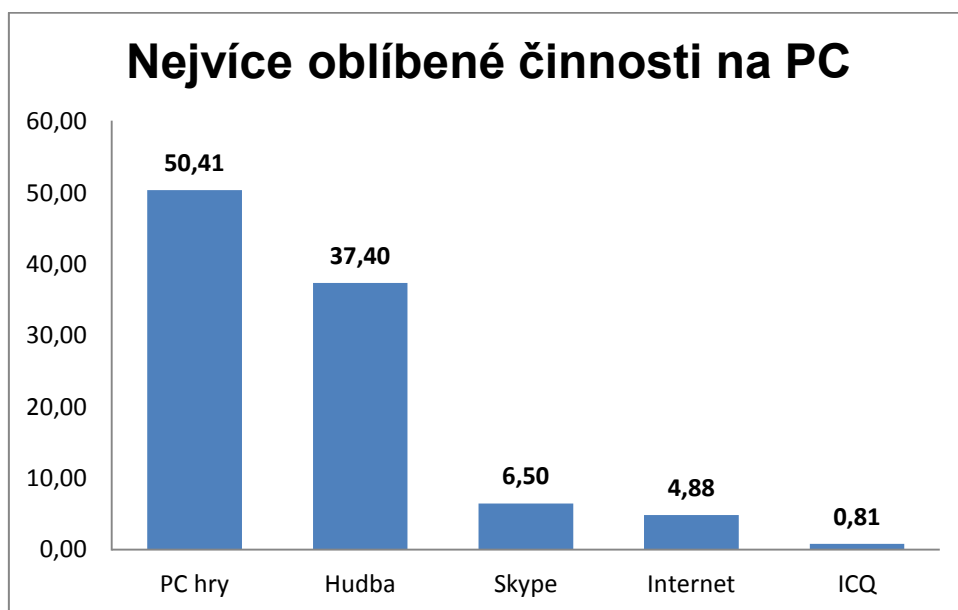
- Z 51 žáků pátých tříd hraje počítačové hry 36 žáků, tedy 70,59 % a 15 žáků počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 29,41 % dětí.
- Z 27 žáků třetích tříd hraje počítačové hry 23 žáků, tedy 85,19 % a 4 žáci počítačové hry nehrají, jedná se tedy o 14,81 % dětí.
- Ze 78 žáků pátých a třetích tříd hraje počítačové hry celkem 59 žáků, jedná se tedy 75,64 % dětí.
- Ze 78 žáků pátých a třetích tříd nehraje počítačové hry celkem 19 žáků, jedná se tedy o 24,36 % dětí.

3. **výzkumný předpoklad:** Děti za nejlepší zábavu na počítači považují hraní počítačových her (dále i PC), než jiné aktivity na počítači.

Tabulka č. 3: Nejvíce oblíbené činnosti na počítači.

Nejvíce oblíbené činnosti na PC		
	Počet dětí	% dětí
PC hry	62	50,41
Hudba	46	37,40
Skype	8	6,50
Internet	6	4,88
ICQ	1	0,81
Celkem	123	100,00

Graf č. 3: Nejvíce oblíbené činnosti na počítači



Zjištění: K nejvíce oblíbené aktivitě na počítači patří počítačové hry. Poslouchání hudby je druhou nejlepší činností na počítači. Nejméně zábavná je pro děti komunikační síť I Seek You (dále i icq).

Ze 123 respondentů považuje:

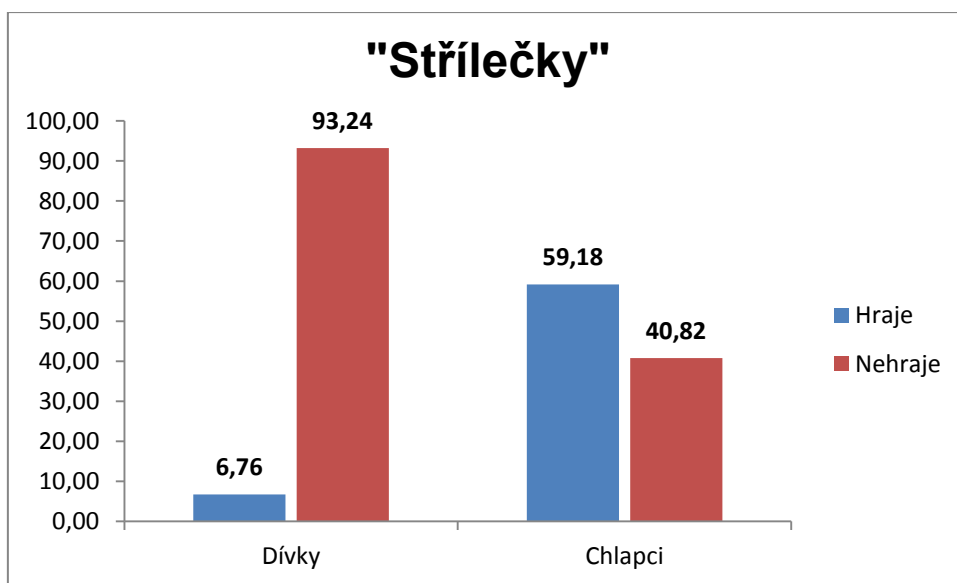
- 62 dětí za nejlepší zábavu na počítači počítačové hry, jedná se tedy o 50,41 % žáků.
- 46 dětí, tedy 37, 40 % dětí nejraději na počítači poslouchá hudbu
- 8, tedy 6,50 % dětí za nejlepší zábavu na počítači považuje komunikační program skype
- 6 dětí, tedy 4, 88 % za nejlepší zábavu považuje činnost na internetu – hledání informací do školy
- 1 žák za nejlepší činnost považuje komunikační síť icq, jedná se tedy o 0,81 % dětí

4. **výzkumný předpoklad:** Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.

Tabulka č. 4: Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.

"Střílečky"	Dívky	Chlapci	Celkem	Dívky %	Chlapci %	Celkem %
Hraje	5	29	34	6,76	59,18	27,64
Nehraje	69	20	89	93,24	40,82	72,36
Celkem	74	49	123	100,00	100,00	100,00

Graf č. 4: Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.



Zjištění: Chlapci hrají „střílečky“ na počítači více. Většina dívek střílečí počítačové hry nehraje.

Ze 123 respondentů hraje „střílečky“ 34 žáků, tedy % žáků.

- Ze 74 dívek hraje pouze 5 dívek střílečí hry, jedná se tedy o 6,76 % dívek. A 69 dívek, tedy 93,24 % „střílečky“ nehraje.
- Ze 49 chlapců hraje „střílečky“ 29 chlapců, tedy 59,18% a 20 chlapců, tedy 40,82% chlapců střílečí hry nehraje.

12 DISKUSE

1. **výzkumný předpoklad:** *Děti ve městě dávají ve svém volném čase přednost počítači než děti na vesnici.*

Údaje z tabulky a grafu č. 1

Ze 73 respondentů z vesnice:

- tráví svůj volný čas venku 46 dětí, tedy 63,01 % dětí.
- u počítače tráví svůj volný čas 16 dětí, tedy 21,92 % respondentů.
- ve svém volném čase o knihu jeví zájem 4 žáci, tedy 5,48 % dětí

Z 50 dotazovaných z města:

- 31 dětí tráví svůj volný čas nejraději venku, jedná se tedy o 62,00 % dětí
- svůj volný čas tráví u počítače 12 dětí, tedy 24,00 % dětí
- čte knihu 6 dětí, jedná se tedy o 12,00 % dětí

Výzkumný předpoklad se nepotvrdil. Z grafu č. 1 vyplývá, že děti z vesnice i z města staví na 1. místo zábavu venku, raději se tedy pohybují venku. Čtení knihy je méně populární než zábava na počítači. Děti z města o knihu jeví přibližně dvakrát větší zájem, než děti z vesnice. Vesnické děti k jiným aktivitám uvedly například hry se sestrou, hru pexesa, poslouchání hudby, hru na kytaru či na klavír, uklízení, opravování všeho, co se dá, hru s autíčky. Děti na vesnici byly v této otázce výřečnější, uvedly více druhů jejich zábavy. Odpovědi jsou více rozmanité. Na aktivitách dětí z vesnice můžeme pozorovat užitečné a kooperativní prvky zábavy oproti dětem z města. Děti z města uvedly mezi jinými činnostmi pouze televizi. Podle mého názoru je to způsobené i tím, že děti z vesnice mají víc volnosti, co se týče pobytu venku. Děti z vesnice bydlí převážně v rodinném domě se zahradou, kůlnou, garáží,... Mají více podnětů k tvoření, opravování, vidí to u rodičů.

Jak je patrné z grafu č. 1, většina respondentů považuje za nejlepší zábavu ve svém volném čase pobyt venku. Je to výborné zjištění. Počítač se sice vyskytuje hned na druhém místě, ale o počítač jeví děti téměř o třetinu procent menší zájem. Pobyt venku na čerstvém vzduchu dítě základní školy potřebuje daleko více. Venku může být ve styku se svými vrstevníky, může jít na procházku s rodinou, to je pro dítě vhodné. Problém by mohl nastat ve chvíli, kdy dítě změní své chování, začne vychvalovat nějakou partu dětí, se kterou se nikdy nestýkal.

Děti, které mají více sourozenců, si vyhraji spolu a počítač k tomu nepotřebují. Možná je to i proto, že spolu zažijí více legrace a pokud mají jeden počítač v domácnosti, děti by se musely u počítače střídat s ostatními sourozenci, hádaly by se. Proto si podle mého názoru raději zahrají pexeso či jinou společenskou hru se svými sourozenci. Pokud je dítě jedináčkem, nachází se v jiné situaci. Musí požádat rodiče, zda si s ním něco zahrají. Nebo vyhledává různé kamarády jinde. Mnohdy se stane, že si za svého kamaráda může zvolit počítač. Navíc se o počítač nemusí s nikým dělit a střídat, což pro něj může být určitá výhoda.

Dále je z grafu č. 1 patrné, že o knihu děti jeví nejmenší zájem. Můžeme říci o jakoukoliv knihu. Proč tomu tak je? Děti nerady otevírají i své učebnice. Řada učebnic je už dnes modernizována, obnovena, je barevná, obrázková. Ale děti o učebnice nejeví zájem, nerady čtou. Knihy jsou v dnešní době drahé. Pokud rodiče chtějí, aby dítě četlo knihy, které mají doma, děti o dané knihy nemají zájem. Většinou doma mají „zastaralé“ knihy, které se četly před deseti až třiceti lety, i starší. Takovým knihám chybí obrázky, barevnost. V knihách se píše o něčem, co dávno neplatí, je tam plno pojmů a názvů, které se již dnes nepoužívají.

Čítanky, i když obsahují aktuální články a jsou barevné, žáky jak je známo, také moc nebaví. Moc se mi líbilo, jak tuto situaci řešili na Základní škole v Novém Malíně. Škola nakoupila do školní knihovny řadu dnešních knížek, například: Nezbedníci (pohádky pro chlapce), Zlobilky (pohádky pro dívky), České dějiny očima psa od autorky Martiny Drijverové, a mnoho dalších knih. V hodině čtení potom tyto knížky paní učitelka s dětmi čte. Dětem je kniha zapůjčena i domů, paní učitelka si vede přesně evidenci, kdo knihu po dočtení všech kapitol vrátil. Vzhledem k tomu, že jsem na této škole byla na souvislé praxi, mohu opravdu říci, že žáci četli doma i ve škole a moc rádi. Tímto způsobem se děti tedy dostávají k novým a moderním knížkám a rodiče to finančně nepociťují. Po dočtení celé knihy třída nějakou dobu zase pokračovala v čítance a po asi týdně se opět věnovala jiné, nové knize. Děti četly jednu kapitolu ve škole, jednu za domácí úkol. Ve škole na kapitolu, kterou četly doma, dostaly otázky (děti psaly jednoslovné odpovědi). Paní učitelka si tak ověřila, zda děti doma četly. Kupodivu děti otázky bavily a nebraly to jako test. Paní učitelka měla ke každé kapitole nachystané úkoly i otázky ve formě prezentace, které dětem pouštěla přes interaktivní tabuli. Toto čtení se dětem líbilo a myslím, že je velmi obdivné, že žák druhé třídy přečte za šest měsíců pět knih.

Jak je z grafu č. 1 patrné, děti tráví svůj volný čas nejraději venku, což je velmi pozitivní zjištění, protože pohyb, o kterém se zmiňuje třetí kapitola teoretické části, je velmi důležitý.

2. **výzkumný předpoklad:** *Žáci v 5. třídě hrají počítačové hry více než žáci 3. třídy.*

Údaje k tabulce a grafu č. 2

- Z 51 žáků pátých tříd hraje počítačové hry 36 žáků, tedy 70,59 % a 15 žáků počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 29,41 %.
- Z 27 žáků třetích tříd hraje počítačové hry 23 žáků, tedy 85,19 % a 4 žáci počítačové hry nehrají, jedná se tedy o 14,81 %.
- Ze 78 žáků pátých a třetích tříd hraje počítačové hry celkem 59 žáků, jedná se tedy 75,64 %.
- Ze 78 žáků pátých a třetích tříd nehraje počítačové hry celkem 19 žáků, jedná se tedy o 24,36 %.

Výzkumný předpoklad se nepotvrdil. Proč tomu tak je? Podle mého názoru děti ve třetí třídě kladou do popředí jiné zájmy, jako je například hra. Děti jsou tedy více hravé. Proto si zahrají raději počítačovou hru. Naproti tomu děti z páté třídy jsou už starší a vyspělejší. Potřebují společnost, kamarády. Proto na počítači či internetu využívají i jiných aktivit než jsou jen počítačové hry. Oblíbená může být například komunikační síť skype, facebook a s těmito pojmy souvisí pojem, který je ve společnosti běžně užívaným pojmem, internet.

Má diplomová práce nese název: *Závislost na počítačových hrách u dětí na 1. stupni základní školy*, proto se nyní zaměřím na počítačové hry, které děti hrají, které jsou oblíbené. Z dotazníku v otázce č. 13 měly děti popsat jednu oblíbenou počítačovou hru. V dotaznících děti uvedly celkem 33 různých druhů počítačových her. Nejvíce oblíbenou hrou je hra s názvem ZOO Tycoon. Charakteristikou této hry je budování zoologické zahrady, o kterou se musí hráč starat. Cílem hry je, aby zoologická zahrada prosperovala a vydělávala. Můžeme tedy říci, že jde o jistý druh podnikání. Počítačovou hru Zoo Tycoon mezi oblíbenou hru řadí celkem 19 žáků. 7 žáků z třetí třídy, 7 žáků ze čtvrté třídy a 5 žáků z páté třídy.

Na druhém místě se umístila počítačová hra: Minecraft, kterou za svou oblíbenou hru považuje celkem 11 žáků. Minecraft patří mezi budovatelské hry. Hráč se nachází v krychlovitém 3D světě. Tato počítačová hra umožňuje hráči vyskytovat se v nočním i denním prostředí. V nočním světě se ve hře objevují různé příšery. Hru Minecraft hrají 3 žáci ze třetí třídy, 4 žáci ze čtvrté třídy a 8 žáků z páté třídy.

Třetí oblíbenou počítačovou hrou je hra Howrse a jí obdobná hra: Starstable. Obě hry můžeme charakterizovat heslem: kůň, hra o koních, starání se o koně. Tuto hru ke svým oblíbeným řadí 11 žáků. Z třetí třídy hru Howrse uvádí jako svou oblíbenou 2 žáci, ze čtvrté třídy také 2 žáci a z páté třídy 7 žáků.

Dále mezi populární hry patří simulátory aut (osobní automobily, kamiony) a sportu. Simulátory aut a kamionů hraje celkem 10 žáků. Ze třetí třídy celkem 4 žáci, ze čtvrté třídy také celkem 4 žáci a z páté třídy 2 žáci. Simulátory sportu, přesněji řečeno hru Snowboarding, uvedl jeden žák z páté třídy.

Počítačové hry, které žáci uvedli při vyplňování dotazníku, jsem rozdělila celkem do třinácti skupin (budovatelské, logické, strategické, textové, akční, střílečí, oblékání panenek, bludiště, simulátory, pečovatelské, ostatní). Ve všech třídách tedy jsou pro všechny děti nejzábavnější budovatelské hry. Na druhém místě ve třetí i čtvrté třídě žáci nejraději hrají střílečí hry a v páté třídě jsou to pečovatelské hry. Přesnější a rozsáhlejší informace poskytují tabulka č. 5 a grafy č. 5, 5a, 5b, 5c. Údaje v jednotlivých grafech považuji za přehlednější. Grafy č. 5, 5a, 5b, 5c plní větší vypovídající hodnotu než text.

Zařazení jednotlivých her:

- BUDOVAATELSKÉ (Zoo Tycoon, Minecraft, City live delux, Good game disco)
- LOGICKÉ (Kamínky, 4 Elements)
- STRATEGICKÉ (Metin 2)
- TEXTOVÉ (Svět kouzel)
- AKČNÍ (Dynamite train, Armies of exigo, Medvídek)
- STŘÍLEČÍ (Counterstrike, Grand Theft Auto, Good game mafia, Diablo, Hopo 3, Vietkong)
- OBLÉKÁNÍ PANENEK
- BLUDIŠTĚ (Shakes, Mario)
- SIMULÁTORŮ (simulátory aut, kamionu, sportu)
- PEČOVATELSKÉ HRŮ (Happy akvárium, Howrse, Starstable, Farmerama, Pets sport)
- OSTATNÍ (Poháry, Heroes, hry pro dívky, Papparazzi, Sims, Mall word)

3. výzkumný předpoklad: *Děti za nejlepší zábavu na počítači považují hraní počítačových her, než jiné aktivity na počítači.*

Údaje k tabulce a grafu č. 3

Ze 123 respondentů považuje:

- 62 dětí za nejlepší zábavu počítačové hry, jedná se tedy o 50, 41 % žáků
- 46 dětí, tedy 37, 40 % dětí nejraději na počítači poslouchá hudbu
- 8, tedy 6,50 % dětí za nejlepší zábavu na počítači považuje komunikační program skype
- 6 dětí, tedy 4, 88 % za nejlepší zábavu považuje činnost na internetu – hledání informací do školy
- 1 žák za nejlepší činnost považuje komunikační síť icq, jedná se tedy o 0,81 % dětí

Výzkumný předpoklad se potvrdil. V dotazníku u otázky č. 9 mě zajímalo, jaké činnosti patří k nejvíce oblíbeným činnostem u dětí na prvním stupni základní školy. Pokud mají volnost výběru, co jako první na počítači dělají. Děti si vybíraly s následujícími možnostmi: icq, skype, internet – hledání užitečných informací do školy, hra počítačových her, poslouchání hudby.

Z tabulky a grafu č. 3 je tedy patrné, že děti mají počítačové hry stále v oblibě. Proč? Čím je počítačová hra tak zajímavá? Počítačová hra je velice barevná, většina her je obohacena o skvělou hudbu, kterou si dokonce u některých her může nastavit žák sám. S počítačovou hrou se žáci dostávají do různých druhů prostředí (hrady, zámky, silnice, dálnice, závodní dráhy, různá velice moderní města, luxusní budovy a jiné). Žáci si dále volí podle typu her, zda pojedou po silnici či dálnici, jakou budou mít zbraň, volí si auto, mohou si tedy „sednou“ do luxusního Porsche, Ferrari a jen tak se s ním „řítit“ městem. Řekla bych, že pro žáky, zvláště pro chlapce je to velká výzva. Navíc pokud hrají hru několikrát, dosahují žáci vítězství, úspěchu a prohra jde stranou. Nyní jsem se věnovala spíše chlapcům, i když je řada dívek, které také rády závodí. Také několik dívek v dotazníku uvedlo, že hraje hru Need For Speed, což je závodění autem.

Co na počítačových hrách zajímá a baví dívky? Opět je to barevnost her, také se dá navolit hudba. Většina dívek má ráda barevnost, nosí barevné oblečení. Proto řada her pracuje s barvami. Dívky mohou vybarvovat panenky, mohou je oblékat, líčit, vybírat jim nejrůznější kabelky, některá se hodí více, jiná méně, zkouší, jaké barvy spolu ladí, které naopak ne. Dále dívky uváděly hry zaměřené na pečování, starají se například o koně, živí je, staví jim stáje, jezdí

na koni. Řekla bych, že se dívky vcitují do her, jako by na koni jezdily ony v běžném životě samostatně.

Většina dětí nemá možnost mít doma plno „zvířátek“, o které by právě děti stály. Proto hry se zvířaty jsou velmi oblíbené. Děti se alespoň ve virtuálním světě techniky o nějaké zvíře starají. Proto jsou tyto hry oblíbené. Počítačová hra umí dítě zaujmout.

Dále bych se zmínila o výukových programech. Většina dětí má právě výukové programy také v oblíbě a přitom se učí. Proč? Řekla bych, že jakmile je něco spojené s počítačem, dítě to baví. Dítě přitahuje již samotné „slovo počítač“. *Zakázané ovoce nejvíce chutná*, to je velice známé rčení, které je pravdivé. Pokud budeme dítěti něco, nějakou činnost zakazovat, bude o ni mít stále větší zájem. Moudří rodiče dítěti většinou nedovolí vysedávat u počítače celé hodiny a dělat si na počítači, co se jim zlíbí. Takže když může dítě se svolením otevřít počítač a ještě k tomu ve škole, ve vyučovací hodině, je to pro něj něco nového, skvělého. Dítěti se honí hlavou: to se nebudeme učit, žádné psaní, nemusíme otevírat učebnice, to je super! Základním předpokladem a heslem k tvoření výukových programů je barevnost a hudba, čím „srandovnější“ postavičky budou, tím lépe. V počítačové učebně mezi základní vybavení každého počítače patří sluchátka. Proto s hudbou není problém.

Při tvorbě vlastního materiálu do hodin by učitelé opět měli mít na paměti barevnost a hlavně si uvědomit, že to, co dělám, nedělám pro sebe, ale pro děti. Chci, aby žáci danou věc, problematiku pochopili, chci je vtáhnout do děje, do problematiky, kterou se mají naučit. Samozřejmě musím dobře zvážit, zda věc, kterou chci použít je výchovná. Ale nebudu uvádět dětem příklad s Karlem Gottom, který se líbí mně, ale uvedu například Ewu Farnou, kterou sice já třeba moc nemusím, ale mladá generace ji má ráda, je pro ni zajímavá. Počítačové hry se také stále vyvíjí a jdou dopředu, modernizují se. A škola, učení a paní učitelka či pan učitel musí taky!

S volností a možnostmi výběru aktivity na počítači souvisí také otázky č. 14, 15, 16, 17, ve kterých jsem se dětí ptala, zda výše uvedené pojmy (icq, skype, internet) znají. Ve své diplomové práci se pozastavuji hned v první kapitole teoretické části nad tématem škola, s tím také souvisí otázka, zda děti mají ve škole předmět informatiku a znají pojmy dnešní doby (skype, notas, facebook, internet). Většina z nás ví a denně tyto pojmy používá, ale zformulovat odpověď, může být mnohdy problém. Žáci odpovídali většinou správně. Pokud výraz, který napsaly, se alespoň trochu ztotožňoval s pravdou, odpověď jsem považovala za správnou.

Údaje k tabulce a grafu č. 6

Ze 123 dotazovaných žáků:

- Ví, co je to skype 93 žáků, tedy 75,61 % a 30 žáků neví, co je to skype, tedy 24,39 % žáků.
- Ví, co je to „noťas“ 106 žáků, tedy 86,18 % žáků a 17 žáků neví, co je to noťas, tedy 13,82 %.
- Ví, co je to facebook 79 žáků, tedy 64,23 % žáků a 44 žáků neví, co je to facebook, tedy 35,77 % žáků.
- Ví, co je to internet 103 žáků, tedy 83,74 % a 20 žáků neví, co je to internet, tedy 16,26 % žáků.

Děti nejméně z pojmů skype, „noťas“, facebook, internet neznají či nedokázaly popsat facebook. Je to možná i proto, že facebook využívají spíše žáci páté třídy, druhého stupně základní školy a starší. Žáci na 1. stupni základní školy ke své činnosti a zábavě využívají spíše hru, než povídání si s druhými. To je důvod, proč komunikační síť facebook popsalo nejméně žáků. Žáci z prvního stupně základní školy znají nejvíce pojem „noťas“. Řada rodičů má doma místo stolního počítače pouze přenosný notebook. Notebook je menší, lépe skladný, nezabírá tolik místa, jedinci si ho přenesou do kterékoliv místnosti během chvíle, mohou s ním cestovat a vyplnit si tak čas strávený cestováním. Navíc notebook vydrží nějakou dobu bez připojení k elektrické síti a nevyžaduje pro svou funkčnost více zařízení (myš, klávesnice, monitor, reproduktory) jako tomu je u běžného stolního počítače. Notebook je tedy kompaktní. To je důvod, proč je u dětí nejvíce známým pojmem právě pojem „noťas“. Žáci ví, jak to vypadá, mohou si ho představit. Ale komunikační sítě skype, icq, internet, facebook, si představit nedokáží, „nechytou si na ně“. Maximálně výše uvedené pojmy mohly děti slyšet, ale to jim nepomůže k tomu, aby popsali, co to je, o co se jedná. Dva žáci ze 123 dotazovaných dokonce uvedli, že facebook může být nebezpečný. Jeden žák věděl a napsal, kdo facebook založil.

Nyní se pozastavím nad předmětem informatika. Předmět informatika by měla poskytnout žákům základní orientaci ve světě techniky tak, aby se dokázali plynule zapojit do běžného života. Žáci by měli znát základní používané pojmy a zároveň si umět vyhledat potřebné informace. Práce s počítačem patří dnes již k základnímu vzdělání. Předmět informatika by měla žákům především pomoci orientovat se ve světě techniky, dát jim správný impulz. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání uvádí, že „Zvládnutí výpočetní techniky, zejména rychlého vzdělávání a zpracování potřebných informací pomocí internetu a jiných digitálních médií, umožňuje realizovat metodu „učení kdekoliv a kdykoliv“.“⁹⁹ I když by na prvním místě měla být učebnice či kniha, žáci velké množství informací mohou vyhledávat na internetu. Proto je důležité a nezbytné, aby se žáci učili s počítačem pracovat.

Údaje k tabulce a grafu č. 7:

- Z 27 žáků třetích tříd mají předmět informatiku 3 žáci, tedy 11,11% žáků a 24 žáků předmět informatiku nemá, tedy 88,89% žáků.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd má předmět informatiku 19 žáků, přesněji 42,22% žáků a 26 žáků předmět informatiku nemá, tedy 57,78% žáků.
- Z 51 žáků pátých tříd má předmět informatiku 48 žáků, přesněji 94,12% a 3 žáci informatiku nemají, tedy pouze 5,88% žáků.

Když se řekne pojem škola, jistě se většině osob vybaví také pojem kroužek. Kroužky jsou v dnešní době dalším velmi užívaným pojmem. Skoro každé dítě navštěvuje nějaký kroužek. Některé kroužky poskytuje samotná škola, jiné zase organizace, které se zaměřují na výchovu dětí a mládeže. Některé kroužky jsou zdarma, jiné se vysoce platí. Obecně si troufám tvrdit, že kroužky navštěvují děti podle finanční situace rodiny. I když se to nezdá, s pobytem na počítači souvisí také otázka z dotazníku: Navštěvuješ nějaký kroužek? Podle toho, kolik kroužků dítě navštěvuje a jak pilně se připravuje do školy, se odvíjí pobyt na počítači a čas strávený na počítači. I když není dobré přetěžovat dítě nejrůznějšími kroužky, je vhodné, aby nějaký kroužek dítě navštěvovalo.

⁹⁹ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, VUP, Praha, 2007 (str. 34)

Údaje k tabulce a grafu č. 8:

Ze 123 dotazovaných navštěvuje nějaký kroužek celkem 102 dětí, tedy 82,93 % dětí.

- Z 27 žáků třetích tříd navštěvuje nějaký kroužek 19 žáků, tedy 70,37 % dětí a 8 žáků do žádného kroužku nechodí, jedná se tedy o 29,63 % dětí.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd chodí do nějakého kroužku 38 žáků, tedy 84,44 % a 7 žáků, tedy 15,56 % dětí žádný kroužek nenavštěvuje.
- Z 51 žáků pátých tříd chodí do kroužku 45 žáků, tedy 88,24 % a nechodí do kroužku 6 žáků, tedy 11,76 % dětí.

Jednotlivé kroužky jsem zařadila celkem do deseti skupin. Děti uvedly celkem 169 druhů kroužků. Nejvíce dětí, tedy 49 dětí navštěvují kroužky sportovní (atletika, fotbal, badminton, hasiči, stolní tenis, hokej, orientační běh, vybíjená, sokol, gymnastika, basket, plavání, volejbal, pohybové hry), jedná se o 28,99 % dětí. Je velice kladné, že právě pohybové, tedy sportovní kroužky jsou u dětí tolik v oblibě a jsou tedy populární. 28 dětí navštěvuje kroužky zaměřené na estetiku a tvoření (výtvarný kroužek, keramika, tvoření, vaření), jedná se tedy o 16,57 % dětí. Na třetím místě se umístily hudební kroužky (nauka, zpěv, hra na hudební nástroje – akordeon, kytara, klavír, housle, flétna, B- tuba). Hudební kroužky ze všech dotazovaných navštěvuje 26 žáků, tedy 15,38 % dětí. Taneční kroužky (aerobik, mažoretky, břišní tance, zumba, balet, roztleskávání) navštěvuje celkem 22 žáků, tedy 13,02 % dětí. Na dalším místě se umístila příroda neboli kroužky spojené s přírodou (turistický, rybářský, přírodovědný, skaut, jízda na koni). Tyto kroužky navštěvuje celkem 13 dětí, tedy 7,69 % dětí. Naučné kroužky (počítačový, zdravotní, angličtina, šachy) navštěvuje 10 dětí, tedy 5,92 % dětí. 7 dětí, tedy 4,14 % dětí navštěvuje kroužky zaměřené na bojové umění (aiki-jutsu, aikido, judo a karate) a dramatické kroužky (divadelní). Křesťanské kroužky (ministranti, náboženství) navštěvuje 6 dětí, tedy 3,55 % dětí a jedno dítě uvedlo, že navštěvuje kroužek kouzelnický.

4. výzkumný předpoklad: *Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.*

Výzkumný předpoklad se potvrdil. Pokud budeme hodnotit děvčata obecně, můžeme říci, že jsou spíše klidné a milé povahy. Můžeme je charakterizovat slovy něžnost, veselost, jemnost, milost. Chlapci bývají bojovnější povahy. Chlapci jsou akční, mají v sobě plno energie, kterou ze sebe potřebují vybit. Mají tendence někoho či něco dobývat. Proto tedy chlapce zajímají střílečí hry více než děvčata. V grafu č. 4 jasně vidíme, že dokonce 94,24 % dívek „střílečky“ vůbec nehraje. Dívky se zaměřují na hry plné barevných milých obrázků, rády pečují o zvířata, hrají spíše pečovatelské hry. Z většiny děvčat bojovnice nikdy nebudou. Děvčata si oblékají barevné, veselé a pestré oblečení. Chlapci mají rádi adrenalin, proto jsou střílečí hry u chlapců oblíbenější. Co se týče oblečení, mají chlapci v oblibě spíše oblečení tmavých barev. Takovými barvami můžeme charakterizovat i „střílečky“.

Údaje k tabulce a grafu č. 4:

Ze 123 respondentů hraje „střílečky“ 34 žáků, tedy % žáků.

- Ze 74 dívek hraje pouze 5 dívek střílečí hry, jedná se tedy o 6,76% dívek. A 69 dívek, tedy 93,24 % dívek „střílečky“ nehraje.
- Ze 49 chlapců hraje „střílečky“ 29 chlapců, tedy 59,18% chlapců a 20 chlapců, tedy 40,82 % chlapců střílečí hry nehraje.

Počítačové hry, které děti hrají, mohou ovlivnit i jejich sny. Každý člověk je jiný, má jiné vlastnosti. Ale obecně můžeme říci, že pokud jedinec prožije během dne nějakou špatnou situaci, je ve stresu, něco nezvládá, dívá se na akční filmy či hraje agresivní hry, projeví se to na jeho psychice a spánku. Spánek bude neklidný a mohou se mu zdát špatné sny. Dospělý člověk snese vnímat či se dívat na různé horory, „krváky“ a jeho psychiku to nemusí moc narušit. Dospělý jedinec je již otupělejší k dnešnímu světu. Ale co malé dítě? Dítě se vyvíjí, jeho psychiku nemůžeme srovnávat s dospělým jedincem. Pokud dítě shlédne nevhodný film či hraje nějakou střílečí hru, kde vidí na monitoru počítače spoustu stříkající krve nebo různé druhy „příšer“ a jiné nevhodné postavy, jak může potom spát klidným spánkem? Dítě si různé „nestvůry“ může vybavit i přes den, pokud zůstane doma samo, může se i bát. Pokud bude psychika dítěte tímto způsobem narušena, může docházet k nočnímu pomočování (enuresis nocturna).

Údaje k tabulce a grafu č. 9:

Ze 123 respondentů se o jakýkoliv hrách zdá ve snu 30 žákům, tedy

- Z 27 žáků třetích tříd se 3 žákům zdá o počítačových hrách ve snu, tedy 11,11 % dětí a 22 žáků si nevybaví ve snu žádnou počítačovou hru, tedy 81,48 % žáků a 2 žáci nehrají žádné hry, tedy 7,41 % žáků.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd se 13 žákům zdá o počítačových hrách ve snu, jedná se tedy o 28,89 % žáků a 32 žákům se o počítačových hrách ve snu nezdá, jedná se tedy o 71,11 % žáků.
- Z 51 žáků pátých tříd se 14 žákům, tedy 27,45 % zdá ve snu o počítačových hrách a 35 žákům, tedy 68,63 % se o počítačových hrách ve snu nezdá. Dva žáci z páté třídy nehrají žádné počítačové hry, tedy 3,92% žáků.
- Dalším zjištěným bodem je fakt, že ze 123 respondentů nehrají počítačové hry pouze čtyři dívky. Žádný chlapec neuvedl, že nehraje počítačové hry.

V dotazníku se dále vyskytla otázka č. 19, která se zajímala, zda se dětem zdá ve snu o střilecích hrách.

Údaje k tabulce a grafu č. 10:

- Z 27 žáků třetích tříd se 2 žákům zdá ve snu nebo si vybaví střilečky přes den, tedy 7,41 % a 6 žáků si nic nevybaví, tedy 22,22 % žáků. 19 žáků třetích tříd střilečky vůbec nehraje, tedy 70,37 % žáků.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd se 5 žákům zdá ve snu nebo si vybaví střilečky přes den, tedy 11,11% žáků a 14 žákům se nic nevybaví, tedy 31,11 % žáků. 26 žáků střilečky vůbec nehraje, tedy 57,78 % žáků.
- Z 51 žáků pátých tříd se 4 žákům zdá ve snu nebo si vybaví střilečky přes den, tedy 7,84 % žáků a 20 žákům se nic nevybaví, tedy 39,22 % žáků. 27 žáků střilečky vůbec nehraje, tedy 52,94 % žáků.

Třeba by se dětem o střilecích či jiných hrách nezdálo vůbec, kdyby hrály správné hry a rodiče věděli, co děti hrají za hry a zda charakteristika a obsah dané hry je přijatelná pro žáka třetí, čtvrté či páté třídy. Tímto problémem se zabývala otázka č. 21: Ví rodiče, co hraješ na počítači za hry a co všechno na počítači děláš?

Protože hlavní roli ve výchově dětí hraje rodina, je také důležité, aby rodina, respektive rodiče věděli, co děti na počítači dělají za činnosti.

Údaje k tabulce a grafu č. 11, 11a:

- Z 27 žáků třetích tříd 23 žáků uvedlo, že rodiče ví, co dělají na počítači, jedná se tedy o 85,19 % žáků. U třech žáků, tedy u 11,11 % žáků rodiče neví, co dělají jejich děti na počítači. Je třeba podotknout, že jeden žák ze třetí třídy napsal, že na počítači nedělá vůbec nic.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd 37 žáků uvedlo, že jejich rodiče ví, co dělají na počítači, jedná se tedy o 82,22 % žáků a u 8 žáků rodiče neví, co na počítači jejich děti dělají, jedná se tedy o 17,78 % žáků.
- Z 51 žáků pátých tříd 42 žáků uvedlo, že jejich rodiče ví, co na počítači děti dělají, jedná se tedy o 82,35 % žáků a 9 žáků uvedlo, že jejich rodiče neví, čím se na počítači zabývají, je to tedy 17,65 % žáků.
- Ze 49 chlapců 41 chlapců uvedlo, že jejich rodiče, ví, co na počítači dělají, jedná se tedy o 83,67 % chlapců. 8 chlapců uvedlo, že jejich rodiče neví, co na počítači dělají, jedná se tedy o 16,33 % chlapců.
- Ze 74 dívek 61 dívek uvedlo, že rodiče ví, jakými činnostmi se na počítači zabývají, jedná se tedy o 62,43 % dívek. 12 dívek uvedlo, že jejich rodiče neví, jakými aktivitami se na počítači zabývají, jedná se tedy o 16,22 % dívek.

Hraješ nějaké hry tajně, rodiče by ti je nedovolili hrát? Tato otázka se v dotazníku opět týkala rodiny a chodu domácnosti. Zaměřila jsem se tradičně na rozdíl mezi jednotlivými třídami a dále mě také zajímal rozdíl mezi vesnicí a městem. Zde u této otázky musím však zdůraznit, že neexistuje žádná tabulka, která by udávala: tato hra je pro žáky třetí třídy, tato už ne. Záleží tedy na každém rodiči, co za hru dítěti „dovolí pustit“, co ne. Některý rodič dovolí určitou hru „třetákovi“, jiný rodič tu stejnou hru „svému třetákovi“ nepovolí. Na vesnici hraje 15,07 % žáků počítačové hry tajně. Může to být proto, že rodiče dětem z vesnice zakazují více druhů a typů počítačových her, ale když jsou v práci, dítě si hru tajně zahraje. Ve městě mohou být rodiče třeba benevolentnější, povolí dětem více her, a proto žák danou hru nemusí hrát tajně.

Údaje z tabulky a grafu č. 12, 12a:

- Ze 123 respondentů hraje tajně počítačové hry 15 žáků, tedy 12,20% žáků a 108 žáků, tedy 87,80 % žáků počítačové hry tajně nehraje.
- Z 27 žáků třetích tříd hraje tajně počítačové hry pouze 1 žák, jedná se tedy o 3,70 % žáků a 26 žáků tajně počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 96,30% žáků.
- Ze 45 žáků čtvrtých tříd hraje tajně počítačové hry 9 žáků, tedy 20,00% žáků a 36 žáků tajně počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 80,00% žáků.
- Z 51 žáků pátých tříd hraje tajně počítačové hry 5 žáků, tedy 9,80% žáků a 46 žáků tajně počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 90,20% žáků.
- Ze 73 dětí z vesnice hraje tajně počítačové hry 11 žáků, tedy 15,07% dětí a 62 dětí, tedy 84,93% dětí počítačové hry tajně nehraje.
- Z 50 dětí z města hrají tajně počítačové hry 4 žáci, tedy 8,00% žáků a 46 žáků tajně počítačové hry nehraje, jedná se tedy o 92,00% žáků.

Důležitým zjišťovaným bodem při mé diplomové práci byla otázka, zda je v domácnostech počítač, zda má dítě svůj vlastní počítač a zda tráví rád svůj volný čas na počítači.

Údaje k tabulce a grafu č. 13:

Ze 123 dotazovaných žáků základních škol:

- Má v domácnosti 119 dětí, tedy 96,75 % dětí počítač a 3,25% dětí počítač nemají, tedy pouze 4 respondenti počítač v domácnosti nemají.
- Má vlastní počítač 58 žáků, tedy 47,15 % žáků a 65 žáků vlastní počítač nemá, tedy 52,85 % žáků.
- 84 dětí tráví svůj volný čas na počítači rádo, jedná se tedy o 68,29 % dětí a 39 dětí na počítači rádo nepobývá, jedná se tedy o 31,71 % žáků.

Z následujících faktů vyplývá, že počítač je téměř běžnou součástí každé domácnosti. Skoro každá rodina má doma počítač, který dnešní doba tolik vyžaduje. Dále je z výzkumu patrné, že vlastní počítač má také celkem vysoké procento dětí, ale o 5,70 % převažuje ta skupina, která vlastní počítač nemá. Myslím si, že je to správné, děti v tak nízkém věku vlastní počítač nepotřebují, stačí jim jeden společný. Pokud rodiče dají dítěti do rukou vlastní počítač, jak mohou následně vědět, co dítě na počítači dělá? Jaké hraje počítačové hry, na jakých internetových stránkách se pohybuje? Pokud dítěti rodiče dají vlastní počítač, ztrácí úplnou

kontrolu nad tím, co dítě na počítači dělá. Sice na každém internetovém prohlížeči existuje funkce s názvem historie, kde se může každý jedinec podívat, na kterých internetových stránkách se brouzdalo. Ale pokud dítě o této funkci ví a umí se v ní pohybovat, může si kdykoliv a cokoliv smazat. Takže rodič žádnou jistotu, co jejich syn či dcera na počítači dělají, nemá. Zde je vhodné připomenout fakt, který uvádím i ve své teoretické části. Michele Elliotová ve své knize: Jak ochránit své dítě uvádí, že jistý otec večer neusne, dokud nejsou doma všichni členové rodiny, tedy i dvaadvacetiletý syn. Jenže jedna věc je být doma a druhá věc je, co doma dělám. Rodič se nemůže spokojit s faktem, že dítě je doma a už mu žádné nebezpečí nehrozí, že už se mu nic nestane. Dítěti u počítače může hrozit větší nebezpečí než venku.

13 ZÁVĚR PRAKTICKÉ ČÁSTI

Zvolila jsem si téma: Závislost na počítačových hrách u dětí na 1. Stupni ZŠ. Toto téma mi připadalo důležité a ve společnosti aktuální. Musím říct, že z vyhodnocených výsledků jednotlivých výzkumných předpokladů i celkových otázek jsem spokojena. V domácnosti má 96,75 % dětí počítač, svůj vlastní počítač má 47,15 % dětí a na počítači tráví rádo svůj volný čas 68,29 % dětí, což je v pořádku. Dnešní společnost počítač a práci na počítači vyžaduje a žáci, kteří mají doma počítač a přichází s ním do styku i mimo školu, jsou na tom lépe, umí na počítači lépe pracovat, zdokonalují se. Tyto poznatky stále rozšiřují a obohacují. Každá činnost s počítačem, kterou se naučí navíc, se jim zúročí a jistě využijí i ve vyšších ročnících.

Děti na počítači hrají nejraději počítačové hry, jedná se o 50,41 % žáků. Děti považují za nejlepší zábavu právě počítačovou hru. Je přirozené, že z nabídky: počítačová hra, hudba, skype, internet (hledání užitečných věcí do školy) bude právě nejlepší počítačová hra.

Jestliže se dítě nemusí učit, volí místo počítače zábavu venku. To je další pozitivní zjištění. Tímto pozitivním způsobem odpovědělo celkem 62,60 % žáků. Je smutné a zároveň alarmující, že zájem o knihu je velice nízký. Knihu si otevře ve svém volném čase pouze 8,13 % žáků.

Dalším výborným zjištěním je, že celkem 93,24 % dívek nehraje střilecí hry. Vybere si tedy pro svou zábavu na počítači jiné druhy her. Fakt, že žáci nejraději hrají budovatelské hry, je také výborné. Orientace v pojmech: skype, „nořas“, facebook, internet u dětí je na velmi vysoké úrovni. Skype ví, co je celkem 75,61 % žáků, „nořas“ ví, co je celkem 86,18 % žáků, facebook ví, k čemu slouží 64,23 % žáků a internet zná 83,74 % žáků.

O počítačových hrách se nezdá ve snu 72,36 % žáků, což je velmi dobré zjištění. U 82,93 % žáků rodiče ví, co jejich ratolesti na počítači dělají. Tajně hraje počítačové hry pouze 9,80 % žáků. 82,93 % dětí navštěvuje nějaký kroužek. Největší zájem je o sportovní kroužky, což je také kladně hodnoceno. Je to známka toho, že děti „nevysedávají“ pouze doma u počítače, ale baví se i jiným způsobem. Pohyb souvisí i se zdravím.

LITERATURA

Knihy:

ŠIMÍČKOVÁ - ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. 2008. vyd. Olomouc, 2008. ISBN 978-80-244-2141-4.

ČECHOVÁ, Věra, Alena MELLANOVÁ a Hana KUČEROVÁ. *Psychologie a pedagogika II.* první. Praha: INFORMATORIUM, 2004. ISBN 80-7333-028-8.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: Vývojová psychologie*. Praha: Portal, 2004. ISBN 80-7367-124-7.

KANTOROVÁ a KOL., Jana a Eva URBANOVSKÁ. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky I.* Olomouc: Hanex, 2008. ISBN 978-80-7409-024-0.

PRŮCHA, Jan. *Moderní pedagogika*. 4. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5.

JŮVA, Vladimír. *Stručné dějiny pedagogiky*. šesté rozšířené. Brno: PAIDO, 2007. pedagogické literatury. ISBN 978-80-7315-151-5.

ZOUNEK, Jiří. *Ict v životě základních škol*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2006. ISBN 80-7254-858-1.

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. čtvrté. Praha 8: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8.

ROZSYPALOVÁ, Marie, Věra ČECHOVÁ a Alena MELLANOVÁ. *Psychologie a pedagogika I.* první. Praha: INFORMATORIUM, 2003. ISBN 80-7333-014-8. (str. 42)

NEŠPOR, Karel. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999. ISBN 80-86056-71-6.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

ŠUCHA ET. AL, Matúš, Miroslav OREL MUDR. PHDR. a Věra FACOVÁ PAEDDR. MGR. *Agrese v nás a mezi námi: medicínsko-psychologický spekt.* první. Olomouc: Univerzita Palackého, 2009. ISBN 978-80-244-2375-3.

F. RIEFOVÁ, Sandra. *Nesoustředěné a neklidné dítě ve škole: Praktické postupy pro vyučování a výchovu dětí s ADHD.* Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-287-4. (str. 17)

GOETZ, Michal a Petra UHLÍKOVÁ. *ADHD: Porucha pozornosti s hyperaktivitou.* 1. vyd. Praha: GALÉN, 2011. ISBN 978-80-7262-630-4.

SOBOTKOVÁ, Irena. *Psychologie rodiny.* Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-250-8.

ELLIOTOVÁ, Michele. *Jak ochránit své dítě.* třetí. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-419-2.

SVOBODOVÁ, Markéta a Bohumil POLÍVKA. *Zpěvník pro I. stupeň základní školy: Písnička I.* Praha: OTTOVO NAKLADATELSTVÍ, 1999. ISBN 80-7181-303-6.

ZEHENTBAUER, Josef. *Drogy lidského těla: bez vedlejších účinků.* první. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0159-5.

JANDOUREK, Jan, Markéta ELBLOVÁ a H. CHVÁTALOVÁ. *Zdeněk Matějček: Naděje není v kouzlech, ROZHOVORY.* první. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-350-1.

MAZAL, CSC., Doc. PhDr. Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP.* první. Olomouc: HANEX, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3.

FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: Příručka pro učitele.* druhé. Praha: Portal, 2003. ISBN 80-7178-626-8.

ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. *Za tajemstvím počítačových her.* první. Praha: GRADA, 1992. ISBN 80-85623-39-0.

ČERNOCHOVÁ, Miroslava. *Využití počítače při vyučování: Náměty pro práci dětí s počítačem*. první. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6.

KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. první. Praha: GRADA, 2009. ISBN 978-80-247-2857-5.

NAVRÁTIL, Pavel. *S počítačem nejen k maturitě*. čtvrté. Kralice na Hané: Computer Media, 2002. ISBN 80-902815-9-1

ČERNÝ, Vladislav. *Ami Pro: 3.1 a Počítačová typografie*. první. České Budějovice: KOPP, 1995. ISBN 80-85828-22.

NAVRÁTIL, Pavel. *S počítačem nejen k maturitě: 1. díl*. 5. vyd. Kralice na Hané: Computer Media s.r.o., 2004. ISBN 80-86686-19-1.

GRIGOLEIT, Uwe. *Internet: kompletní průvodce*. první. Praha: GRADA, 1997. ISBN 80-7169-378-2.

ZEDKOVÁ (ED.), Iveta. *Tanečně pohybová terapie: Teorie a praxe*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3185-7.

SPÁČILOVÁ, Hana. *Pedagogická diagnostika v primární škole*. první. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2009. ISBN 978-80-244-2264-0.

Časopisy:

NEŠPOR, Karel. Nešpor/n/oviny. *Psychologie dnes*. 2011, leden

URBAN, Jindřich. *Poradna: Jak dlouho mohou hrát na počítači?*. *Psychologie dnes*. 2011, listopad, č. 11, s. 50. ISSN 1212-9607.

Internetové zdroje

www.ceskehry.cz

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook>

http://diktaty.ewa.cz/diktold/cv.php?id=144&sekce=2&porad_cis=01&mod=&css=v&sel=1

http://www.jtie.upol.cz/clanky_1_2009/vyukovy_software_a_didaktcke_pocitacove_hry_-_nastroje_moderniho_vzdelavani.pdf

PŘÍLOHY

Vzorový dotazník:

Milí žáci, milé zákyně,

rádi bychom vás poprosili o vyplnění tohoto dotazníku. Ve své diplomové práci se zabývám závislostí na počítačových hrách u dětí na 1. stupni ZŠ. Dotazník je anonymní.

Název školy:.....

1. Do které chodíš třídy?

- 3. třída
- 4. třída
- 5. třída

2. Bydlíš na vesnici nebo ve městě? Zakroužkuj!

VESNICE

MĚSTO

3. Pohlaví:

- dívka
- chlapec

4. Jaké je vzdělání tvých rodičů?

- ODBORNÉ UČILIŠTĚ
- SŠ
- VŠ

5. Máte doma počítač?

- ANO Pokud ano, kolik máte doma počítačů nebo notebooku ?.....
- NE

6. Máš svůj vlastní počítač?

- ANO
- NE

7. Trávíš rád svůj volný čas na počítači?

- ANO
- NE

8. Co nejraději děláš na počítači? Můžeš zakroužkovat více odpovědí.

- hraji hry na počítači
- jsem na internetu
- icq
- skype
- poslouchám hudbu
- prohlížím si fotografie
- jiné

9. Seřaď od nejlepšího k méně zábavnému (očísľuj): číslo 1 = NEJLEPŠÍ

číslo 2 = CHODÍM ZDE RÁD /
RÁDA

číslo 3 = BAVÍ MĚ TO

číslo 4 = NEBAVÍ MĚ TO

číslo 5 = NEJHORŠÍ

- ICQ
- SKYPE
- internet - hledám užitečné informace do školy
- hraji počítačové hry
- poslouchám hudbu

10. Pokud máš volno, nemusíš se učit:

- a) jdeš raději ven
- b) sedíš u počítače
- c) čteš si knihu
- d) jiné

11. Jaké hry hraješ nejčastěji = nejvíce na počítači?

- střílečky
- závody (aut, motocyklů,...)
- karetní hry
- oblékám si panenky
- vymalovávám si obrázky na počítači
- stavím ZOO
- hraji hry přes internet Pokud ano, jak se jmenují?
- nehraji žádné hry
- jiné

12. Kolik hodin denně trávíš u počítače?

- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- více hodin - kolik:

13. Vyber si jednu nejoblíbenější počítačovou hru a popiš, o co v ní jde:

Název hry:

14. Co je to SKYPE?

.....

15. Co je to noťas?

.....

16. Co víš o facebooku, k čemu slouží?

.....

17. Co víš o internetu, k čemu ti slouží?

.....

18. Máš ve škole předmět, ve kterém se učíš pracovat na počítači (informatika)?

- ANO
- NE

19. Když hraješ střílečky, zdá se ti o nich ve snu nebo si je vybavíš přes den?

- ANO
- NE
- nehraji střílečky

20. Když hraješ jakékoliv hry, zdá se ti o nich ve snu?

- ANO
- NE
- nehraji žádné hry

21. Ví rodiče, co hraješ na počítači za hry a co všechno na počítači děláš?

- ANO
- NE

22. Hraješ některé hry na počítači tajně, rodiče by ti nedovolili je hrát?

- ANO
- NE

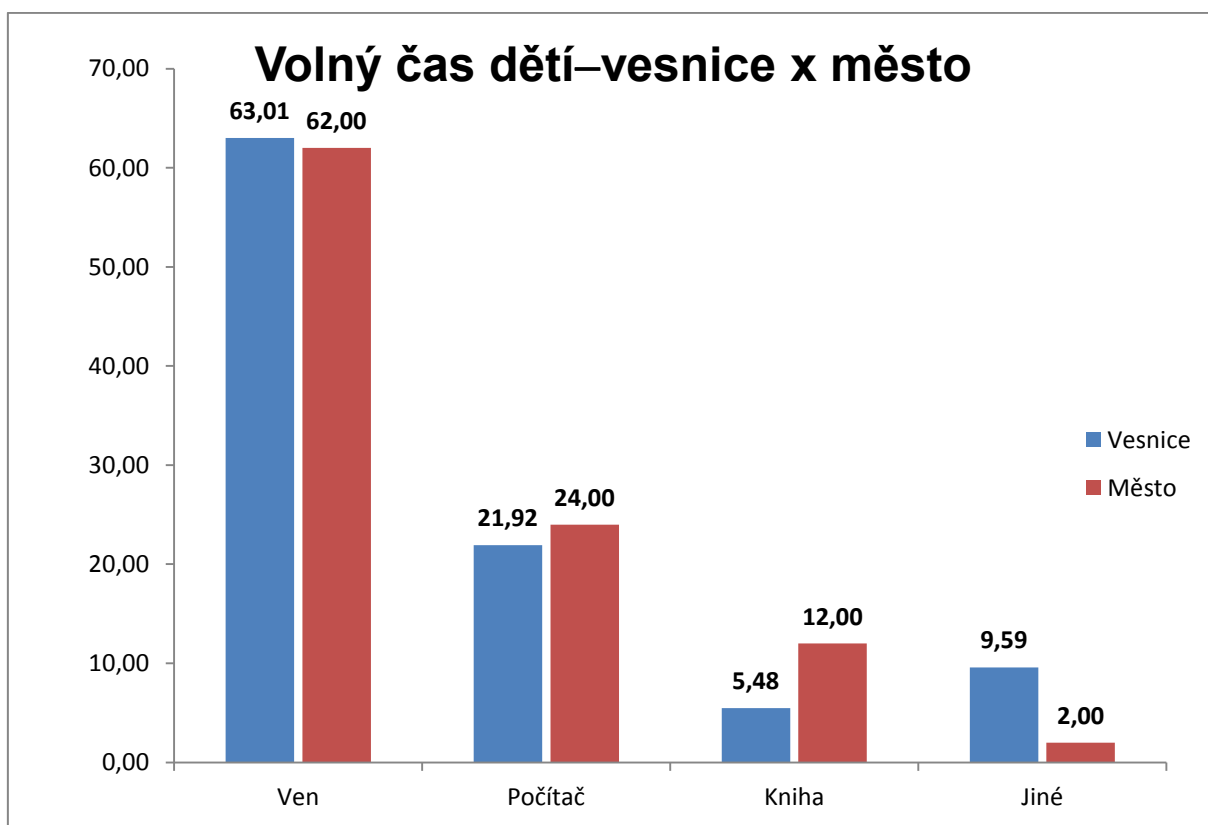
23. Navštěvuješ nějaký kroužek?

- ANO Pokud ano, jak se jmenuje kroužek, do kterého chodíš?.....
- NE

Tabulka č. 1: Volný čas dětí – vesnice x město

	Vesnice	Město	Celkem	Vesnice	Město	Celkem
Ven	46	31	77	63,01	62,00	62,60
Počítač	16	12	28	21,92	24,00	22,76
Kniha	4	6	10	5,48	12,00	8,13
Jiné	7	1	8	9,59	2,00	6,50
Celkem	73	50	123	100,00	100,00	100,00

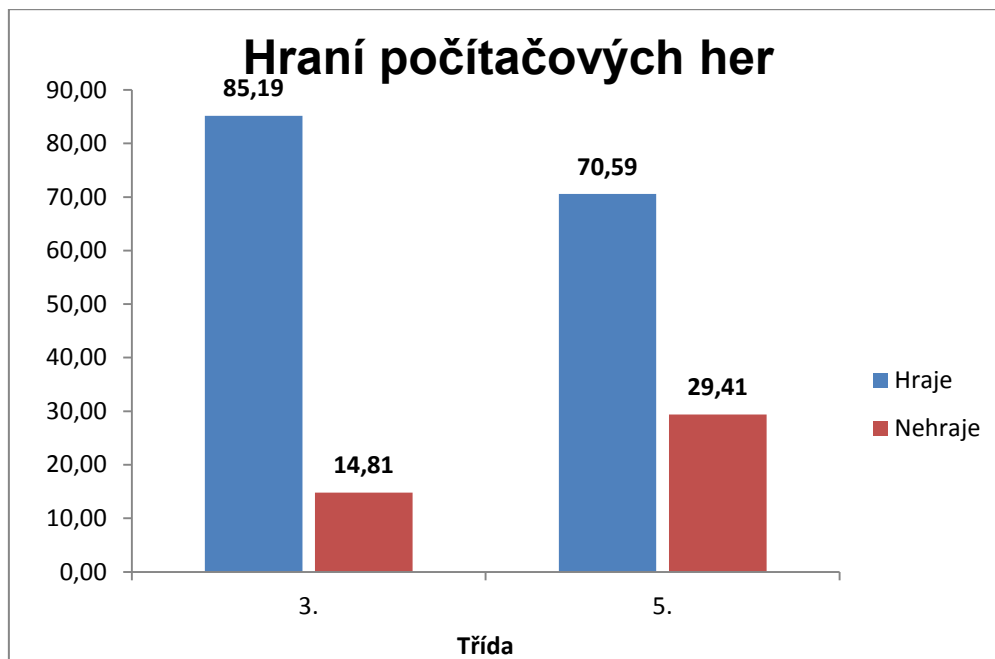
Graf č. 1: Volný čas dětí – vesnice x město



Tabulka č. 2: Hraní počítačových her

	Třída			Třída %		
	3.	5.	Celkem	3.	5.	Celkem
Hraje	23	36	59	85,19	70,59	75,64
Nehraje	4	15	19	14,81	29,41	24,36
Celkem	27	51	78	100,00	100,00	100,00

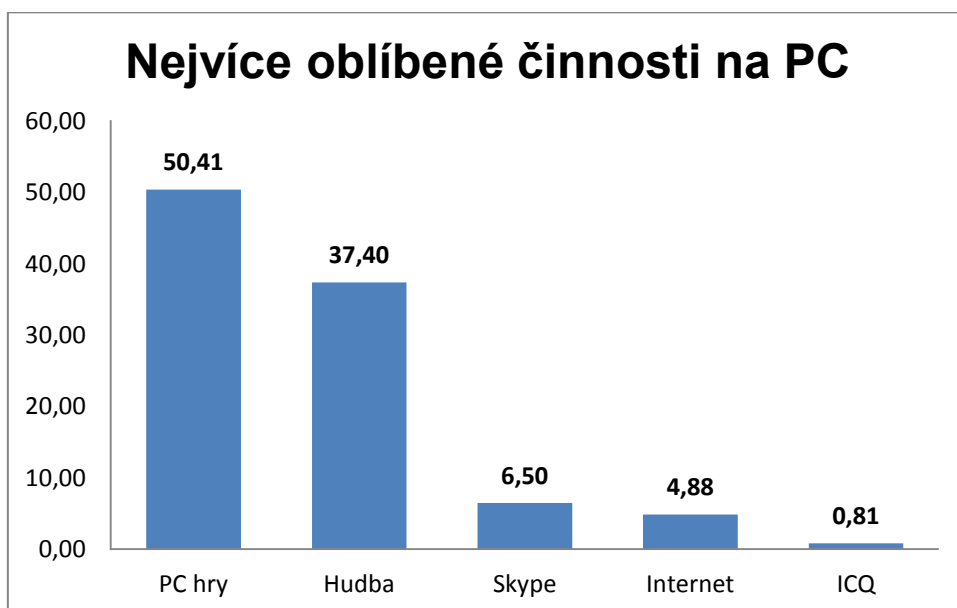
Graf č. 2: Hraní počítačových her



Tabulka č. 3: Nejvíce oblíbené činnosti na počítači.

Nejvíce oblíbené činnosti na PC		
	Počet dětí	% dětí
PC hry	62	50,41
Hudba	46	37,40
Skype	8	6,50
Internet	6	4,88
ICQ	1	0,81
Celkem	123	100,00

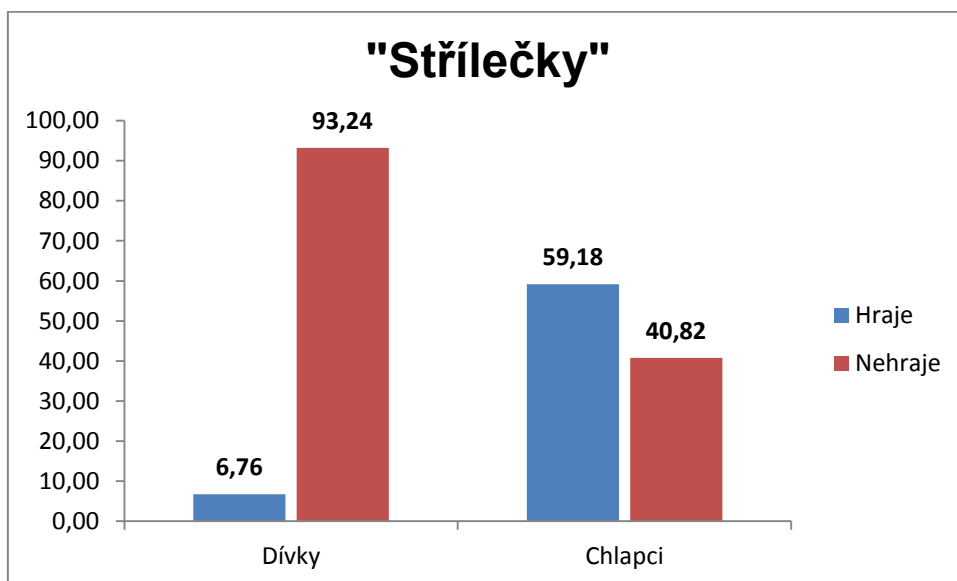
Graf č. 3: Nejvíce oblíbené činnosti na počítači



Tabulka č. 4: Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.

"Střílečky"	Dívky	Chlapci	Celkem	Dívky %	Chlapci %	Celkem %
Hraje	5	29	34	6,76	59,18	27,64
Nehraje	69	20	89	93,24	40,82	72,36
Celkem	74	49	123	100,00	100,00	100,00

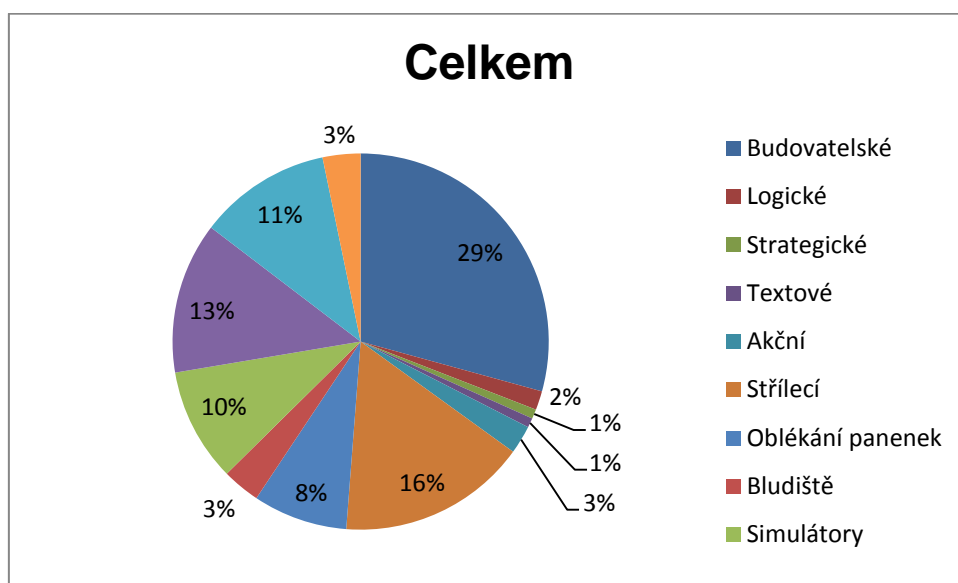
- Graf č. 4: Dívky hrají „střílečky“ na počítači méně než chlapci.



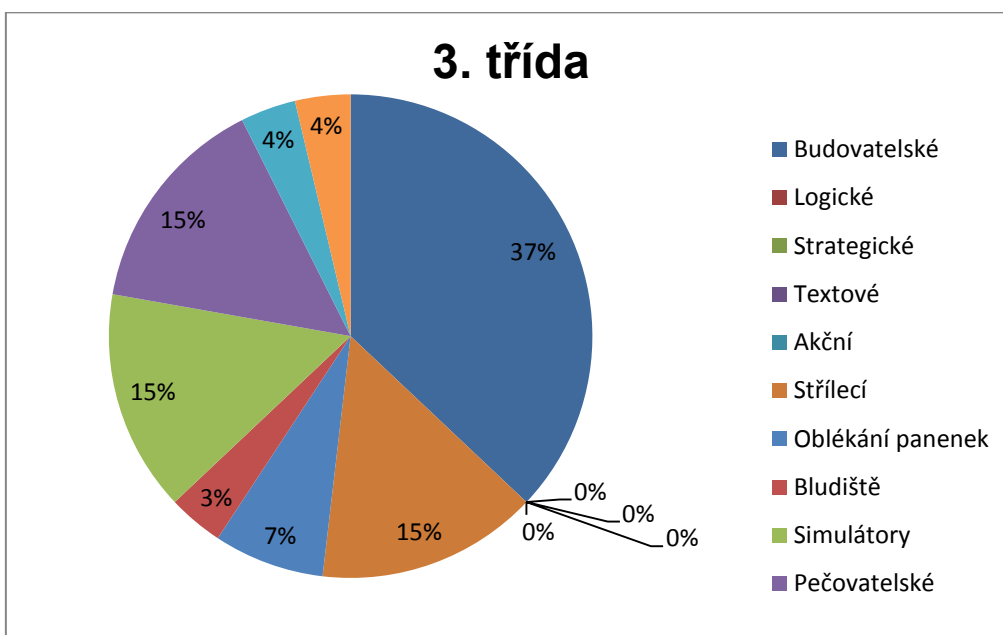
Tabulka č. 5: Nejoblíbenější počítačové hry

Hry	TŘÍDA				% TŘÍDA			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Budovatelské	10	11	15	36	37,04	24,44	29,41	29,27
Logické	0	0	2	2	0,00	0,00	3,92	1,63
Strategické	0	0	1	1	0,00	0,00	1,96	0,81
Textové	0	0	1	1	0,00	0,00	1,96	0,81
Akční	0	2	1	3	0,00	4,44	1,96	2,44
Střílečí	4	10	6	20	14,81	22,22	11,76	16,26
Oblékání panenek	2	8	0	10	7,41	17,78	0,00	8,13
Bludiště	1	1	2	4	3,70	2,22	3,92	3,25
Simulátory	4	5	3	12	14,81	11,11	5,88	9,76
Pečovatelské	4	2	10	16	14,81	4,44	19,61	13,01
Ostatní	1	6	7	14	3,70	13,33	13,73	11,38
Nic	1	0	3	4	3,70	0,00	5,88	3,25
Celkem třídy	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100,00

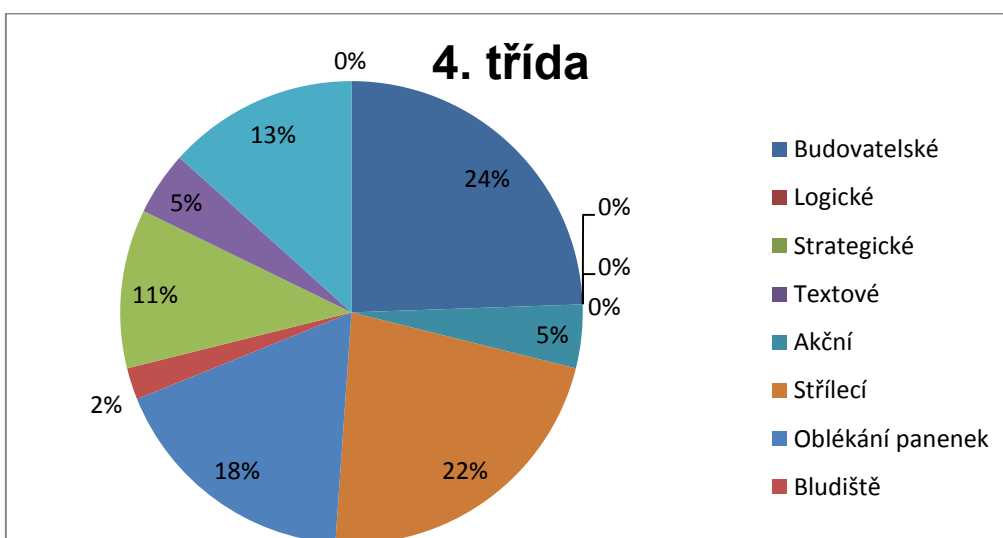
Graf č. 5: Nejoblíbenější počítačové hry



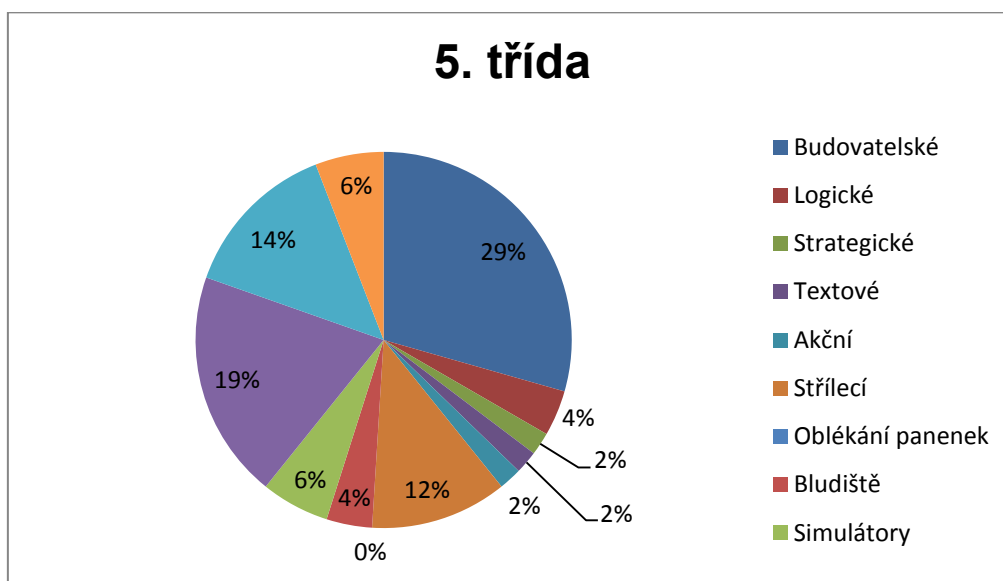
Graf č. 5a: Nejoblíbenější počítačové hry – 3. třída



Graf č. 5b: Nejoblíbenější počítačové hry – 4. třída



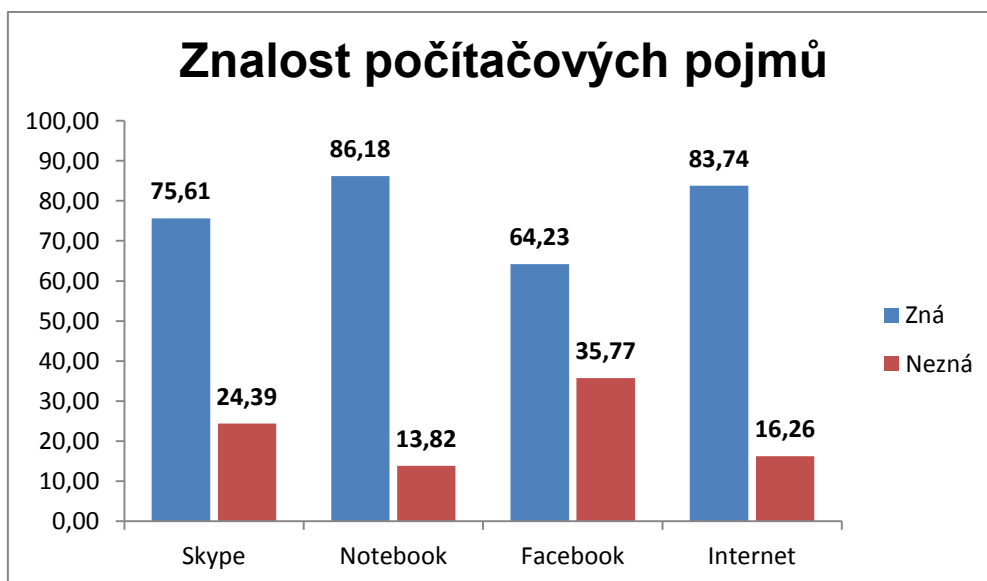
Graf č. 5c: Nejoblíbenější počítačové hry – 5. Třída



Tabulka č. 6: Znalost počítačových pojmů

	Počítačové pojmy			Počítačové pojmy %		
	Zná	Nezná	Celkem	Zná	Nezná	Celkem
Skype	93	30	123	75,61	24,39	100,00
Notebook	106	17	123	86,18	13,82	100,00
Facebook	79	44	123	64,23	35,77	100,00
Internet	103	20	123	83,74	16,26	100,00

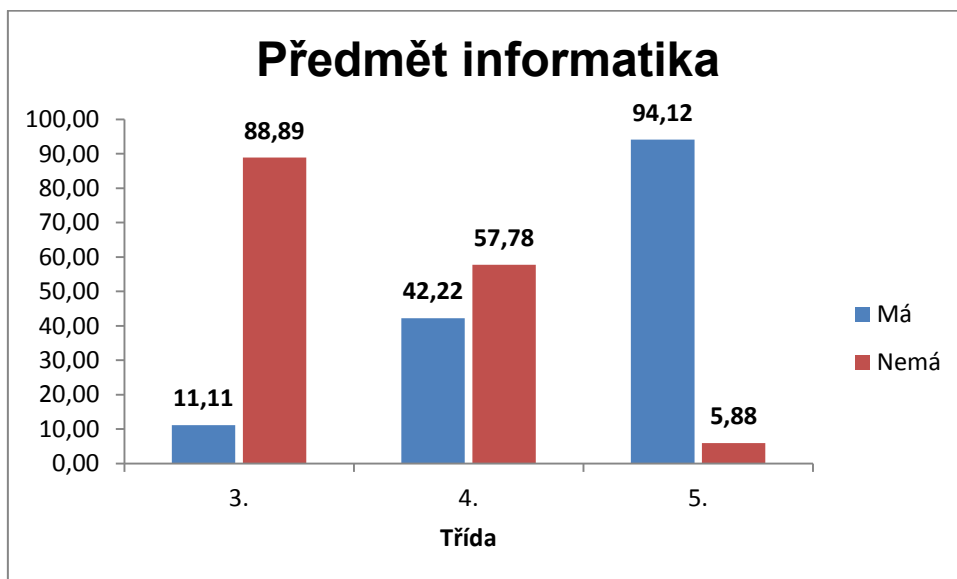
Graf č. 6: Znalost počítačových pojmů



Tabulka č. 7: Předmět informatika

Předmět Informatika	TŘÍDA				TŘÍDA %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Má	3	19	48	70	11,11	42,22	94,12	56,91
Nemá	24	26	3	53	88,89	57,78	5,88	43,09
Celkem	27	45	51	123	100	100	100	100,00

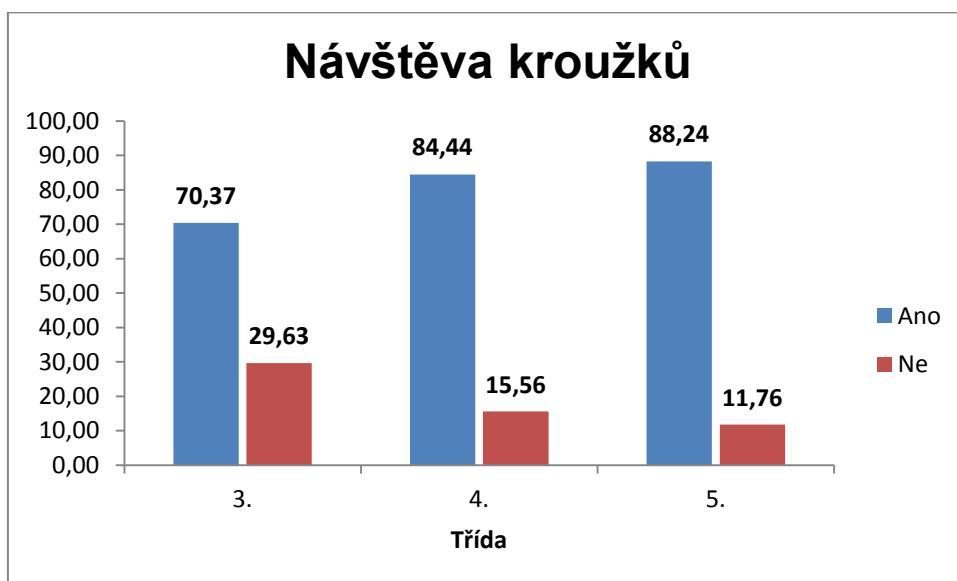
Graf č. 7: Předmět informatika



Tabulku č. 8: Návštěva kroužků.

	TŘÍDA				TŘÍDA %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Ano	19	38	45	102	70,37	84,44	88,24	82,93
Ne	8	7	6	21	29,63	15,56	11,76	17,07
Celkem	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100,00

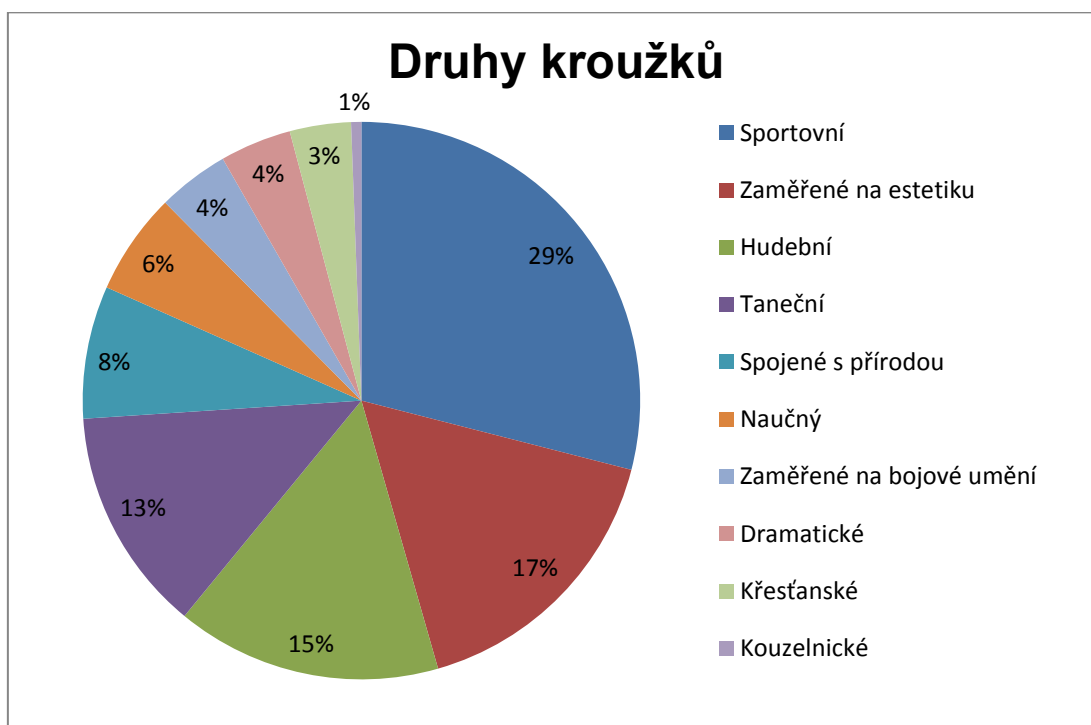
Graf č. 8: Návštěva kroužků.



Tabulka č. 8a: Druhy kroužků.

Kroužky	Počet dětí	%
Sportovní	49	28,99
Zaměřené na estetiku	28	16,57
Hudební	26	15,38
Taneční	22	13,02
Spojené s přírodou	13	7,69
Naučný	10	5,92
Zaměřené na bojové umění	7	4,14
Dramatické	7	4,14
Křesťanské	6	3,55
Kouzelnické	1	0,59
Celkem	169	100,00

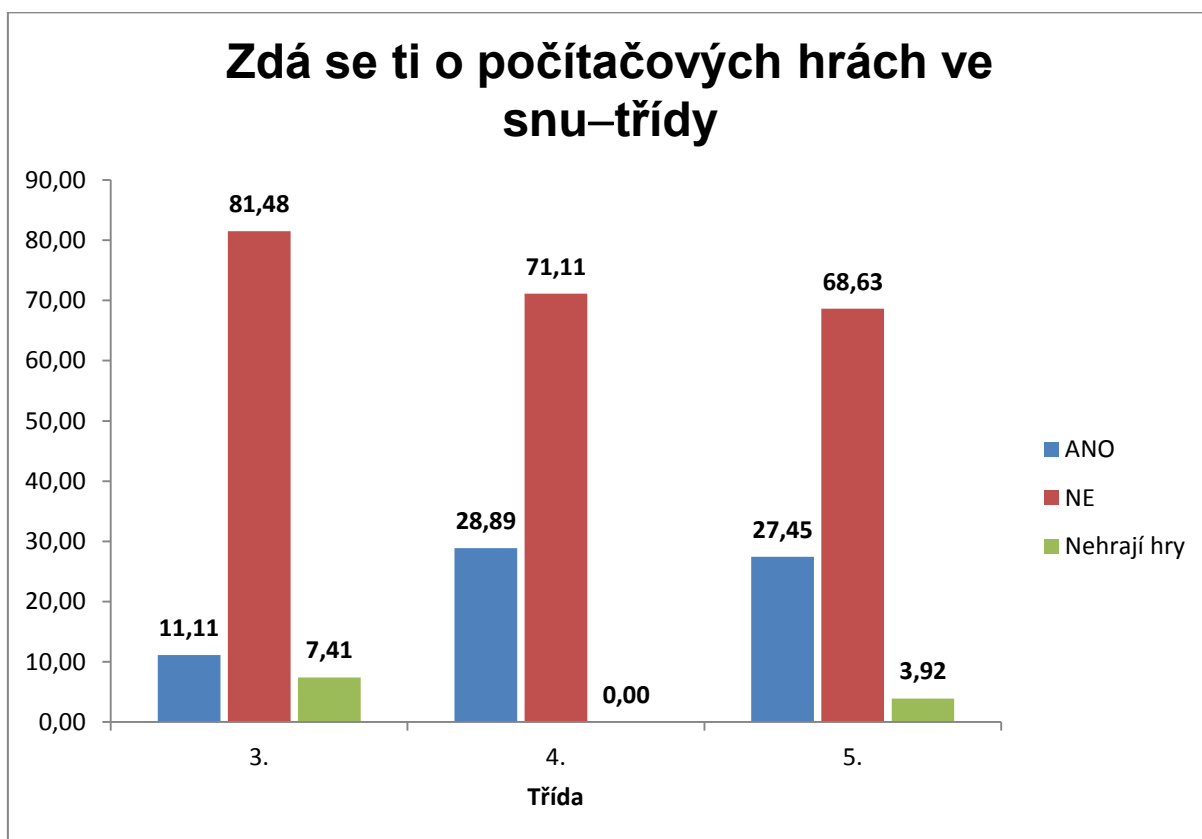
Graf č. 8a: Druhy kroužků.



Tabulka č. 9: Zdá se ti o jakýchkoliv hrách ve snu-třídě.

	TŘÍDA				TŘÍDA %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
ANO	3	13	14	30	11,11	28,89	27,45	24,39
NE	22	32	35	89	81,48	71,11	68,63	72,36
Nehrají hry	2	0	2	4	7,41	0,00	3,92	3,25
Celkem	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100,00

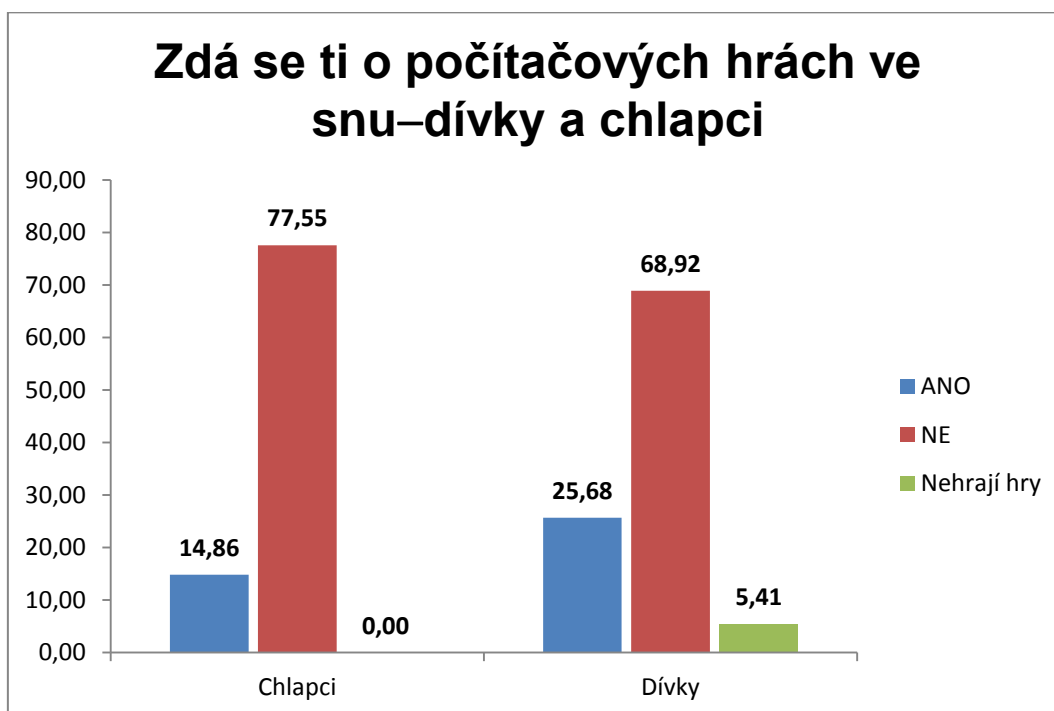
Graf č. 9: Zdá se ti o jakýchkoliv hrách ve snu-třídě.



Tabulka č. 9a: Zdá se ti o počítačových hrách ve snu-dívky x chlapci.

	POHLAVÍ			POHLAVÍ %		
	Chlapci	Dívky	Celkem	Chlapci	Dívky	Celkem
ANO	11	19	30	14,86	25,68	24,39
NE	38	51	89	77,55	68,92	72,36
Nehrají hry	0	4	4	0,00	5,41	3,25
Celkem	49	74	123	100,00	100,00	100,00

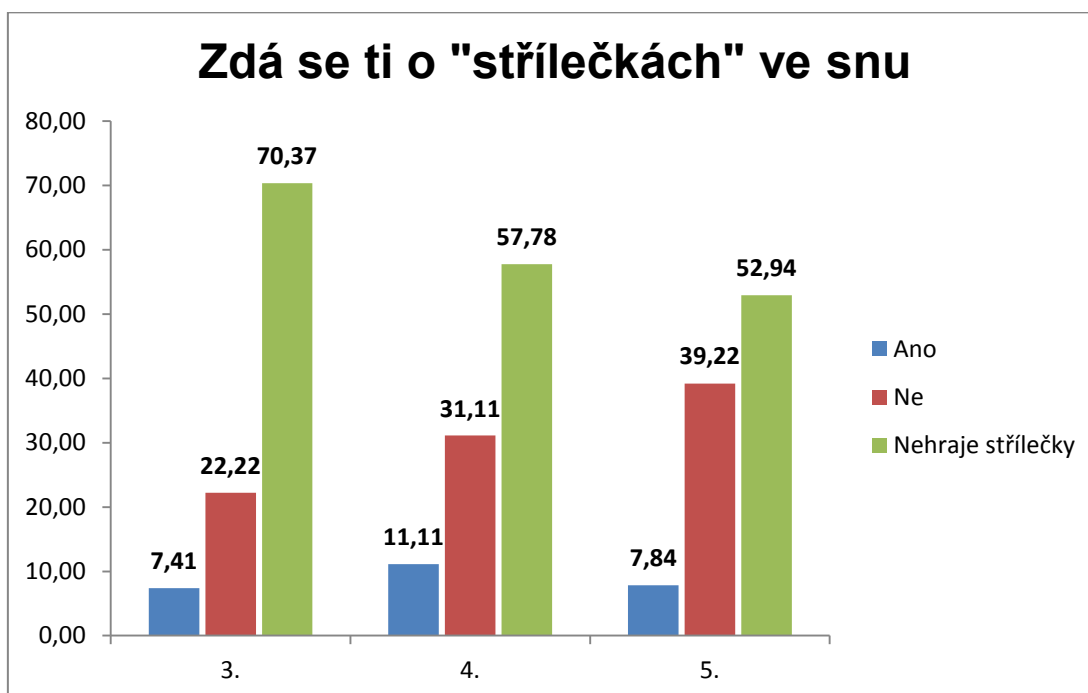
Graf č. 9a: Zdá se ti o jakýchkoliv hrách ve snu-dívky x chlapci.



Tabulka č. 10: Zdá se ti o „střílečkách“ ve snu.

	Zdá se ti o "střílečkách" ve snu				Zdá se ti o "střílečkách" ve snu %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Ano	2	5	4	11	7,41	11,11	7,84	8,94
Ne	6	14	20	40	22,22	31,11	39,22	32,52
Nehraje střílečky	19	26	27	72	70,37	57,78	52,94	58,54
Celkem	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100,00

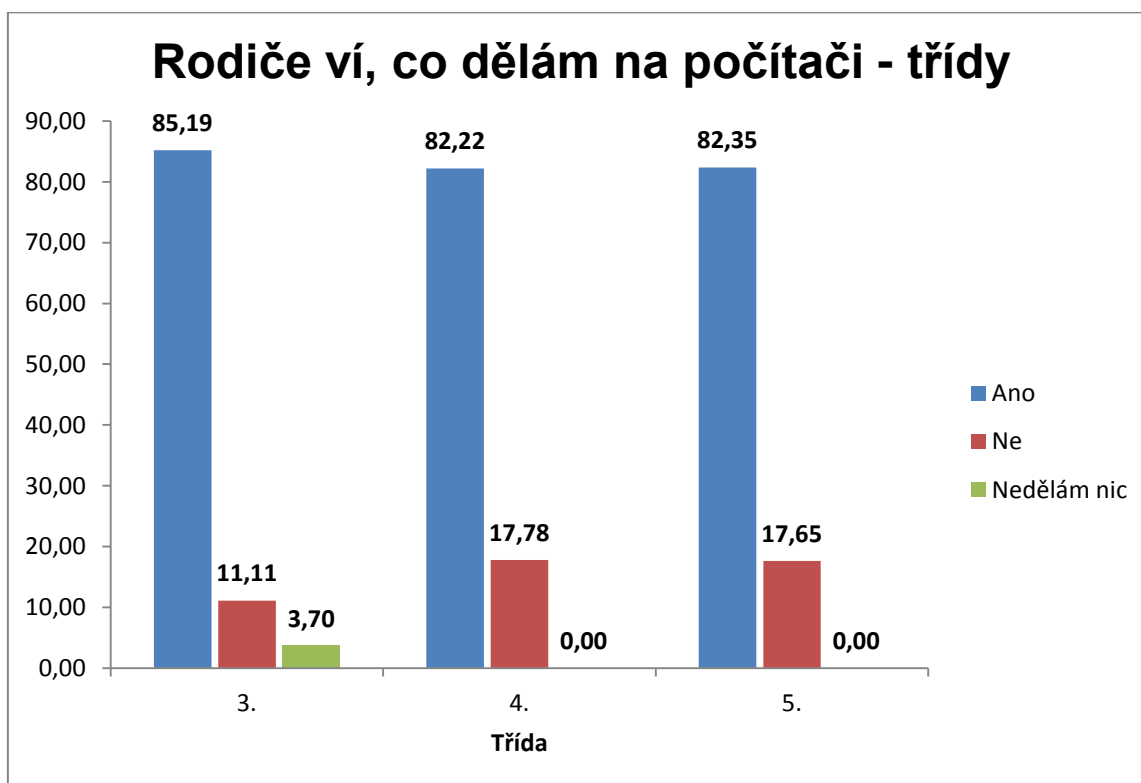
Graf č. 10: Zdá se ti o „střílečkách“ ve snu.



Tabulka č. 11: Rodiče ví, co dělám na počítači – třídy.

	TŘÍDA				TŘÍDA %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Ano	23	37	42	102	85,19	82,22	82,35	82,93
Ne	3	8	9	20	11,11	17,78	17,65	16,26
Nedělám nic	1	0	0	1	3,70	0,00	0,00	0,81
Celkem	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100,00

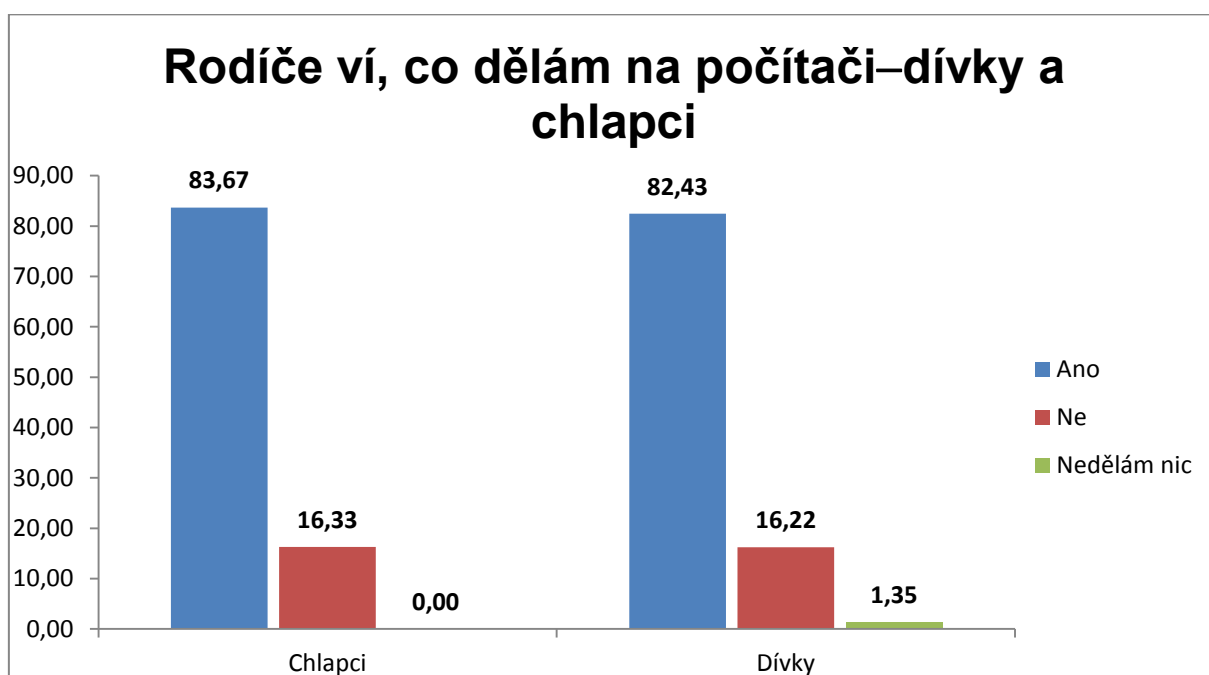
Graf č. 11. Rodiče ví, co dělám na počítači.



Tabulka č. 11a: Rodiče ví, co dělám na počítači – dívky x chlapci

	POHLAVÍ			POHLAVÍ %		
	Chlapci	Dívky	Celkem	Chlapci	Dívky	Celkem
Ano	41	61	102	83,67	82,43	82,93
Ne	8	12	20	16,33	16,22	16,26
Nedělám nic	0	1	1	0,00	1,35	0,81
Celkem	49	74	123	100,00	100,00	100,00

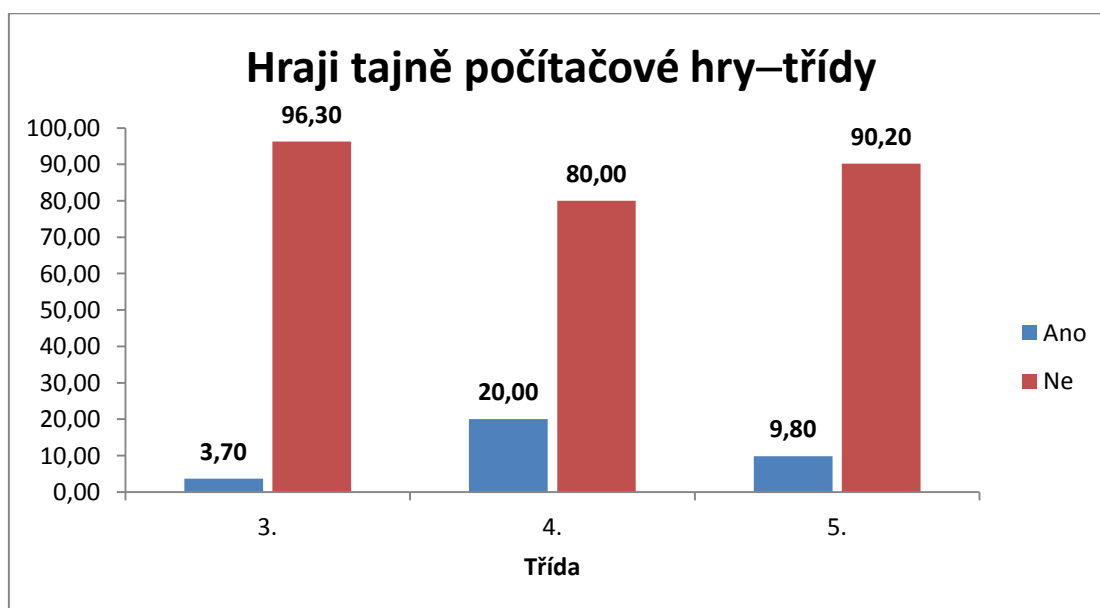
Graf č. 11b: Rodiče ví, co dělám na počítači – dívky x chlapci



Tabulka č. 12: Hrají tajně počítačové hry – třídy.

	Třídy				Třídy %			
	3.	4.	5.	Celkem	3.	4.	5.	Celkem
Ano	1	9	5	15	3,70	20,00	9,80	12,20
Ne	26	36	46	108	96,30	80,00	90,20	87,80
Celkem	27	45	51	123	100,00	100,00	100,00	100

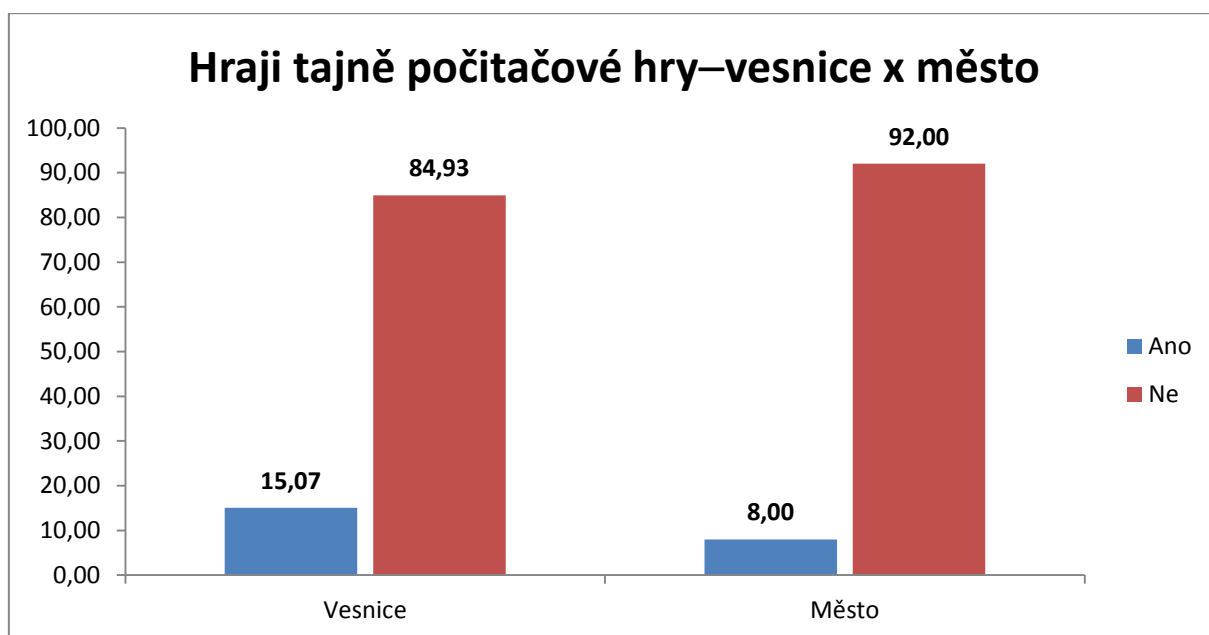
Graf č. 12: Hrají tajně počítačové hry – třídy.



Tabulka č. 12a: Hraji tajně počítačové hry – vesnice x město.

	Vesnice	Město	Celkem	Vesnice %	Město %	Celkem %
Ano	11	4	15	15,07	8,00	12,20
Ne	62	46	108	84,93	92,00	87,80
Celkem	73	50	123	100,00	100,00	100,00

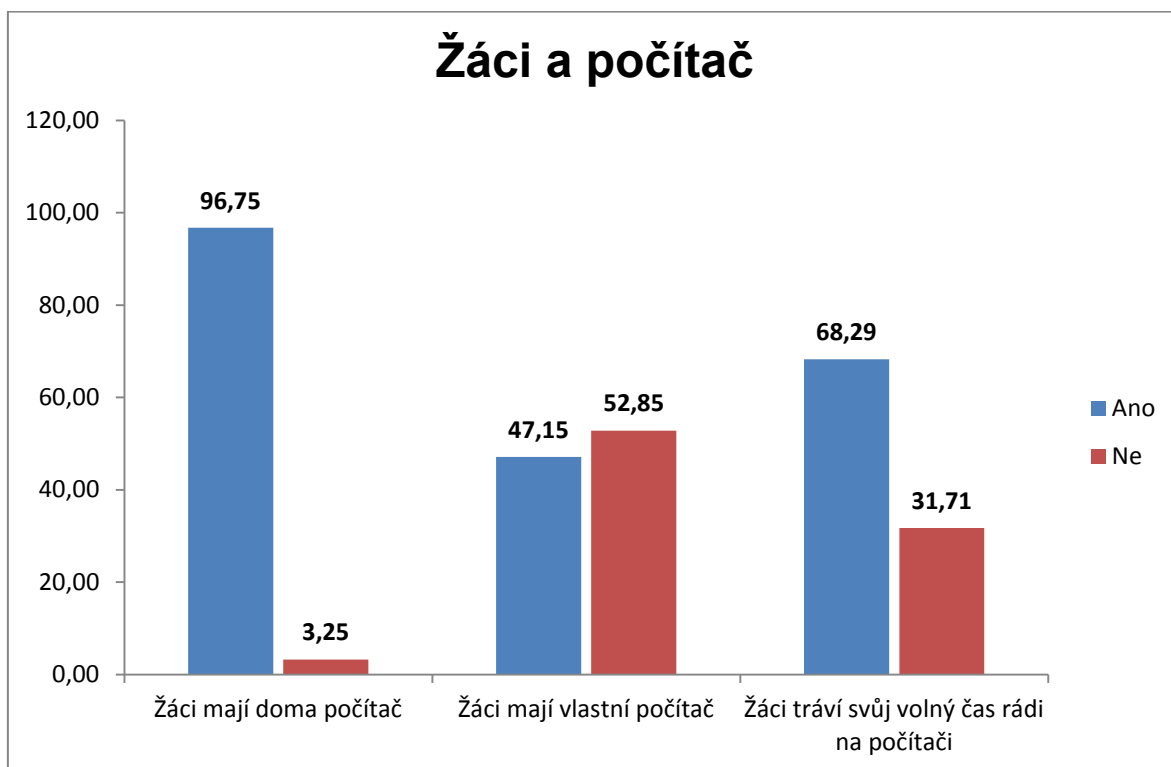
Graf č. 12a: Hraji tajně počítačové hry – vesnice x město.



Tabulka č. 13: Žáci a počítač.

	Žáci mají doma počítač		Žáci mají vlastní počítač		Žáci tráví svůj volný čas rádi na počítači	
	Počet dětí	%	Počet dětí	%	Počet dětí	%
Ano	119	96,75	58	47,15	84	68,29
Ne	4	3,25	65	52,85	39	31,71
Celkem	123	100,00	123	100,00	123	100,00

Graf č. 13: Žáci mají doma počítač.



ANOTACE

Jméno a příjmení:	Lenka Valentová
Katedra:	Primární pedagogika
Vedoucí práce:	Mgr. Michaela Pugnerová Ph.D.
Rok obhajoby:	2013

Název práce:	Závislost na počítačových hrách u dětí na 1. stupni ZŠ
Anotace práce:	Má diplomová práce pojednává o dítěti prvního stupně základní školy, počítači a počítačových hrách. Zkoumá, jaký vztah má dítě k počítači, jaké hraje počítačové hry a jak by se k této problematice měla zachovat rodina, tedy nejbližší dítěte. Nabízí rodičům rady, jak se postavit k tématu počítač, počítačové hry a dítě. Vysvětluje termín facebook. Dále se pozastavuje nad pojmem závislost, jaké má projevy, jak se léčí a jak předcházet problémům, které jsou s tímto pojmem spojené. Praktická část zjišťuje, jaké mají děti zájmy, jaké navštěvují kroužky, zda netráví svůj volný čas jen u počítače, jaké hrají počítačové hry a zda rodiče ví o všem, co na počítači jejich dítě dělá.
Klíčová slova:	Dítě základní školy, osobnost jedince, škola, počítač, počítačové hry, rodina, výchova, rodiče, volný čas, zájmy, internet, facebook, hra, informační technika.
Přílohy vázané v práci:	Vzorový dotazník pro žáky prvního stupně základních škol Tabulky č. 1 - 13 Grafy č. 1 – 13
Přílohy volně vložené v práci	Kompaktní disk - CD
Rozsah práce:	83 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

Název v angličtině:	Computer addiction of primary school children
Anotace v angličtině:	<p>This thesis deals with children at primary school, computers and computer games. It examines the relationship of children to computers; it is interested in which computer games a child plays and what attitude toward this issue should the child's family have. It offers advice to parents how to deal with the topic of computer, computer games and a child. It explains the term 'facebook'. Then it concentrates on the term 'addiction' and the way it works, the way it can be cured and how to prevent the problems connected to addiction. The practical part of the thesis investigates what children's interests are, what after school lessons they attend, how much free time they spend with computers, which computer games they like and whether their parents know about everything that their children does when operating with computers.</p>
Klíčová slova v angličtině:	<p>Primary school child, personality of an individual, school, computer, computer games, family, education, parents, free time, hobbies, internet, facebook, game, information technology</p>