

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra společenských věd

Bakalářská práce

Aneta Skaláková

Virtuální drogy ve světě žáků

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem „Virtuální drogy ve světě žáků“ vypracovala samostatně. Pro zpracování práce jsem využila výhradně literaturu a zdroje, jež jsou uvedeny v seznamu literatury a zdrojů na konci práce.

V Olomouci dne

.....

Aneta Skaláková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce doc. dott. Giuseppe Maiellovi, Ph.D. za odborné vedení a poskytování cenných rad při zpracování mé bakalářské práce. Děkuji rovněž za celkovou spolupráci řediteli Základní školy Pod Vinohrady, dále učitelům a všem žákům, kteří se podíleli na realizaci výzkumu. V neposlední řadě poděkování náleží mým nejbližším, kteří mne podporovali po dobu mého celého studia.

Obsah

ÚVOD	6
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 Virtuální drogy	8
1.1 Nejčastější virtuální drogy ve světě dětí a mládeže	9
1.1.1 Počítač.....	9
1.1.2 Internet	10
1.1.3 Sociální síť.....	12
1.1.4 Počítačové hry.....	13
1.1.5 Mobilní telefon	15
1.1.6 Televize a média	15
2 Negativní dopady virtuálního světa na žáky ZŠ	17
2.1 Závislost na virtuálních drogách.....	17
2.1.1 Symptomy závislosti na online prostředí.....	19
2.1.2 Rizika virtuální závislosti	20
2.1.3 Důvody úniku do virtuálního světa.....	21
2.2 Kyberšikana	24
2.3 Kybergrooming	25
2.4 Kyberstalking.....	26
2.5 Sexting	26
2.6 Dětská pornografie.....	27
3 Pozitivní dopady virtuálního světa na žáky ZŠ	28
3.1 E-learning.....	29
3.2 Využití nových moderních technologií na ZŠ	31
3.3 Využití internetu ke vzdělávání předmětu Výchova k občanství na ZŠ.....	31
4 Bezpečnost ve virtuálním světě	33
4.1 Prevence rizikového chování ve vztahu k virtuálním drogám.....	34
4.2 Škola a pedagog jako významný aspekt v oblasti prevence	35
4.3 Pravidla a rady pro děti a mládež.....	36
4.4 Pravidla a rady pro rodiče	37
II PRAKTICKÁ ČÁST	40
5 Výzkumné šetření	40

5.1 Cíle výzkumu	40
5.1.1 Stanovení výzkumných otázek	40
5.2 Metoda získávání dat	41
5.3 Výběr místa a výzkumného vzorku	42
5.4 Průběh ohniskových skupin	44
5.5 Analýza získaných dat	45
5.6 Diskuze	52
5.7 Souhrn hlavních závěrů.....	54
ZÁVĚR	56
Seznam použité literatury a zdrojů	58
Seznam použitých zkratk	66
Seznam tabulek	68
Seznam příloh.....	69

ÚVOD

Společnost, ve které žijeme je těsně propojena s virtuálním světem moderních informačních a komunikačních technologií. Toto propojení určitým způsobem ovlivnilo běžný život velkých sociálních skupin, rodin, ale také jednotlivců ve společnosti. Zatímco kdysi ve společnosti vládla tištěná média, jako noviny a časopisy, v polovině 20. století jejich významnou pozici začala postupně nahrazovat média elektronická – rozhlas, televize, počítač. Dnešní děti a dospívající bezesporu vyrůstají v digitalizovaném světě plném počítačů, notebooků, mobilních telefonů, počítačových her a spousty dalších moderních technologií. Nejenom děti, ale i mnozí dospělí si život bez moderních technologií neumějí představit. Děti a mládež mají v dnešní době širokou škálu možností, jak trávit volný čas. Neměly by tedy svůj veškerý čas trávit pouze u počítače nebo u televize, ale měl by být zaměřený na rozvíjení zájmů a všestrannosti dítěte. Nabízet dětem různé alternativy trávení volného času je tedy krok správným směrem k zajišťování prevence v oblasti rizikového používání moderních technologií a internetu.

Troufám si říci, že dnešní doba si vyloženě žádá používat tyto moderní technologie, ať už v zaměstnání či ve škole, např. při práci na počítači žáci s pomocí PowerPointu tvoří prezentace do různých předmětů, které jim předem zadali pedagogové. Mobilní telefon umožňuje být kdekoliv k zastížení nebo si odkudkoliv zavolat, vlastně i z místa, kde před pár lety žádný signál nebyl. Na straně jedné jsou to tedy jedny z nejpraktičtějších věcí, která usnadňují člověku práci, studium, slouží ke komunikaci, zábavě a nesou s sebou mnoho dalších pozitiv, na straně druhé to jsou rizika, jimž zejména děti a mládež čelí. Tato rizika se sice ve virtuálním světě vyskytují, ale mladá generace může být před nimi chráněna, pokud se postaráme o to, aby tato rizika znala a dokázala jim sama předcházet. Rodiče a pedagogové by svým výchovným působením měli dbát na to, aby byly děti správně poučeny o bezpečném využívání nejen internetu, ale i dalších technických vymožeností.

Téma, jež jsem si pro svou závěrečnou práci zvolila, bylo nejen z důvodu jeho aktuálnosti pro současnou informační společnost 21. století, ale také ze samotného zájmu o tuto problematiku. Ve středu mého zájmu bylo zjišťování informací o virtuálním prostředí, ve kterém se děti a mládež pohybují velmi frekventovaně. Měli bychom se snažit jejich schopností a znalostí v oblasti digitálních technologií využívat v pozitivním slova smyslu a zároveň děti a mládež chránit před riziky, která na ně v tomto prostředí číhají a to

tím, že je o nebezpečí budeme informovat, vysvětlovat jim rizika a učít je být mediálně gramotnými.

Tato práce je tedy zaměřena na cílovou skupinu dětí a mládeže, přičemž ve výzkumu se zaměřuji na děti staršího školního věku – na žáky druhého stupně základních škol (dále jen ZŠ). V práci se zabývám využíváním virtuálních drog, ať už při práci ve škole, ke zpracování úkolů do školy, ke komunikaci či k osobním účelům ve volném čase dětí a mládeže. Poznatky v této práci mohou využít rodiče, prarodiče, pedagogové, ale i široká veřejnost k výchově a vzdělávání dětí a mládeže v oblasti působení virtuálního prostředí na jejich fyzický, psychický i sociální vývoj.

Cílem této práce je nahlédnout do světa virtuální reality současných dětí a mládeže a zjistit, jaké moderní virtuální technologie využívají ve škole i mimo ni. Také budu rozpoznávat pozitiva, která moderní technologie poskytují, a negativa, na která by si nejenom žáci ZŠ měli dávat pozor. Neopomenu zmínit bezpečné chování ve vztahu k virtuálním technologiím a také to, jak může být zajištěna prevence pro žáky ZŠ v oblasti bezpečného používání internetu a moderních technologií.

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou. Obě tyto části spolu úzce souvisí a navzájem se doplňují. V první kapitole teoretického obsahu se budu zabývat obecným vymezením virtuálních drog a následně vybranými druhy nejčastěji využívaných virtuálních drog a jejich způsoby využití. V rámci druhé kapitoly se zaměřím na negativní dopady virtuálních drog, kde se zaměřím na problematiku závislostního chování na virtuálních drogách, zmíním symptomy této závislosti a důvody, proč vzniká závislost na virtuálním prostředí., hlavně pak rizika ohrožující zdraví, sociální a psychický vývoj jedince a také se zaměřím na formy rizikového chování v prostředí internetu a digitálních technologií. Následující – třetí kapitola rozebírá pozitivní dopady virtuálního prostředí na žáky ZŠ, mezi které řadím vzdělávání pomocí digitálních technologií, tzv. e-learning, využívání ICT technologií ve vyučování a konkrétně se také zaměřím na využití internetu v rámci předmětu Výchova k občanství na druhém stupni ZŠ. Čtvrtá kapitola se bude týkat bezpečnosti v online světě, významně se budu zabývat také prevencí rizikového chování ve vztahu k virtuálním drogám a zaměřím se na školu jako významného činitele v oblasti prevence. Závěr teoretické části se bude týkat doporučených rad a pravidel pro děti, mládež a rodiče, jak se chovat v prostředí technických vymožeností a internetu. V praktické části bylo zrealizováno výzkumné šetření formou ohniskových skupin, pomocí nichž jsem měla možnost blíže nahlédnout do virtuálního světa žáků a analyzovat jej.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 Virtuální drogy

Virtuální drogy, virtuální svět či online prostředí můžeme považovat za dokonalé pomocníky jak při zjišťování informací, tak při umožňování rychlé a jednoduché komunikace kdekoliv a kdykoliv. V dnešní době se rozmáhá také negativní aspekt, a to možnost vzniku závislosti na virtuálních drogách, na kterou se zaměřím v následujících kapitolách [Hýbnerová 2012: 33]. Odborný výraz **netolismus** vyjadřuje závislost na online prostředí, na tzv. **virtuálních drogách**, do nichž patří závislost na internetu (ve formě chatování, kontrole e-mailové schránky, surfování po internetu, používání sociálních sítí), mobilním telefonu, sledování videí či televize a hraní počítačových her [Kopecký 2011].

Ve společnosti jsou nejohroženější skupinou děti a dospívající, kteří závislosti propadnou nejnáze [Psychologické centrum 2016]. V čem spočívá rizikovost virtuálních drog zrovna pro tuto generaci mladých lidí? Odpověď na otázku nám poskytuje Szotkowski, Kopecký a Krejčí [2013: 19–20], kteří poznamenávají, že děti a dospívající oproti dospělým mají podstatně větší množství času na poznávání nových věcí, což patří i k jejich normálnímu vývinu a dokáží se lépe přizpůsobit novým technologiím.

Novinkám v informačních a komunikačních technologiích (z anglického Information and Communication Technologies, dále jen ICT) mládež propadá, kvůli malým zkušenostem, ještě nerozvinutému kritickému myšlení a větší míře submisivního chování. Odolat tlaku ze stran médií má problém mnohdy i dospělá populace. Firmy lákají na nové designy či mobilní aplikace a reklamní spoty v podstatě vnucují své výrobky. Online prostředí čili virtuální realita navíc umožňuje naplnit své tužby, které reálný svět neumožňuje tak jednoduše, nabízí změnu sebe sama a člověk má možnost se ve virtuálním světě stát někým jiným skrze alter ego či avatara (postavy vytvořené v online prostředí). Faktem také je, že v některých dnešních rodinách vychovává děti televize či internet, protože rodiče nemají na své děti čas kvůli pracovní vytíženosti. Ty pak hledají své vzory na jiných místech [tamtéž: 21].

Většinou jsou právě děti a dospívající těmi, kdo lépe rozumí počítačům a internetu než samotní rodiče či učitelé. Kolik času děti tráví u internetu nebo jakým aktivitám se tam věnují, nemají většinou rodiče pod dohledem [Hulanová 2012: 13]. Začnou se o to zajímat až ve chvíli, kdy se jejich dítě stane obětí nějaké nepříjemné situace na internetu, a rodiče

musejí hledat východisko. Nepříliš vysoká informovanost dětí, rodičů a učitelů o problematice virtuální reality, ve které mohou vznikat rizikové jevy, jako jsou kyberšikana, kybergrooming, kyberstalking, sexting či dětská pornografie (viz kapitola 2), vede k rizikovému chování dětí a mládeže na internetu [Sztokowski, Kopecký, Krejčí 2013: 20].

1.1 Nejčastější virtuální drogy ve světě dětí a mládeže

Internet, počítač či televize jako nedílná součást dnešního světa nabízí nepřetržitý tok informací, zábavy a také odreagování se od běžného života [Hýbnerová 2012: 35]. Dnešní děti jsou zdatné v používání spousty moderních technologií, které se neustále vyvíjejí a také zmenšují. Mladá generace se nejvíce vyhraje na mobilních telefonech, chytrých telefonech (Smartphones – např. iPhone), tabletech, iPodech, herních konzolách a videohrách (např. Nintendo, Xbox), interaktivních (digitálních) televizích, navigačních nástrojích a v neposlední řadě na počítačích a noteboocích, přičemž všechny tyto vymoženosti jsou schopny se připojovat k internetu [Šmahel 2014: 19–20]. V následujících úsecích si nastíníme vybrané virtuální drogy, které využívají dnešní děti a mládež – počítače, internet, sociální sítě, počítačové hry, mobilní telefony a televize.

1.1.1 Počítač

Zajímavým způsobem se k počítači vyjadřují Pokorný, Telcová a Tomko [(2001) 2002: 86] a říkají, že „s osobním počítačem a možnostmi, které nabízí lze s nadsázkou říci, že je to podobné jako se solí – může dochutit, ale může také znechutit či způsobit, že je jídlo nestravitelné, nebo se projeví alergická reakce. Někdo potřebuje jen špetku soli, jiný celou solničku.“

Hýbnerová [2012: 33] tvrdí, že děti a mládeže využívají počítače zejména pro soukromé a studijní účely. Možnosti, které ale počítač nabízí je spousta, příkladem jsou internetové služby, sociální sítě či počítačové hry.

Počítač nepoužívat vůbec, je v podstatě u mnohých dětí a dospívajících zcela nemyslitelné, jelikož nabízí spoustu pozitiv a mnozí v něm shledávají užitečnost. Pohled na ideální situaci, jak se k počítačům chovat rozpracovala Kimberly S. Young [1998] a o další poznatky doplnil Nešpor [2011a: 19–20]:

- jedinec počítač používá jen ve vymezeném čase a používá ho k jasným účelům,

- zapíná a vypíná ho ve vhodnou dobu,
- zisk při práci s počítačem (např. vzdělávací, komunikační) převažuje nad výdaji (např. finančními či časovými),
- práce s počítačem negativně neovlivňuje oblast mezilidských vztahů, jedinec dává přednost rodině a přátelům než tomu být „online“,
- jedinec nezanedbává své každodenní povinnosti kvůli počítači (např. osobní hygiena, domácí práce, plnění školních povinností, včasný příchod do práce),
- člověk má své zájmy a koníčky, kterým se po sedavé práci u počítače aktivně věnuje,
- pokud se jedinec přistihne, že už to s počítačem přehání, dokáže si zachovat zdravý rozum, uvědomit si realitu a dát si pauzu ve své činnosti,
- u lidí kolem sebe dokáže nezdravé chování k počítačům rozpoznat a následovně dotyčnému poradit,
- v životních hodnotách jedince není počítač na vysokých stupních, uvědomuje si, že počítač je pouze nástroj.

Dalo by se říci, že pokud jedinec dělá pravý opak těchto ideálních situací, pak má nakročeno nesprávným směrem k závislostnímu chování na počítači.

Dle Českého statistického úřadu (dále jen ČSÚ) vlastnilo v České republice (dále jen ČR) osobní počítač v roce 2005 30 % domácností, v roce 2010 59 % domácností a rokem 2015 došlo k navýšení na celkem 73 % domácností [ČSÚ].

1.1.2 Internet

Internet bychom mohli definovat jako celosvětovou počítačovou síť, která pracuje v závislosti na soustavě pravidel neboli protokolů nazývaných Internet Protocol (IP), které spojují menší sítě. Dříve měli přístup k internetu pouze vysoce postavení lidé, jako byli vědečtí pracovníci, naopak dnes mají přístup k internetu téměř všichni, kteří chtějí využít informace a online komunikace, které internet nabízí [Procházka (Češková 2004) 2010: 11]. Oficiální připojení k internetu v ČR nastalo 13. 02. 1992 v pražském ČVUT [Chlad 2000].

Děti mohou mít přístup k internetu odkudkoli, mají ho doma v počítači, v knihovně, používají ho ve škole, mobilní telefon nosí stále u sebe, takže připojení

k internetu je snadné. Využívají ho k běžným aktivitám jako je učení, hraní, komunikaci mezi kamarády, hledání nových přátel. „Digitální média se pro dnešní děti stávají vstupní branou pro prožívání a poznávání reálného světa.“ [Hulanová, 2012: 13]. Internetové prostředí můžeme nazývat také kyberprostorem [tamtéž: 27].

Šmahel [2003: 22–33] považuje internet a vůbec virtuální svět za „*prostředí bez zábran*“, kterých je v tomto světě méně než ve světě reálném. Podle kvalitativního výzkumu, který zrealizoval na cílové skupině dospívajících, mohl charakterizovat znaky fenoménu prostředí bez zábran. Za první znak označuje **větší otevřenost**, kdy jsou pubescenti odvážnější a svobodněji vyjadřují své názory. **Redukce úzkosti** je dalším jevem, který se projevuje sníženým strachem z okolí a snižováním bariér. Dalším jevem je také **absence sankcí** a **sexuální narážky**, které dívky nepovažují za nepříjemné. Dospívající si také uvědomují, že ve virtuálním světě existuje **možnost lhát a přetvařovat se**. Často cítí, že se jim na internetu nemůže nic stát, osoba, se kterou komunikují, se nachází dost daleko, proto mají **pocit fyzického bezpečí**. S předchozím tvrzením také souvisí jev **absence sebe sama jako fyzického objektu**, což znamená, že dospívající neřeší, jak zrovna vypadají, co mají na sobě, nemají strach z okolí, protože zde není nikdo, kdo by je mohl kritizovat. Výhodou také často je, že **mohou kdykoliv ukončit kontakt**, pokud je jim komunikace nepříjemná. Jeden z nejvýznamnějších jevů internetu je jeho **anonymita**, která ovlivňuje chování dospívajících na internetu. Mimo všechny uvedené jevy je internet vnímán jako prostředí odreagování a zábavy, prostředí bez závazků či prostředí štěstí.

S vysokým rozšířením internetu po celém světě roste také možnost vzniku závislosti na virtuálních drogách a online prostředí, které nabízí virtuální komunikaci nejen pro dospělé, ale také současnou mladou generaci dětí a dospívajících. Mnoho odborníků se shoduje v tom, že internet je pouze zprostředkovatelem činností, na kterých závislost vzniká spíše než na samotném internetu [Hýbnerová 2012: 33].

Virtuální svět poskytuje lidem po celém světě formovat své sociální vztahy nově prostřednictvím techniky [Sak, Saková 2007a: 252]. Jedním z nejběžnějších způsobů komunikace, který internet umožňuje, je e-mail (elektronická pošta), jenž je rychlý, snadno použitelný, umožňuje zasílat soubory a být s ostatními v kontaktu. Oproti běžné komunikaci může docházet k nesprávnému pochopení zprávy, kvůli strohosti či absenci nonverbálních projevů člověka [Hulanová 2012: 42–43]. Další vysoce využívanou internetovou formou komunikace je instant messaging (IM), která poskytuje uživatelům sledovat ostatní jedince, kteří jsou online a dle potřeby s nimi komunikovat, např. ICQ.

Komunikaci v reálném čase taktéž umožňují sociální sítě, chatovací servery či diskuzní fóra. S pomocí speciálního programu (např. Skype) můžeme též volat přes internet, což nazýváme VoIP telefonie (zkratka pro Voice over Internet Protocol) [Procházka (Češková 2004) 2010: 57–67]. Všechny zmíněné možnosti virtuální komunikace jsou užitečné pro své uživatele, na druhou stranu nesou velká rizika zneužití. Rizikovou skupinou jsou hlavně pubescenti a adolescenti, kteří jsou důvěřiví a vyžadují pozornost, proto se snadno stanou oběťmi trestných činů [Hulanová 2012: 90]. Internet je pro uživatele přitažlivý, protože nám umožňuje téměř cokoliv, na internetu můžeme nakupovat, hrát online hry, stahovat nebo vkládat soubory, navštěvovat internetové aukce, ale také webové stránky nejen s nevhodným sexuálním obsahem [Procházka (Češková 2004) 2010: porůznu].

Kromě rizikového chování v prostředí internetu, např. kyberšikana či kybergrooming (viz podkapitola 2.2 a 2.3), by si uživatelé internetu měli dávat pozor na viry, spywary (program, který využívá internet k odesílání dat), spamy (nevyžádaná masově rozšířená zpráva), phishing (podvodné stránky sloužící k získávání dat uživatelů) a hoax (poplašné zprávy šířící se internetem) [tamtéž: 18–21].

Nahlédneme-li opět do Veřejné databáze Českého statistického úřadu (ČSÚ), zjistíme přehled počtu domácností (v %) využívajících internetové připojení. V roce 2005 činilo připojených pouhých 19 % domácností, v roce 2010 stoupl počet připojených domácností na 56 % a rok 2015 se vyznačuje 73 % připojenými domácnostmi k internetu [ČSÚ].

1.1.3 Sociální síť

Nové informační a komunikační technologie umožňují rychlý rozvoj nejen internetu, ale vysoce rozšířeného fenoménu dnešní doby – sociálních sítí, pomocí kterých mohou lidé komunikovat, posílat si zprávy mezi sebou a sdružovat se v online prostředí. Na sociální síti si uživatel vytváří svůj profil, na který nejčastěji vkládá své soukromé informace (např. věk, telefonní číslo, bydliště, zájmy), vkládá fotografie, videa a píše o svých aktuálních prožitcích. Na sociální síti můžete mít pocit, že vás neustále někdo sleduje, protože uživatelé a přátelé, kterým je váš profil přístupný, mohou vidět, co na svůj uživatelský profil vkládáte a naopak vy můžete vědět vše o nich [Hulanová 2012: 41]. Online prostředí není jen zábava, ale existuje v něm i nepřátelství, vztek či agrese, jako ve světě reálném. Na druhé straně sítě nemusí být jen přítel, kterého pravidelně vidáme, ale

také to může být člověk, kterého známe pouze virtuálně a nevíme, jak se chová v reálném životě. Měli bychom tedy dbát na své soukromí a zvažovat, jaké informace zveřejníme a komu je o sobě sdělíme. Na sociálních sítích se může najít člověk, který se dostane k našim citlivým údajům nebo fotkám z dovolené a bude s nimi nakládat dle své libosti, což se nám nemusí líbit. V horším případě se na sociálních sítích vyskytují lidé, kteří se vydávají za někoho jiného [bezpečně-online].

Sociální sítě bychom mohli rozdělit na osobní a profesní. Spektrum sociálních sítí je velmi široké, přičemž za neznámější můžeme považovat Facebook a Twitter, jež patří do osobních sítí spolu s MySpace, Google Plus, Badoo, hi5, Friendster, Color, Foursquare, ale také českými sociálními sítěmi Spolužáci.cz, Lidé.cz nebo LíbimSeTi.cz. K profesním sítím můžeme zařadit například LinkedIn, Visible.me, či Xing [Jak na internet 2012 – 2014].

1.1.4 Počítačové hry

Říká se, že „kdo si hraje, nezlobí“. Hru si spojujeme nejčastěji s dětmi a mládeží jako způsob trávení jejich volného času. Počítačové hry poskytují spoustu zábavy, odreagování, nové zkušenosti s ovládáním počítače, a také rozvíjejí dětské myšlení a přemýšlení, např. logické hry. Podobu hry ve virtuálním světě si nyní nastíníme.

Rozmach počítačových her či videoher v dnešní době je stále výraznější, k čemuž přispívá i fakt, že jsou na rozdíl od internetu nebo mobilního telefonu brány jako běžná dětská zábava, kterou například dostávají na Vánoce pod stromeček. Denně své virtuální světy skrze avatary propojuje miliony lidí po celém světě, a ty pak ovlivňují jejich skutečný svět. Mezi jednu z nejběžnějších a nejvýraznějších her patří tzv. RPG hra, zkratka pro Role-Playing Game, což v překladu znamená „hra hraní rolí“, u nás používaný nepřesný název „hra na hrdiny“. Tyto hry je možno hrát jako deskovou hru, také v přírodě, ale hlavně ve virtuálním prostředí počítačů a mobilů. Pro hráče se toto prostředí stává velmi oblíbeným, protože je typické tím, že se neustále vytváří nová prostředí a hra se v podstatě nedá dohrát. Nejčastěji se ocitají ve fantazijním světě, ve kterém se mohou stát někým jiným, např. bojovníkem. Později náruživým hráčům nestačilo prožívat hru pouze ve virtuálním světě, a tak se začali do svých rolí tělesně vžívat, nosit masky svých oblíbených postav, což dalo základ tzv. LARP, tedy Live Action Role-Play, v překladu „hra hraná v reálném prostředí“ [Langrová 2012: 113–114]. Dalším rozšířeným typem her, na kterých může vznikat závislost, jsou tzv. MMORPG (zkratka pro Massively multiplayer

online role-playing game). Tyto hry mají základ v propojenosti a komunikaci až milionů hráčů ve stejnou dobu v určitém virtuálním světě prostřednictvím svých herních postav [Yee 2006: 187].

Dle průzkumů, které provedli Cole and Griffiths [2007: 577] ve Spojených státech, Kanadě a Velké Británii na 912 hráčích MMORPG, patří k nejhranějším hrám jistě World of Warcraft – 48,9 % uživatelů, dále City of Heroes (7,6 %), Ultima Online (4,5 %), EverQuest 2 (4,1 %), Lineage II (3,8 %), RuneScape (3,7 %) a další. Zúčastnění se pohybovali v rozmezí 11–63 let, přičemž průměrný věk hráčů byl 23,6 let. Ačkoli se hraní her nejčastěji spojuje s dětmi a dospívajícími, dle výsledků tvoří hráči pod 18 let pouze 20,6 %. Čas strávený hraním těchto her je průměrně 22,85 hodin za týden.

České děti si velmi oblíbily počítačovou hru Minecraft. Tato hra umožňuje svým hráčům vytvářet takové virtuální prostředí, ve kterém může realizovat své sny. „Minecraft lze hodnotit jednoznačně pozitivně – hra se orientuje především na dětskou kreativitu a její rozvoj, inspiruje, poskytuje prostor k sebevyjádření, podporuje kooperaci mezi uživateli, rozvíjí dětskou fantazii.“ říká Kamil Kopecký [Kopecký, Szotkowski 2017: 21].

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (dále Centrum PRVoK PdF UP) provedlo výzkum 2 331 dětských hráčů Minecraftu z celé republiky. Jedním z výsledků výzkumu bylo zjištění, že děti tráví u hraní této hry nadměru svého času, 23,68 % dětí hraje více než 11 hodin týdně, přičemž více než 44 % hráčů hraje každý den. Pozitivním zjištěním bylo, že 61,18 % rodičů omezuje svým dětem dobu, kterou tráví u hraní hry. Také více než 41 % hráčů uvádí, že se nesetkali s rizikovou a nebezpečnou komunikací. Avšak 16 % dětí uvedlo, že si o sobě myslí, že jsou na hraní Minecraftu závislí [Kopecký, Szotkowski 2017: 6–17].

Pokorný, Telcová a Tomko [(2001) 2002: 98] spatřují určitou podobnost mezi gamblerstvím a závislostí na počítačových hrách. Stejně jak pro hazardního hráče, tak i pro hráče počítačových her je jeho prostředí místem úniku a vysvobození z reálného života. Zpočátku poskytuje příjemné místo při trávení svých volných chvil, později gamblerovi přináší jen dluhy a problémy rodinného, osobního či pracovního rázu. Doplníme-li tuto problematiku o mínění Langrové [2012: 115] zjistíme, že s penězi mohou souviset také RPG hry. Spousta her je na internetu zdarma ke stažení, ale existují i takové, které si musíte koupit. Pro postup ve hře do dalších kol je potřeba platit i měsíční poplatky. Vysoké riziko vzniku závislosti představuje hra zvaná Second Life, ve které si zajištěné virtuální peníze mohou uživatelé měnit za skutečné a kupovat si za ně opravdové věci.

1.1.5 Mobilní telefon

Rozšíření mobilního telefonu je, stejně jako u předchozích komunikačních technologií, značně vysoké. Někdo v telefonu spatřuje běžnou každodenní věc, jiný pomůcku (např. k fotografování, používání budíku či kalkulačky), někdo také obtížný předmět, ale na druhou stranu někdo bez mobilního telefonu nedokáže žít. Zvláštní tendencí, hlavně u dětí, může být to, že chtějí vlastnit mobilní telefon, protože ho zrovna mají všichni spolužáci ve třídě. Jak uvádí Pokorný, Telcová, Tomko [(2001) 2002: 128–129] mobilní telefon může sloužit, jako symbol příslušnosti ke skupině nebo znak sociálního statusu. Stejně jako existují obrovská pozitiva, setkáváme se i s riziky spojenými s používáním mobilního telefonu. Skutečnost, že člověk může být kdekoliv k zastížení, být online, je pro citlivé jedince či pro člověka trpícího chronických stresem až nepředstavitelné a má pocit, že ztrácí soukromí a je v nebezpečí.

Se současným rozšířením chytrých telefonů tak můžou mít jedinci přístup k internetu kdekoliv a kdykoliv [Hýbnerová 2012: 33]. Carly Shulerová [2009a: 4] píše, že je dnes běžné sledovat rodiče, kteří využívají tzv. pass-back efekt, kdy dávají dětem své mobilní telefony a pro ně se tak stávají oblíbenou „hračkou“. Taktéž neshledává v chytrých telefonech pouze další moderní technologickou vymoženost, ale nesou s sebou velké výhody pro výchovu a vzdělávání dítěte. Zaprvé vidí využití aplikací k podpoře učení kdekoliv a kdykoliv, další výhodou je jejich relativně nízká cena a zároveň vysoká dostupnost, kterou mohou využít i ekonomicky či geograficky znevýhodnění jedinci. Tato zařízení také rozvíjejí spolupráci a komunikaci, což je důležité pro současnou společnost. Nejvíce však poukazuje na využití vzdělávacích mobilních aplikací pro získávání zkušeností [Shuler 2009b: 5].

1.1.6 Televize a média

Rodina a škola jsou nejvýznamnějšími faktory, které ovlivňují formování osobnosti dětí a mládeže. Vedle nich se v současné době objevuje obrovský vliv médií na dětskou populaci [Děti a média]. Elektronická média patří k trávení volného času dětí a mládeže. Jsou to ale zodpovědní rodiče, kteří mohou významně ovlivnit, co jejich děti v televizi sledují. V období dospívání je přirozené, že se ovlivňují vrstevníci navzájem v různých názorech, například na počítačové hry, filmy, hudební žánr či televizní pořad [Kopecký 2007: 48–49]. Dítě v období mladšího školního věku ještě nemá plně rozvinuté kritické

myšlení, proto nedovede chápat například ironii, kterou média skrze televizi ve filmech a pořadech vysílají. Děti také rády sledují příběhy, které jsou pro ně zajímavé, například z důvodu podobnosti s vlastním životem. Významně mají také v oblibě samotné postavy, ve kterých vidí své ideály nebo také záporné postavy, které porušují pravidla [Krčmářová, Vacková 2012: 21].

V rámci vzdělávacího procesu je důležité u žáků rozvinout kritické myšlení ve vztahu k médiím, naučit je vybírat si, třídít kvantum informací, hodnotit je, utvářet si vlastní názor a následně patřičným způsobem jednat. Žáci primárně potřebují informace ze skutečného života a ne jenom poslouchat mediální obsahy [Skalková 2007: 114].

Suchý [2007: 50–56] nás ve svém článku seznamuje s tím, že ve světě již proběhlo mnoho výzkumů týkajících se souvislosti mezi časem stráveným u násilných pořadů a rozvojem lidské agresivity prováděné zejména u pubescentů a adolescentů. Jednu z nejrozsáhlejších studií provedla americká studie na 707 rodinách a dětmi od jednoho do deseti let. Autorem studie je Jeffrey G. Johnson z Kolumbijské univerzity, který se svým týmem prováděl výzkum trvající dlouhých sedmnáct let [více k tomu Suchý 2007: 50–56]. Poslední sběr informací se konal v roce 2000 skrze dotazníkové šetření ke zjištění výskytu agresivního chování, a také ze záznamů policie státu New York a FBI ze zadržení pro porušení zákona mladistvými. Výsledky výzkumu ukázaly, že agresivní jedinci preferují násilné pořady a také se potvrdilo, že existuje spojitost mezi častým sledováním televizního násilí a zvýšeným rizikem spáchání násilného činu. Nakonec ale Johnson dodává, že se nezjistil původ a směr této spojitosti.

2 Negativní dopady virtuálního světa na žáky ZŠ

2.1 Závislost na virtuálních drogách

Definici závislosti na virtuálních drogách, odborně nazývanou termínem **netolismus**, bychom v **Mezinárodní klasifikaci nemocí podle 10. revize** (dále jen MKN-10) na rozdíl od tabakismu či alkoholismu hledali jen stěží, jelikož není považována za nemoc [Nešpor 2011a: 13]. Vyskytují se však tendence řadit závislost na virtuálních drogách mezi návykové a impulzivní poruchy (v MKN-10 kód F63), mezi které patří patologické hráčství (gamblerství), pro které je typické hrát o peníze či jinou odměnu, nebo k závislostem na návykových látkách [tamtéž: 11].

Definici závislosti na psychoaktivních látkách bychom v MKN-10 našli v následujícím znění: „Je to skupina fyziologických (tělesných), behaviorálních (týkající se chování) a kognitivních (zahrnující duševní život a poznání) fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více.“ [Nešpor (2000) 2011b: 9–10]

Diagnóza závislosti se stanovuje jen v případě, došlo-li v průběhu jednoho roku ke třem a více následujícím znakům závislosti:

- **pocit puzení, silná touha a bažení po látce** (anglicky *craving*),
- **zhoršené sebeovládání při užívání látky**,
- **fyzický odvykací stav**, užívání látky kvůli snížení abstinenčních příznaků,
- **vyšší tolerance k užívání látky** (vyžadování stále vyšších dávek pro navození stejného stavu jako při užívání nižší dávky),
- **zanedbávání svých zájmů kvůli látce**,
- **pokračování v užívání látky navzdory jejich škodlivých následků** [tamtéž: 10].

Pokud zkusíme nahradit slovo *látka* slovem *počítač*, tak můžeme vyzorovat určitou podobnost mezi závislostí na návykových látkách a chováním k počítačům – např. silná touha zapnout počítač, zanedbávání svých zájmů kvůli počítači [Nešpor 2011a: 13].

Šmahel [2003: 141] charakterizuje online závislost následovně: „Stejně jako existuje závislost na alkoholu, cigaretách, sexu, cvičení, existuje také závislost na internetu.“ Pokorný, Telcová, Tomko [(2001) 2002: 86] ve své publikaci uvádějí podobný názor, že

člověk se může stát závislým v podstatě na čemkoli, co mu pomáhá navodit příjemné pocity nebo se naopak zbavit těch nepříjemných.

Děti a dospívající, jak už jsme již zmínili v předchozích kapitolách, stráví v dnešní moderní době spoustu času ve virtuálním světě technologií. Hýbnerová [2012: 35] tvrdí, že nelze za závislého považovat každého jedince, který tráví větší množství času u počítače či televize. Zbystřit by měli rodiče zejména tehdy, kdy jedinec tráví u počítače spoustu svého času než je zdravé, zejména začne-li nadměrné užívání internetu či počítače ovlivňovat běžné fungování dítěte a dochází-li k problémům ve škole, v rodinném životě nebo společenských vztazích.

Závislost bychom mohli rozdělit na **závislost psychickou**, která způsobuje neodolatelnou touhu a pocit puzení po příjemných stavech, které nám látka či činnost přinášejí a **fyzičnou závislost**, u níž jedinec cítí abstinenci příznaky fyzického rázu, které se dostavují při nedostatku látky. Psychická závislost častěji předchází závislosti fyzické a ne naopak [Šmahel 2003: 142]. Netolismus řadíme primárně spíše k psychickým závislostem [Pokorný, Telcová, Tomko (2001) 2002: 90].

Mezinárodně uznávaná odbornice na internetové závislosti a psychologka Dr. Kimberly Young, založila v roce 1995 Centrum pro internetové závislosti (anglicky The Center for Internet Addiction) [Net Addiction 2009–2013]. Dr. Young [1999: 142] tvrdí, že závislost na internetu je široký pojem, který zahrnuje různé druhy chování, proto vypracovala pět druhů závislostního chování na internetu:

- A. **závislost na virtuální sexualitě** – nadměrné využívání webových stránek pro dospělé, menší výskyt u dospívajících, častěji u dospělých uživatelů,
- B. **závislost na virtuálních vztazích** – časté využívání internetu k virtuální komunikaci (např. sociální sítě),
- C. **nutkání k online činnostem** – neustálé využívání online prostředí například k hraní her, nakupování, sázení,
- D. **přetížení informacemi** – nadměrné surfování po internetu či vyhledávání v databázích,
- E. **závislost na počítačích** – převážně neustálá potřeba hrát hry na počítači.

2.1.1 Symptomy závislosti na online prostředí

Pro dospívající děti jsou v podstatě běžnými projevy chování vzpurnost a rebelantství, které by ale rodiče a učitelé měli sledovat hlavně v případě současného výskytu více následujících symptomů. Samozřejmě bychom následující znaky nemuseli vztahovat pouze na virtuální závislost, chcete-li netolismus, ale i na patologické hráčství či závislost na psychoaktivních látkách [Nešpor 2011a: 55]:

- *Nadměrná únava* – jedinec je ospalý během dne, neochotný ráno vstávat, protože u počítače strávil celou noc.
- *Problémy ve škole* – souvisí se zhoršeným prospěchem či změnou chování. Je běžné, že rodiče pak pořizují počítače dětem jen proto, aby se v učení zlepšili.
- *Nezájem o své vlastní koníčky dětí*, které měly, než propadly počítači. S tím souvisí nedostatek pohybu, který je pro děti natolik důležitý.
- *Uzavírání se do sebe*, do své samoty. Jedinec upřednostňuje online komunikaci na dálku, před reálnými vztahy v běžném životě, dítě utíká do virtuálního světa. Dítě si také neuvědomuje, jak riziková je komunikace s uživatelem, kterého nezná.
- *Agresivní chování*, podrážděnost, nervozita a neklid, když není u počítače nebo když ho nemůže využívat.

Pokud se dítě nebo dospívající nadměru vyzná v počítačích, má vysoce rozvinutou počítačovou gramotnost a zároveň nezná rizika a nebezpečí, která na něj mohou na internetu číhat, považuje to Karásková Ulbertová za „vražednou kombinaci“ [Karásková Ulbertová 2012: 58].

Jak taková závislost na virtuálním prostředí vypadá? Existuje šest základních příznaků, které definoval Mark Griffith [1996: 20], jejichž přítomnost značí závislost jedince na online prostředí:

1. **Význačnost** – v životě jedince se určitá aktivita stane tou nejdůležitější, ovládne jeho myšlení, citění a chování. V této fázi dochází k silné touze a bažení po virtuální droze, jedinec bývá nervózní, pokud nemůže být online. U jedince se vyskytují problémy v sociální sféře, ztrácí přátele nebo chodí pozdě do školy.
2. **Změny nálady** – v důsledku například hraní počítačové hry či jiné aktivity dochází u jedince ke vzrušení, tzv. flow (v českém jazyce – proudění, tok), kdy je člověk

ponořen do virtuální reality a nevnímá čas ani okolí. Nebo naopak se člověk uklidňuje tím, že utíká do virtuálního světa před světem reálným a odprošťuje se od svých problémů.

3. **Zvyšování tolerance** – je to podobné jako u psychoaktivních látek, kdy potřebuje stále vyšší dávku látky, protože s původní nižší dávkou už nedosahuje stejného uspokojení. Proto tedy v praxi u tohoto závislostního chování jedinec potřebuje být častěji na internetu, aby dosáhl uspokojení.
4. **Abstinční příznaky** – odvykací symptomy nastávají při ukončení nebo omezení aktivity, které se projevují negativně, například nervozitou.
5. **Konflikt** – kvůli nadměrnému trávení času u online aktivit může docházet ke konfliktům v rodinných či sociálních vztazích, v oblasti svých zálib, ve škole či v práci, ale také může docházet k intrapsychickému konfliktu, tedy vnitřní rozpolcenosti, kdy se například jedinec rozhoduje, zda psát referát do školy, nebo si psát s kamarádem.
6. **Rekurence** – návrat původního chování i po abstinenci, například vymazání účtu v online hře, ale za nějakou dobu ho obnoví.

2.1.2 Rizika virtuální závislosti

Virtuální závislost řadíme mezi nedrogové závislosti, pro které je typické, že někdy až fatálním způsobem ovlivňují lidskou psychiku a zasahují do oblasti mezilidských vztahů. Následky této závislosti jsou tedy podobné jako u závislostí drogových, které ještě navíc poškozují tělo člověka z důvodu intoxikace psychoaktivní látkou [Pokorný, Telcová, Tomko (2001) 2002: 77]. V důsledku závislosti dochází ke snížení zdraví a kvality života jedince v oblasti fyzické (tělesné), psychické (duševní) a sociální (společenské) [tamtéž: 14].

Fyzická rizika online závislosti

Nadměrné vysedávání u počítače vede k bolestem hlavy, napětí šíjových svalů související s přetěžováním krční páteře. Z důvodu dlouhého sledování monitoru počítače dochází k zatěžování zraku, k pálení či slzení očí [Nešpor 2011a: 21–22]. Pro děti do sedmi let jsou nebezpečné, pokud je využívají pravidelně, zejména prostorové 3D hry nebo filmy, které mohou způsobovat různé poruchy zraku, např. šilhání [tamtéž: 54]. Také není nic horšího, než sezení dlouhou dobu v jedné poloze, kvůli čemuž dochází k bolestem zad,

ramen, bederní páteře, kloubů, špatnému držení těla, mravenčení a necitlivost v rukou či nohou. Také vznikají problémy s krevním oběhem, což může být jednou z příčin hemeroidů či trombózy. V neposlední řadě k rizikům patří také nepravidelná strava nebo úplné vynechávání stravy. Fyziologická potřeba je tedy odkládána kvůli hře nebo počítači na neurčito. Navzdory tomu se z dlouhého sezení zvyšuje riziko vzniku obezity či cukrovky. Pro dětský organismus je důležitý pohyb, kterého nemá mnoho, pokud tráví většinu svého času u počítače či televize [tamtéž: 24–41).

Již zmíněné Centrum PRVoK PdF UP, jež provedlo výzkum vlivu hry Minecraft na české hráče také zjistil fyzické projevy závislostního chování. Po dlouhém trávení času u počítačové hry 22,40 % dětí uvádí, že je pálí oči; 21,68 % pociťují bolesti zad; 21 % bolest zápěstí a rukou; 13,11 % vynechávají stravování nebo jí při hraní hry. Detailněji je výzkum popsán ve výzkumné zprávě Fenomén Minecraft v českém prostředí [Kopecký, Szotkowski 2017: 17].

Psychická a sociální rizika online závislosti

Kromě rizik online závislosti, jež ovlivňují tělesnou stránku člověka, musíme též zmínit rizika projevující se v psychice a sociální sféře jedince. Zásadně ho virtuální svět ovlivňuje z hlediska času, který tráví online, nedokáže si správně zorganizovat svůj čas, jedinec neustále klade na první místo např. online hru namísto svých běžných povinností, s čímž souvisí zhoršování paměti, učení, problémy ve škole či v práci. Jedinec kvůli trávení jakéhokoliv volného času online začne být unavený, nedostatečně spí a přestane pravidelně jíst a pít. Jedinec se nechce vzdávat svých online činností, může tedy docházet k narušování mezilidských vztahů (rodina, partner, přátelé), úzkostem v reálných vztazích či neschopnosti řešit problémy. V počítačových hrách má jedinec pocit, že může dělat cokoli, má několik životů a tak riskuje, to přenesení do světa reálného, ve kterém také riskuje. Nešpor rovněž uvádí, že „násilí v počítačových hrách zvyšuje agresivitu, sklon ke rvačkám, šikanování a nepřátelskému naladění vůči světu.“ Začne-li se ve vysoké míře projevovat netolismus, měli by především rodiče děti více sledovat, jelikož může docházet k rozvoji i jiných závislostí, např. zneužívání alkoholu či drog [Nešpor 2011a: 53–54].

2.1.3 Důvody úniku do virtuálního světa

Jedinec po nevydařeném dni ve škole hledá úlevu od svých starostí, takovou, co nevyžaduje námahu. Nebude tedy utíkat do posilovny, ale raději si zahraje online hru nebo

se přihlásí na Facebook a píše si s kamarády [Hýbnerová 2012: 36]. Online prostředí a zejména internet poskytuje dětem dnešní doby mnoho možností, jak trávit svůj volný čas, ať už navazují virtuální přátelství, nebo hledají nové koníčky [Hulanová 2012: 13].

Psycholožka a odbornice na závislosti Magdaléna Frouzová uvádí, že výhodou virtuálního prostředí je, že si v něm každý najde, co se mu líbí, dále nahradí neúspěch v reálném světě nějakým pozitivním činem ve světě virtuálním [Hýbnerová 2012: 36].

Člověk může spatřovat v internetu bezpečné virtuální prostředí, ve kterém nehrozí žádné nebezpečí, v internetovém světě existuje volný pohyb a možnost anonymity na rozdíl od reálného světa, ve kterém jsou vyžadovány ústupky a kompromisy [Pokorný, Telcová, Tomko (2001) 2002: 92–93]. „Ukazuje se, že lidé, kteří mají tendenci zabývat se sebou samými, jsou na internetu závislejší než lidé, kteří se soustřeďují spíše na okolní svět.“ [tamtéž: 92]. Přičemž ti první zmínění často přemýšlejí o sobě a svém vztahu k internetu natolik, že se dostávají do bezvýchodné situace. Nízké sebevědomí patří také k příčinám vzniku závislosti, neboť takový člověk má vidinu zlepšení svého statusu, což dokazuje výrok typu: „Když jsem na internetu, jsem v pohodě, něco znamenám, jinde nestojím za nic.“ [tamtéž] Mohli bychom usoudit, že ohroženější vznikem závislosti jsou takoví lidé, kteří mají problémy již v reálném světě, lidé osamělí se sklonem k depresím. Riziko také leží v oblasti mezilidských a rodinných vztahů, jejichž neuspokojení v běžném životě vede k vyhledávání pouze vztahů ve světě virtuálním [Hýbnerová 2012: 36].

Virtuální prostředí poskytuje potenciálnímu netolikovi uspokojení všech lidských potřeb téměř dokonale. Naplňování potřeb, ale nepatří do běžného života pouze u lidí s projevy závislostního chování na virtuálním světě, ale týká se každého z nás. Problém nastává tehdy, začne-li jedinec unikat do virtuální reality za účelem uspokojení těchto potřeb, namísto uspokojení v běžném životě [tamtéž: 37].

Na „pyramidě“ lidských potřeb, kterou zpracoval americký psycholog Abraham Harold Maslow [(1962) 2014] v roce 1943 si ukážeme, jaké potřeby jedinec závislý na online prostředí dokáže uspokojit. Při popisu jednotlivých potřeb ve vztahu k virtuálním drogám budeme vycházet z charakteristik Hýbnerové [tamtéž: 37]:

A. Fyziologické potřeby – uspokojení hladu, žízně, spánku, pocit chladu, tepla, vyprazdňování, potřeba sexuálního uspokojení. Ve virtuálním světě dochází k saturaci sexuálních potřeb, ostatní potřeby jsou oddalovány. Např. navštěvování pornografických stránek nebo online konverzace se sexuálním napětím.

- B. **Potřeba jistoty a bezpečí** – stabilita, ochrana zdraví, ochrana před násilím, vymanění se ze strachu. Matějček považuje životní jistotu dítěte za velmi významnou, dítě se učí, na koho se může spolehnout a s kým se cítí dobře, to dává základ k vytváření vlastní sebejistoty [Matějček 1994: 16]. Saturace těchto potřeb ve virtuálním prostředí z důvodu toho, že jedinec má jistotu, že hra či ostatní uživatelé tu budou vždy pro něj, uniká před reálným světem. Cítí jistotu, že kdyby se v online prostředí necítili dobře, mohou kdykoliv vypnout počítač nebo neodepisovat na zprávy.
- C. **Potřeba lásky a sounáležitosti** – člověk neustále potřebuje pozornost druhých lidí, kterým i tuto potřebu bude oplácet, nejčastěji rodině a přátelům. Saturaci najde případný netolik v MMORPG hrách (viz úsek 1.1.4) nebo na sociálních sítích, které má plné svých přátel. Dnes se internet celkem běžně také využívá k seznamování se s potencionálními partnery na „seznamkách“.
- D. **Potřeba uznání, úcty a ocenění** – snaha být druhými respektován a oceňován, po naplnění potřeby se u jedince zvyšuje sebevědomí. Saturace například v diskuzních fórech, kde má jedinec možnost vyjádřit svůj názor.
- E. **Potřeba seberealizace, sebeaktualizace** – tzv. metapotřeby, člověk chce naplnit své schopnosti nejlépe, jak to jde. Zařadit zde můžeme estetické potřeby, sebevyjádření, tvořivost či správné etické jednání. Saturovat tuto potřebu může jedinec na internetu v podstatě bez omezení – pomáhat druhým, vyjadřovat názor, dávat přednost dobrým věcem před těmi špatnými.

Maslow [(1962) 2014: 209–210] tyto potřeby rozdělil na potřeby nižšího a vyššího řádu, přičemž do nižších patří první dvě ze zmíněných. Pokud nedojde k uspokojení potřeb nižších, nelze uspokojit potřeby vyšší.

Přitažlivost virtuálního světa počítačových her spatřuje Pokorný, Telcová, Tomko [(2001) 2002: 102–103] v jeho dostupnosti pro každého jedince, pravidla jsou v něm jasná a pochopitelná. Naopak reálný svět je komplikovaný, proto se pro něj stává virtuální svět jednodušším, navzdory tomu si může vyzkoušet různé životní situace, seznámit se s něčím novým, neznámým či netradičním. V tomto prostředí nejsou vyžadovány specifické schopnosti a dovednosti v oblasti sociální či fyzické. Jedinec je postupně odpoutáván od reality, je pohlcen jiným „novým“ světem, v němž si vytváří novou identitu, která mu též umožňuje stát se někým jiným, hrát různé role, být všemocným, přičemž je chráněn v podobě anonymity. Nabízí se mu možnost dělat ve hře činnosti, které jsou v reálném

světě zakázané nebo nejsou zcela běžné. Výsledkem může být uspokojení z výhry, uspokojení i v sexuální oblasti (tzv. cybersex – sebeukájení zprostředkované počítačem). Sak a Saková [2007a: 252] mají podobný názor a tvrdí, že „čím více je uživatel do této virtuální reality vtažen, tím větší je pocit zakoušení reality skutečné.“

2.2 Kyberšikana

Stejně tak, jako může v reálném životě mezi dětmi a dospívajícími docházet k šikaně, může ve virtuálním světě docházet ke specifickému druhu šikany, tzv. kyberšikaně. Agresor prostřednictvím internetu, mobilního telefonu nebo další moderní technické vymoženosti ponižuje, ubližuje či jinak poškozuje jinou osobu [Hulanová 2012: 37]. Na rozdíl od běžné šikany, která se často odehrává na místech, kde to můžeme očekávat (např. ve škole), kyberšikana nás může potkat kdekoli, v jakoukoli dobu, stejně tak, jako máme kdykoli přístup k internetu. Útočníkem může být kdokoli, většinou se skrývá za přezdívkou a tráví hodně času na internetu, přičemž rodiče se nezajímají o jeho online aktivity [Kopecký, Krejčí 2010: 5].

Nancy Willardová [2010: 1–2] definovala různé podoby kyberšikany:

- **flaming (online provokování)** – zasílání vulgárních či neslušných zpráv uživatelům přes diskusní fóra nebo chat s cílem vyprovokovat jedince,
- **harassment (obtěžování)** – neustálé a opakované zasílání útočných, urážlivých anonymních zpráv jedinci např. přes e-mail,
- **humiliation (ponížení)** – virtuální odesílání lživých zpráv a pomluv o jedinci, který má být zostuzen a má mu být poškozena pověst,
- **impersonation (napodobování, zosobnění)** – útočník se vydává za někoho jiného, rozesílá nepravdivé informace a materiál o osobě, jež chce poškodit,
- **outing and trickery (zveřejňování citlivých údajů a podvádění)** – šíření soukromých informací o jiné osobě nebo publikování fotografií bez jejího souhlasu za účelem ponížení,
- **exclusion (vyloučení)** – hrubé a bezkompromisní vyloučení osoby z online skupiny,
- **cyberstalking (kyberstalking)** – opakované online obtěžování osoby, útočník již vyhrožuje fyzickým ublížením a zavražďováním jedince.

Mohli bychom k tomuto seznamu přidat další formu kyberšikany tzv. **happy slapping**. Jedná se o poměrně nový způsob kyberšikany, jež začal v roce 2005 v Londýně u mladých pubescentů. Útočníci si většinou náhodně vyberou oběť, na kterou fyzicky zaútočí a její reakci natáčejí a následně zveřejňují na internetu. Zanedlouho tyto útoky přerůstají do násilných trestných činů a někdy končí smrtí oběti [Kopecký 2013: 10].

2.3 Kybergrooming

Kybergrooming, také child grooming, pod tímto termínem se skrývá mnoho nebezpečí pro potenciální oběti. Útoky kybergroomera jsou téměř vždy pod falešnou identitou a odehrávají se pomocí komunikačních technologií ve virtuálním prostředí. Pachatelé si nejčastěji vybírají děti a dospívající ve věku 11–17 let, kteří tráví svůj volný čas na sociálních sítích, instant messengerech, VoIP, online chatech nebo herních portálech, ve kterých mohou oběti kontaktovat. Cílem útočníka je navázat pevné přátelství s obětí, zjistit co nejvíce informací o ní (fishing) a využívat je ve svůj vlastní prospěch, získat si její důvěru různými úplatky (luring) jako jsou dárky, peníze, kredit také nejsou výjimkou. V této fázi již dochází k opadávání zábrán dítěte a do konverzace útočník zahrnuje sexuální témata, postupně se tak snaží z oběti vymámit jeho nahé fotografie nebo videa, které mu pak dobře poslouží k vydírání. Pachatelé často využívají tzv. webcam trolling, který využívá cizí záběry z webkamery (videosmyčky), považuje je za vlastní autentické a ty pak přehrává své nic netušící oběti. Na závěr se útočník snaží přimět oběť k osobnímu setkání, většinou ji není třeba vydírat. Z důvodu, že pachatel často vystupuje před obětí jako pubescent, tak si může vymyslet, že na schůzku dorazí jeho tatínek (samotný útočník). Konečnou etapou je sexuální zneužití mladé oběti. K uspokojení útočníka může docházet i k opakovaným setkáním, jelikož má k dispozici prostředky k vydírání. Tato naplánovaná manipulace má různé trvání podle skutečných případů může trvat tři měsíce až několik let. Těmto případům bychom mohli předcházet tím, že budeme vědět, na koho se pachatelé nejčastěji zaměřují [Szotkowski, Kopecký, Krejčí 2013: 50–66].

Odborník v oblasti psychologie a pedagogiky Zdeněk Helus [2011: 120–122] uvádí, že emoce a city patří k prožívání člověka a vyjadřování vlastní osoby. Projevení emoce poskytuje obraz o jedinci a významně slouží ke komunikaci mezi lidmi. Právě těchto citů a emocí využívá kybergroomer, zaměřuje se na děti s emocionálními problémy (děti v tísní, jejichž rodiče selhávají); děti s nízkou sebedůvěrou, naivní, důvěřivé a děti

ochotné komunikovat s cizími lidmi, v neposlední řadě také adolescenti, kterým již nevadí sexuální témata [Szotkowski, Kopecký, Krejčí 2013: 55].

2.4 Kyberstalking

Termín stalking, v překladu lov či pronásledování, v sobě nese opakované obtěžující chování stalkera, které znepráhjenuje život určitému člověku. „Lovce“ jeho oběť nadmíru zajímá, sleduje ji na každém kroku, neustále jí zasílá SMS zprávy, e-maily, volá oběti na mobilní telefon nebo posílá dárky, které si postihnutý jedinec nepřeje. Oběťmi stalkingu se nejvíce stávají známé celebrity ve společnosti, jako například zpěváci, herci, ale také politici nebo bývalí partneři [Kopecký, Krejčí 2010: 24]. Kyberstalking je jednou možností pronásledování, pachatel se pomocí virtuálních komunikačních technologií (mobilní telefon, počítač) připojuje do diskuzních fór, skupin, chatů, posílá e-maily a anonymně obtěžuje oběť. V online světě také pachatel jedince obtěžuje rozesíláním spamů, virů a nevyžádaných zpráv [Kopecký 2007: 15]. Děti a dospívající se mohou stát oběťmi kyberstalkerů hlavně v on-line hrách na internetu, ve kterých existuje možnost komunikace až stovek hráčů najednou. Výjimkou nejsou ani mobilní telefony, které mohou lidem život zjednodušit, ale také znepráhjenujit. Někteří jedinci mohou z mobilu volat nebo zasílat nelichotivé SMS zprávy, v čemž se vyžívají právě kyberstalkeré. Pachatelé mohou oběti fotografovát nebo natáčet při nelichotivých situacích a ty pak vyvěšovat na webové stránky [Hulanová 2012: 82–83].

2.5 Sexting

Jedinci dobrovolně rozesílají a sdílejí virtuálně své fotografie či videa se sexuálním obsahem. Tak bychom mohli popsat sexting, který provádějí nejen dospělí, ale také velké procento dětských uživatelů, kteří si neuvědomují rizika [Kopecký, Kožíšek 2015]. V případě, že dojde k rozchodu mezi partnery nebo rozpadu přátelství, může jeden z nich zveřejnit intimní fotografie na internet. První případ, který řešil problematiku sextingu se stal v roce 2005 [Hulanová 2012: 62].

Výzkum provedený v ČR, který se zaměřil na sexting odhaloval dva požadavky výzkumu. Zjišťovalo se, kolik procent dětí zveřejňuje vlastní materiál se sexuálním obsahem na internet (např. na sociální síť nebo na úložiště fotografií) anebo kolik posílá

tyto materiály přímo svému kamarádovi, kamarádce. Podle výzkumu z roku 2012, realizovaného na dětech ve věku 11–17 let, sdílelo sexuální materiály 7,23 % dětí a 8,99 % odeslalo někomu přímo do zprávy. Paradoxem je, že ze všech dotázaných respondentů se 75,32 % dětí domnívá, že odesílání a zveřejňování takových materiálů je nebezpečné [Szotkowski, Kopecký, Krejčí 2013: 131–132].

2.6 Dětská pornografie

Dětská pornografie byla rozšířená i v době, kdy nebyly počítače a internet, tyto prostředky ale poskytly online prostředí, ve kterém pachatelé mohou tvořit, prohlížet nebo ukládat dětskou pornografii a mimo jiné také komunikovat s potenciálními oběťmi nebo vyměňovat materiál a zkušenosti s ostatními výrobci pornografie [Hulanová 2012: 59]. Šíření dětské pornografie je trestné a celosvětově zakázané [tamtéž: 62]. Pro děti je zcela nevhodné shlédnout či pouze neúmyslně narazit na pornografické materiály, obzvláště pak v nich vidět děti. Může to plně narušit jejich zdravý psychický vývoj [Karásková Ulbertová 2012: 55].

3 Pozitivní dopady virtuálního světa na žáky ZŠ

Po výčtu možných negativ a rizik, které na nás číhají na internetu, se přesouváme k mnohem rozvinutější stránce virtuálního světa. Ten v sobě skrývá mnoho pozitiv jak pro dospělou populaci, tak pro mladou generaci lidí. Je jen na nich, zda moderní technologie využijí efektivně. Karásková Ulbertová [2012: 54] se domnívá, že „není vhodné a dobré se na internet dívat jen jako na rizikovou oblast v životě dětí a adolescentů.“

Internet je plný informací; tento online svět nabízí uživatelům poznávat svět reálný. Navíc tyto informace lze získávat neuvěřitelně rychle, rychleji to snad ani nejde. Můžete poznávat krajiny světa, které jsou od vás na tisíce kilometrů daleko; můžete se učit cizí jazyk online, např. když cestujete vlakem. Internetové prostředí je výborným nástrojem k učení, získávání dovedností a znalostí kdekoliv a kdykoliv. Obrovskou výhodou virtuálních komunikačních technologií je bezesporu komunikace (skype, e-mail, chat, mobilní telefon) mezi lidmi, kamarády či příbuznými, kteří jsou od nás vzdálení přes půlku světa, nebo když se nemůžete vidět osobně s kamarádem, který má narozeniny, zašlete mu alespoň SMS zprávu s přáním. Internet a virtuální svět je pro děti prospěšný i z hlediska rozvíjení vlastních schopností a sociálních dovedností, např. navazování kontaktu s novými lidmi, prosazování vlastních názorů, schopnost argumentovat a v neposlední řadě také vyjadřovat své emoce. Internet také umožňuje rozvíjet u dětí fantazii mnohem lépe než televize. V běžném životě mohou děti a dospívající hledat, zjišťovat informace, rady, domáhat se vysvětlení, pochopení různých věcí, číst různá doporučení, a to vše jim může poskytnout internet jako jejich rádce. To, že virtuální technologie nám poskytují určitou formu zábavy a relaxace, můžeme považovat v podstatě za samozřejmost. Karásková Ulbertová považuje také „za kladný efekt internetu fakt, že i zakřiknutý kluk se zájmem o africký kmen El molo si najde přátele a nemusí čelit pocitům osamělosti a deprese.“ [Karásková Ulbertová 2012: 53]

Není divu, že již děti mladšího školního věku jsou lépe počítačově gramotní než jejich rodiče. Vždyť počítač využívají už žáci na prvním stupni ZŠ a pracovat s ním, využívat různé programy a vyhledávat na internetu se učí na druhém stupni. Technické dovednosti mají děti již v útlém věku, proto je důležité, aby se i rodiče zajímali o virtuální svět, ve kterém se jejich děti neustále pohybují. Tím tak lépe pochopí jejich přemýšlení, jejich zájem o tyto vymoženosti dnešní doby, přiučí se něco nového a také zefektivní prevenci v této oblasti [tamtéž: 56].

V lednu tohoto roku se do Centra PRVoK PdF UP v Olomouci podívali školáci z olomoucké ScioŠkoly. Mohli si sami vyzkoušet mnoho způsobů využití moderních technologií. Cílem této návštěvy bylo dětem ukázat, jak efektivně a smysluplně mohou využívat tyto technologie, inspirovat je k pozitivnímu využívání technologií a vzbuzovat v nich zájem o vědu. Žáci si mohli vyzkoušet brýle k zobrazení 3D virtuální reality Oculus Rift, brýle ke sledování reálného světa doplněného o digitální obsahy Google Glass, Google Cardboard, levitron, holopyramidy nebo Leap motion k bezdotykovému ovládání počítače. Velké ohlasy získaly interaktivní technologie, tzv. Ozoboti, kteří se snadno programují a ovládat je dokázali i žáci. Velkou pozornost vzbudily i 3D skenování a 3D tisk, ve kterých si děti mohou sami tvořit 3D modely [Redakce Centra PRVoK PdF UP 2017].

3.1 E-learning

Kopecký [2006: 6–7] uvádí, že definice e-learningu není jednotná a v odborných publikacích či elektronických zdrojích se od sebe liší. Pokud na charakteristiku e-learningu nahlédneme jako Kopecký ze širšího a užšího slova smyslu, snadno pochopíme jeho podstatu. V širším slova smyslu můžeme tedy e-learning chápat jako využívání jakýchkoli multimediálních technologií a internetu ke zlepšování kvality a efektivity vzdělávacího procesu, příkladem může být využívání výukových CD-ROMů ve školách. Naopak v užším slova smyslu je již e-learning chápán jako „vzdělávání, které je podporované moderními technologiemi a které je realizováno prostřednictvím počítačových sítí – intranetu a zejména Internetu.“ Jeho cílem je neomezená a svobodná dostupnost elektronických informací ke vzdělávání, naučí žáky a studenty efektivně se vzdělávat samostatně bez učitele distanční formou studia, ale také v rámci prezenční výuky.

E-learning můžeme rozdělit do dvou základních forem, a to na **online e-learning** a **offline e-learning**. Důležitým prvkem pro využití formy online e-learningu je počítač s připojením k Internetu (globální počítačová síť), intranetu (lokální počítačová síť) nebo k mobilní síti. Online e-learning má také dvě podoby. První *synchronní komunikace* vyžaduje připojení k internetu, slouží pro komunikaci pedagoga a žáka v reálném čase (např. chat, skype) a naopak druhá *asynchronní podoba* nevyžaduje přímou účast v reálném čase, ale uživatelé si zanechávají zprávy, e-maily. V druhé formě e-learningu offline nemusí být počítač připojen k počítačové síti, jsou využívány studijní materiály ve formě CD-ROMů nebo DVD-ROMů [tamtéž: 9–13].

Při charakterizování a posuzování metody e-learningu bychom neměli opomenout zmínit výhody a nevýhody, které tato forma vzdělávání přináší. Ve výčtu obou aspektů se budeme držet publikace Kopeckého, kterou napsal sice už před deseti lety, ale můžeme v ní stále spatřovat aktuálnost pro dnešní dobu. Mezi **výhody** samozřejmě patří přístup k informacím z kteréhokoli místa a v jakoukoli dobu, prvotní je mít k dispozici onu techniku a připojení k internetu. Využívání distanční formy studia zvyšuje efektivnost vzdělání. Můžeme si být také jisti, že informace budou vždy aktualizovány ve velmi krátkém čase. Výhodou je také multimedialita, která významně působí na smysly člověka, zejména zrak a sluch, a jejím využitím docílíme toho, že si žáci/studenti lépe zapamatují učivo. Pro některé studující může být velkou výhodou také vlastní řízení tempa samostudia, sami si rozhodnou, co, jak dlouho a kdy se budou učit. Někteří naopak potřebují být vedeni nebo být časově omezeni [tamtéž: 14–19].

Nevýhody e-learningu spočívají v samotné technice, nejenom že ji musí jedinec umět ovládat, ale také mít možnost připojení k internetu. Můžeme ale konstatovat, že v dnešní době již v tomto není problém, počítač a připojení k internetu si může dovolit skoro každý. Rizikem může být rozvinutí závislosti na internetu a počítači, avšak tomu lze předejít instalací studijní materiálů do počítače a práce s nimi bez potřeby internetu. Nevýhodou je také nejednotná úprava formy a vzdělávacích obsahů. Existují však pravidla a normy, dle kterých se autoři distančních textů mají držet, s čímž souvisí také potřeba správného proškolení autorů. Distanční text totiž má svou vlastní formu a obsah, která se od tištěných materiálů výrazně liší. Je jasné, že tento styl učení elektronicky ne všem vyhovuje a nelze jej využívat pro všechny oblasti vzdělávání [tamtéž: 20–21].

Jeden z nástrojů realizace e-learningu je například LMS (Learning Management System), který by měl obsahovat nástroje pro využití samostudia, způsoby komunikace, měl by být snadno ovladatelný, mít možnosti posílat úkoly, přílohy, komentáře a mnohé další funkce [tamtéž: 65–67]. E-learning začali využívat mnohé základní, střední a vysoké školy v ČR. Neznamená to ale pouze využívat LMS, ale především využívat online nástroje k procvičování učební látky u žáků. Také mohou skrze své webové stránky šířit vzdělávací obsahy, to už ale můžeme označit jako e-reading. Školy mohou využívat internetové služby [tamtéž: 92]. Příkladem můžeme uvést internetový vzdělávací portál pro ZŠ *Učení online*, který umožňuje sdílení informací mezi učiteli, žáky a rodiči. Existuje zde možnost výměny informací, sdílení podkladů k výuce a zpětné vazby od učitele. Na tomto místě můžete zadávat úkoly a tvořit pro své žáky testy do všech předmětů [více k tomu na Vzdělávacím portálu Učení online].

3.2 Využití nových moderních technologií na ZŠ

Nejenom mladí lidé, ale i většina starších lidí, mají dnes v ČR k dispozici spoustu moderních technologií. Pro rozšíření e-learningu, ale také zvýšení počítačové gramotnosti je důležitá vybavenost škol moderní technikou. Dle výzkumu z roku 2007 byli již počítače a možnost připojení k internetu velmi rozšířené. Výsledky ukázaly, že více než 50 % škol mělo ve svém vybavení kvalitní techniku a jen 20 % studentů se k tomuto problému vyjádřilo opačně. V široké vybavenosti škol moderní technikou shledáváme velké pozitivum [Sak a Saková 2007b: 160–161], ale důležité je také jejich efektivní využití ve výuce, proto bylo důležité zvýšit gramotnost učitelů v oblasti ICT [tamtéž: 168].

V článku z roku 2013 na portále iDNES se můžeme dočíst, jaké měli moderní technologie, ale v podstatě stále mají dodnes, praktické využití na základních a středních školách. Hojně využívanými nástroji jsou interaktivní tabule. Může se jednat buď o velkoplošnou dotykovou obrazovku, nebo interaktivní plochu, jež je propojená s počítačem a dataprojektorem, který promítá obraz na plochu. Jednak tato technologie poskytuje nové výukové materiály, díky nimž bude vyučování efektivnější, bohatší a názornější, a také se mohou žáci aktivněji zapojovat do výuky. Pedagogové si též mohou vytvářet své DUMy (digitální učební materiály) nebo učit pomocí speciálního softwaru – interaktivní učebnice, která umožňuje využívat obrázky, videa či jiné materiály přímo v edukačním procesu. Mohou také využívat internet k vyhledávání různých informací k tématům v hodinách. Kromě interaktivních tabulí mohou školáci využívat tablety, notebooky, digitální jazykové laboratoře, hlasovací zařízení a další. Rodiče ani učitelé se nemusí bát, že by žáci v hodinách zneužívali technologie k jiným činnostem než je výuka, učitel totiž může kontrolovat ze svého zařízení, jak žáci pracují [Jakešová 2013].

3.3 Využití internetu ke vzdělávání předmětu Výchova k občanství na ZŠ

Je jasné, že využívání tištěných materiálů – učebnic, pracovních sešitů, pracovních listů a nespočtu dalších hmotných materiálů ve vyučování bude vždy na prvním místě. Internet nabízí obrovský virtuální prostor informací, kterého mohou žáci ve výuce využít k něčemu jinému než k aktuálnímu tématu ve výuce. Nemůžeme však zcela zavrhnout využití internetu ve výuce. Z praxe je mi známo, že dnešní moderně vybavené školy disponují nejen počítačovými učebnicemi, ale také třídami, ve kterých se nachází pouze

jedno komunikační zařízení, převážně jeden počítač s připojením k internetu primárně určeného pro pedagoga.

Je možné používat obě metody ve výuce, tedy využití učebnic a internetu v případě, že budou využity zcela efektivně. Kusala [2000: 28] uvádí ve své knize, že v určitých vyučovacích hodinách, například ve společenskovědním semináři při tvorbě projektu lze internet využít k vyhledávání různých informací.

V případě, že učitel ve vyučování využije internet, má za úkol před danou vyučovací hodinou třídit a vyhledávat relevantní informace pro zařazení do určitého tématu. Oproti knihám a učebnicím to vyžaduje aktivnější a pečlivější přístup. Později si samozřejmě učitel vytvoří zásobu zajímavých internetových stránek pro využití v hodinách. Také žáci by měli být aktivně zapojováni do vyučovací hodiny. Internet mohou využívat pro přípravu domácích projektů, vyhledávání informací k tvorbě referátů nebo k přípravě na vyučovací hodiny samotné. Úkolem pedagoga je žáka seznámit s prací na internetu, aby uměl informace třídit a vyhledávat. Mimo jiné mohou internet využívat žáci a učitelé ke vzájemné komunikaci, k zasílání materiálů nebo zadávání domácích úloh, dobrou volbou je v tomto případě e-mailová schránka založená jen pro uvedené účely třídy [tamtéž: 28–31].

Nahlédneme-li do *Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání* (dále jen RVP ZV) zjistíme, že vzdělávací obor pro 2. stupeň ZŠ **Výchova k občanství** v sobě nese pět vzdělávacích oblastí – *Člověk ve společnosti; Člověk jako jedinec; Člověk, stát a hospodářství; Člověk, stát a právo a Mezinárodní vztahy, globální svět* [RVP ZV 2013: 51–54]. Ke každému vzdělávacímu obsahu tohoto oboru si uvedeme příklady internetových zdrojů, jako inspiraci k využití v hodinách Výchovy k občanství:

- a) Člověk ve společnosti – <https://www.kr-zlinsky.cz/>, <https://vlast.cz/>;
- b) Člověk jako jedinec – <https://psychologie.cz/>;
- c) Člověk, stát a hospodářství – <http://www.cnb.cz/cs/index.html>,
<https://www.czso.cz/>, <http://www.rozumimefinancim.cz/>;
- d) Člověk, stát a právo – <https://www.zakonyprolidi.cz/>, <http://www.ibesip.cz/>,
<http://www.psp.cz/docs/laws/constitution.html>;
- e) Mezinárodní vztahy, globální svět –
<http://www.globalnirozvojevzdelavani.cz/>
http://www.natoaktual.cz/na_zpravy.aspx?y=na_summit/cojenato.htm,
<http://www.osn.cz/>.

4 Bezpečnost ve virtuálním světě

Na internetu existují jistá komunikační pravidla, která ale ne každý dodržuje. Takový soubor pravidel a zásad, která by se měla dodržovat ve virtuálním internetovém prostředí, nazýváme **netiketa**. Slovo vzniklo z anglického net (v překladu síť, také zkratka pro internet) a slova etiketa. Taková pravidla internetu vznikla za účelem, aby se lidé naučili chovat na internetu stejně jako v reálném světě [Kopecký 2007: 11].

V ČR existuje projekt Saferinternet.cz, který zrealizovalo Národní centrum bezpečnějšího internetu (dále jen NCBI), jež spolufinancuje Evropská komise. Jak už z názvu vyplývá, úkolem projektu je zvyšovat informovanost občanů o bezpečnějším a zodpovědnějším používání internetu, zaměřuje se na pomoc a vzdělávání v této oblasti, hlavně dětí, které musíme chránit před nevhodnými a rizikovými obsahy na internetu. Staví se proti šíření nezákonného obsahu ve virtuálním prostředí, jedná se především o pedofilní a extremistické obsahy. Také neustále obnovují aktuální informace ve vývoji moderních technologií a jejich rizik [Saferinternet.cz 2013]. NCBI provozuje horkou linku Online Hotline, kde může kdokoli nahlásit nevhodné nebo nezákonné obsahy na internetu, jimiž mohou být obzvláště dětská pornografie a kyberšikana [Online-Hotline.cz 2014]. Pomoc v oblasti kriminality související s ICT technologiemi nebo internetem v ČR může také kdokoli najít v anonymní internetové poradně Online-Helpline, kterou mohou lidé kontaktovat odesláním formuláře, nebo zavoláním na číslo 252 584 438 [Online-Helpline.cz 2014].

Za zmínku stojí také celosvětové sdružení Safer Internet Day (SID), která spolupracuje s mezinárodní sítí Insafe. Funguje od roku 2004 a od té doby je jejím cílem zvýšit povědomí o rizicích internetu, proto každoročně v únoru podporuje bezpečnější využívání internetu, především pro děti a mládež. Letos se Dnem bezpečnějšího internetu stal 07. 02. 2017 s tématem „Be the Change: Unite for a Better“. Cílem tohoto sdružení je uspořádávání aktivit na dané téma ve školách nebo v jiných organizacích; registrované země pak mohou své aktivity sdílet na webových stránkách. Do této akce je nyní zapojeno více jak 100 zemí z celého světa [Saferinternetday.cz]. Do akce Den bezpečnějšího internetu se zapojila i ČR, a to s tématem Ochrana osobních dat v prostředí internetu [Saferinternet.cz. 2013].

Nabízí se také otázka, jak chránit dětské diváky před negativními vlivy, které se skrze televizní obrazovky dostávají do našich domovů. Do jaké míry dokážeme sami ovlivnit, co zrovna naše dítě sleduje v televizi, například reklamy na alkoholické nápoje

nebo filmy nevhodné pro děti? Tento problém však vyřešily zákony ČR, které chrání dětskou populaci před šířením negativních či škodlivých jevů v televizním vysílání. Ukládají povinnost nevysílat pořady s nevhodným obsahem v čase od 06.00 do 22.00 hodin. Po překročení této doby mají také povinnost slovně upozornovat na nebezpečnost pořadu pro děti a mladistvé před začátkem pořadu společně se symbolem hvězdičky/měsíčku. Pořady, jež nejsou určeny dětem, nejčastěji vyobrazují násilí, agresivitu a sexuální scény, které negativním způsobem ovlivňují fyzický, psychický a mravní vývoj dětí a mládeže. Jedná se hlavně o zákon č. 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání a zákon č. 138/2002 Sb. (novela zákona č. 40/1995 Sb.) o regulaci reklamy, který chrání děti a mládež do 18 let. Ukládá povinnost nezaměřovat reklamy na tabákové výrobky či alkoholické nápoje na jedince mladších 18 let prostřednictvím prvků, které jsou pro tuto věkovou kategorii přitažlivé. V praxi nelze zaručit, že provozovatelé vysílání se budou držet zákona a nebudou ve vysílacích časech, které jsou vhodné pro děti a dospívající vysílat pořady s nevhodným obsahem [Děti a média].

4.1 Prevence rizikového chování ve vztahu k virtuálním drogám

Velmi účinnou ochranou před rizikovými jevy virtuálního prostředí je prevence. Tu by dětem měli poskytovat primárně rodiče a učitelé, na kterých by děti měli vysledovat kladné vzorce chování. Jedna věc je pro všechny ze zmíněných společná, a to dostatečná informovanost o rizikovitosti internetového světa. Rodiče se většinou kvůli pracovním povinnostem nemohou zcela věnovat vzdělávání v této problematice. Pro ně se jako nejvhodnější forma vzdělání jeví pomocí masmédií, ve kterých vznikají videospoty, pořady nebo kampaně s touto problematikou [Szotkowski, Kopecký, Krejčí 2013: 145].

Jako efektivní způsob prevence se osvědčilo také rozšiřování znalostí a dovedností budoucích učitelů z pedagogických fakult na přednáškách, seminářích, cvičeních či workshopů. Učitelé, kteří mají v podstatě v popisu práce učit se a učivo předávat, musejí být informováni o rizicích v souvislosti s ICT [tamtéž: 144–146]. Získávají informace nejen v oblasti psychologie, pedagogiky, informačních technologií, ale také jsou informováni „o možnostech řešení jednotlivých situací v souladu s platnými právními normami“ [tamtéž: 144]. V praktickém ohledu se seznamují se situacemi a jejich postupy ve školním prostředí, např. výskyt kyberšikany, natáčení na mobilní telefon v době

vyučování, problematika Facebooku, sdílení fotografií dětí atd. Vzdělávání učitelů v této oblasti zajišťuje v ČR například program E-Bezpečí (více na Vzdělávání. E-Bezpečí).

Aby byl výsledek prevence co nejoptimálnější, je vhodné využívat přímé terénní vzdělávání cílových skupin a zároveň formu mediálních kampaní [tamtéž: 141]. Takového způsobu prevence využívá Centrum PRVoK PdF UP pomocí svých projektů, např. E-Bezpečí nebo E-Synergie, jež se zaměřuje na vzdělávání učitelů a další. Pokud se blíže zaměříme na projekt E-bezpečí, můžeme o něm říci, že se jedná o výzkumný, vzdělávací, preventivní a intervenční projekt, který vznikl v roce 2008 a zaměřuje se na prevenci rizikového chování na internetu (kyberšikana, sexting, rizika sociálních sítí a další). Cílovou skupinou jsou žáci základních i středních škol, učitelé, metodici prevence, vychovatelé, policisté, ale také rodiče a další [Kopecký 2008–2015]. Prevence v programu E-Bezpečí – zaměřená na děti –, seznamuje děti s riziky virtuálního světa skrze skutečné případy obětí z ČR, ale i Velké Británie nebo Polska, výklad teorie využívá jen minimálně. Takovou edukaci pro školáky zajišťuje školní metodik prevence [tamtéž: 142–143].

4.2 Škola a pedagog jako významný aspekt v oblasti prevence

Velice významným poskytovatelem informací ohledně prevence, bezpečného používání internetu či vlivů médií na jedince je škola. Jsou to právě učitelé, kteří mohou předcházet rizikovému chování nebo včas podchytit již rozvinuté rizikové chování vůči ICT technologiím.

Podíváme-li se například do RVP ZV, najdeme zde průřezová témata, přičemž jedno z nich se týká problematiky médií. Úkolem průřezovým témat je nejenom doplňovat obsah vzdělávání, ale také obohatit každého žáka o novou zkušenost, kterou využijí ve svém běžném životě, rozvíjet jejich vzájemnou spolupráci a komunikaci. Tak mohou školu ovlivnit jako celek. V RVP ZV bychom našli celkově šest *průřezových témat*: Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova, Environmentální výchova, **Mediální výchova** [RVP ZV 2013: 107]. Můžeme tedy vidět, že se žáci ve škole učí být mediálně gramotní, naučí se využívat média jako zdroje různých informací či zábavy; zjistí, jak média fungují a jak ovlivňují jedince, naučí je kriticky myslet a přijímat informace. V neposlední řadě mohou být žáci seznámeni s tématem závislostního chování na internetu nebo rizikovém chování na internetu [tamtéž: 118]

Na prvním stupni ZŠ bychom problematiku závislosti na počítačích a nebezpečí komunikace prostřednictvím virtuálních médií mohli zařadit do vzdělávací oblasti RVP ZV *Člověk a jeho svět* [tamtéž: 38–40]. Žáci se také mnohé naučí skrze vzdělávací oblast **Informační a komunikační technologie**. Očekávaným výstupem na prvním stupni je například to, že žák „komunikuje pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení“, žák druhého stupně „ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost“ [tamtéž: 35–37].

Na druhém stupni ZŠ mohou danou problematiku řešit také ve vzdělávací oblasti *Člověk a jeho společnost*, který má obory Dějepis a Výchova k občanství [tamtéž: 46]. Také vzdělávací oblast *Člověk a svět práce*, kde se žáci například dozvědí, jak využívat digitální technologie. Žákův očekávaný výstup v této oblasti bude následující: „Ovládá základní funkce digitální techniky; diagnostikuje a odstraňuje základní problémy při provozu digitální techniky.“ nebo „Pracuje uživatelským způsobem s mobilními technologiemi – cestování, obchod, vzdělávání, zábava.“ [tamtéž: 92].

Předmět zaměřující se na podporu a ochranu zdraví, prevenci nebo mezilidské vztahy, je Výchova ke zdraví, která je již nedílnou součástí vzdělávací oblasti *Člověk a zdraví*. V nové verzi RVP ZV s účinností od 01. 01. 2013 jsou v učivu „rizika ohrožující zdraví a jejich prevence“ zahrnuta témata o závislosti na internetu, „bezpeční chování a komunikace“ a také „nebezpečí komunikace prostřednictvím elektronických médií“ [tamtéž: 81]. Součástí vzdělávacího oboru Výchovy ke zdraví je také **Sexuální výchova**. V čem máme ale spatřovat souvislost mezi virtuálním světem a sexualitou mládeže? Skutečnost, že riziková internetová komunikace souvisí se sexuální výchovou, můžeme shlédnout v problematice sextingu (viz podkapitola 2.5) a jiných rizik. S tím souhlasí také Hřivnová, která navíc doporučuje, aby se tyto fenomény propojily v rámci vzdělávání a pracovalo se na nich současně v celkovém holistickém přístupu [Hřivnová 2013: 5–6].

Po tomto výčtu, lze bezesporu konstatovat, že možností, jak děti a mládež vzdělávat v oblasti bezpečnějšího používání internetu a dalších ICT technologií, je mnoho. Postačí, aby pedagogové tuto problematiku efektivně zařadili do výuky na ZŠ.

4.3 Pravidla a rady pro děti a mládež

Děti a dospívající by měli na internetu dodržovat několik zásadních pravidel, díky kterým budou ve virtuálním prostředí lépe chráněni před nežádoucími vlivy. Jedním ze základních pravidel je nikomu cizímu nezasílat své soukromé fotografie, nesdělovat věk,

telefonní číslo, adresu bydliště a v žádném případě svá hesla k e-mailové schránce nebo jiné službě, nikdy nevíš, kdo takových informací zneužije. Vždy sděluj rodičům, pokud ti někdo zašle nevhodné nebo hrubé e-maily či zprávy, na takové zprávy neodpovídej. Nedomlouvej si setkání přes internet s cizím člověkem, pověz to pokaždé rodičům. Na internetu rozhodně nenavštěvuj webové stránky se sexuální, násilnou, rasistickou tematikou nebo s obsahem informací o návykových látkách, vyhneš se tak i virům nebo spamům. Není též vhodné otevírat přílohy e-mailu od neznámých lidí, mohou v sobě skrývat vir. Ne všechny informace na internetu jsou pravdivé a správné, proto bys měl důležitá témata řešit s dospělými. Děti by se také měly naučit na internetu chovat stejně jako v reálném životě, tedy slušně, nepoužívat nevhodné výrazy. Také by měli vědět, že porušit zákon mohou přes internet, a to např. porušením autorských práv nebo rozesílání ilegálních materiálů [Nešpor 2011a: 56–58]. „Nezapomeň: opatrný internetový surfař je inteligentní surfař!“ [Nadace Naše dítě].

Děti a mládež do 26 let v případě tíživé životní situace, se kterou se nedokáží vypořádat sami, potřebují radu a pomoc a nechtějí se svěřovat lidem ze svého okolí, mohou anonymně zavolat na Linku bezpečí s bezplatným telefonním číslem 116 111, kde jim rádi pomohou. Využít mohou také e-mailovou poradnu pomoc@linkabezpeci.cz nebo chat Linky bezpečí. Obracet se zde mohou děti a mládež s nejrůznějšími problémy, např. rodinnými, vztahovými, problémy ve škole, pokud je jim ubližováno, mají strach, jsou šikanováni, kyberšikanováni, zabývají-li se otázkami dospívání, a mnohé další [Linka bezpečí].

4.4 Pravidla a rady pro rodiče

Rodina je první a neoddělitelnou součástí dětského světa. Jak už napsal Matějček [1994: 15], „Rodina je zajisté nejstarší lidskou společenskou institucí, která vznikla v pradávných dobách nejen z přirozeného pudu pohlavního, jenž vede k plození a rozmnožování daného živočišného druhu, ale především z potřeby své potomstvo ochraňovat, učit, vzdělávat, připravovat pro život.“ Mühlpachr [2008: 147] také poznamenává, že rodina je nejprvotnějším prostředím, se kterým se dítě po narození setkává a až později se na formování osobnosti dítěte podílí předškolní zařízení, škola, zájmové kroužky nebo společenské organizace. Dětství je důležitou součástí lidského života, proto se stává prostředí rodiny významným faktorem ve vývoji a výchově dítěte.

Znalosti a dovednosti, jak správně používat internet a ostatní ICT by dětem měli předávat nejenom učitelé, ale také rodiče, kteří se v okolí dítěte pohybují nejčastěji.

Pokud budou následující pravidla rodiče dodržovat, mají větší šanci chránit své děti před rizikovými jevy virtuální komunikace:

1. Zajímejte se a mluďte s vašimi dětmi o tom, co hledají na internetu. Mějte na paměti, že přestože se zrovna nacházejí doma u počítače, neznamena, že jim nic nehrozí.
2. Počítač dávejte vždy na viditelné místo, ať můžete občas dítě kontrolovat.
3. Ujasněte dětem rizika, která jim ve virtuálním světě hrozí.
4. Vězte, že zákazem nic nevyřešíte! Pokud dětem počítač a internet zakážete, najdou si jiný způsob, jak tyto technologie využít (ve škole, v knihovně, u kamaráda) [Kopecký, Krejčí 2010: 20].

Nešpor [2011a: 55–56] uvádí některá doporučení, jak mohou rodiče preventivně chránit své děti před negativními dopady, jež způsobují počítače/počítačové hry/internet. Dětem by rodiče měli hned ze začátku stanovit pravidla pro používání počítače, např. doba strávená u počítače. Oba rodiče by se měli shodnout na daných pravidlech, a také je společně prosazovat. Naučit se efektivně využívat softwarové prostředky, např. zaheslovat operační systém nebo webovou kameru.

Prospěšným se zdají být společné chvíle s dítětem u počítače, hledání vhodných informací a učení se navzájem novým věcem. Aby dítě dobře fyzicky prospívalo, veďte ho ke zdravému životnímu stylu – dostatečný spánek, pravidelný příjem tekutin či vydatná snídaně. Pohyb je zdravý pro každého z nás, určitým způsobem je významný pro děti s poruchami pozornosti a hyperaktivitou, které jsou více ohroženy častým využíváním virtuálních drog než ostatní děti. Věnujte se dítěti, rozvíjejte jeho zájmy a aktivity, dbejte také na trávení volného času s vrstevníky pro správné začlenění se do společnosti. Prožívejte společně s dětmi různé aktivity, které ještě více stmelí vaše vztahy – společné zážitky, zábava, smích, které sníží riziko vzniku problémů, využívejte např. relaxační techniky (jóga), díky nimž se naučíte zvládat stres. Naučte se dítě nejen rozumně potrestat, ale také pochválit. Dbejte na dobrou spolupráci v rodině (např. rozvedení rodiče by měli vychovávat dítě stejně), důležitá je i spolupráce s prarodiči, ale také spolupráce se školou. Existuje totiž riziko, které jsme si zmiňovali již u kyberšikany, a to, že může být spjata s klasickou šikanou ve škole [Nešpor 2011a: 58–59].

V případě, že dítě nadměrně využívá počítač a nefungují jiná opatření, měli by rodiče vyhledat odbornou pomoc (např. pedagogicko-psychologická poradna), jelikož se u dítěte může jednat o závažnější problém [tamtéž: 59]. Pro odbornou radu a pomoc s dětmi a dospívajícími mohou rodiče, prarodiče nebo pedagogové volat na rodičovskou linku, jež spadá pod Sdružení Linka Bezpečí. Poskytuje pomoc v oblasti krizové intervence a nabízí rodinné, výchovné a sociální poradenství. Telefonní číslo: 840 111 234 [Rodičovská linka].

II PRAKTICKÁ ČÁST

5 Výzkumné šetření

5.1 Cíle výzkumu

Výzkumné šetření této bakalářské práce si klade za cíl zjistit, jaké postoje a zkušenosti mají žáci druhého stupně ZŠ Pod Vinohrady v Uherském Brodě s využíváním virtuálních drog. Zjistit, jak tuto techniku využívají k osobním a studijním účelům, zároveň, jakou moderní techniku využívají ve vyučovacích hodinách a hlavně, zda je tato technika využita efektivně. Dalším cílem je také zmapovat, do jaké míry mají žáci povědomí o rizicích spojených s využíváním ICT.

V praktické části bakalářské práce budeme získávat informace od vybrané skupiny respondentů kvalitativní metodou ohniskových skupin a budeme hodnotit současný stav. Základem bylo samozřejmě studium odborné literatury, ze které budeme vycházet při sestavování výzkumných otázek.

5.1.1 Stanovení výzkumných otázek

Při vytváření výzkumných otázek (VO) jsem vycházela ze samotného cíle výzkumu a vybraného vzorku osob, kterému jsem přizpůsobila rozsah a obsah výzkumu. Zaměřila jsem se výlučně na zkušenosti a postoje k využívání vybraných virtuálních drog. Na tyto otázky budu odpovídat dvojím způsobem – metodou polostrukturovaných ohniskových skupin a dotazníkem.

VO1 Jak žáci využívají moderní technologie (s důrazem na počítač, internet, mobilní telefon a televizi) ve volném čase?

VO2 Jak žáci využívají moderní technologie (s důrazem na počítač a interaktivní tabuli) ve škole?

VO3 Jaké mají žáci povědomí o rizicích spojených s využíváním moderních technologií?

5.2 Metoda získávání dat

Pro zpracování praktické části byl zvolen kvalitativní výzkum, který na rozdíl od kvantitativního výzkumu umožňuje nahlédnout pod povrch problému. V praktické části budu využívat metodu *ohniskových skupin*, v anglickém překladu zvanou také jako *focus groups*, což je forma kvalitativního výzkumu, pomocí které se získávají informace prostřednictvím skupinové interakce zaměřenou na předem určené téma. Základem ohniskové skupiny je téma, tzv. *ohnisko*, se kterým výzkumník skupinu obeznámí [Morgan (1997) 2001: 17]. Ohnisko diskuze vychází ve výzkumném šetření této práce ze stanovených cílů výzkumu a výzkumných otázek.

Ohniskové skupiny se dělí dle míry strukturace na *nestrukturované*, ve kterých není stanovená struktura, ale pouze ohnisko a časové vymezení diskuze. Další formou, jež jsem pro svou bakalářskou práci zvolila, jsou *polostrukturované (semistrukturované) ohniskové skupiny*, které mají stanoveny základní výzkumná témata a otázky, ale nemusí se jich striktně držet, vše se odvíjí od vzniklých situací, dbáno je na větší přípravu moderování a *strukturované ohniskové skupiny* se vyznačují jasně danou strukturou, tematickými okruhy a otázkami, na které je od skupiny či jednotlivce vyžadována odpověď, je zde důležité také prostředí, ve kterém se diskuze odehrávají (např. všechny ohniskové skupiny budou mít stejné podmínky a prostředí). V ohniskové skupině je klíčová role moderátora z hlediska odpovědnosti za průběh diskuze, pomáhá účastníkům ve vyjadřování svých názorů a povzbuzování k zapojování do probíhající diskuze [Mioviský 2006: 177–181].

Ohniskové skupiny můžeme rozdělit do určitých fází, kterých je vhodné se držet: zahájení skupiny, úvodní diskuze a motivační práce, jádro diskuze a ukončení diskuze. Na začátku diskuze je vhodné seznámit účastníky s pravidly ohniskové skupiny, kterými jsou např.: vždy mluví pouze jeden, každý má právo na svůj názor, odpovídají/reagují všichni, neodsuzujeme a neurážíme, každý může odmítnout odpovědět, informace, které se o sobě dozvíme, nebudou šířeny dál, získané informace budou zveřejňovány anonymně, je zajištěna ochrana osobních údajů [tamtéž: 183–184]. Za ideální počet účastníků v jedné ohniskové skupině Mioviský [2006: 185] uvádí 6–10 osob, jelikož je zde prostor pro vyjádření každého účastníka. Také tvrdí, že čím více účastníků ve skupině je, tím se snižuje prostor a zkracuje čas k vyjádření názoru každého účastníka [tamtéž: 186]. Počet ohniskových skupin se odvíjí od vlastního účelu využití této metody. Pokud tuto metodu využijeme jen jako doplňující zdroj kvantitativního výzkumu, postačují 2–3 skupiny, také

nám může stačit i pouze jedna skupina např. v případě preventivního opatření ve firmě. Je-li ohnisková skupina v rámci výzkumného šetření jediná metoda získávání dat, jak je tomu v případě této práce, je doporučeno pracovat se 3–6 ohniskovými skupinami [tamtéž: 186–187].

Ve výzkumu své práce budu využívat získaných informací a vědomostí ze studia odborné literatury a internetových zdrojů. Před začátkem samotného výzkumu jsem provedla pilotážní průzkum, kdy jsem na určitém vzorku osob zjišťovala vhodnost a srozumitelnost formulace otázek a scénáře pro žáky ZŠ. Tím jsem také zjistila potřebný čas ke zrealizování metody ohniskových skupin, který činil cca 60 minut. Za důležité jsem také považovala seznámení se s prostředím školy, ve které budu provádět výzkum a ubezpečila se, zda je možné výzkum realizovat.

Krátký vstupní dotazník (viz příloha č. 1), který jsem pro žáky vytvořila, slouží jako informační materiál o každém zúčastněném žákovi/žákyni, protože se v něm vyskytují základní otázky zjišťující pohlaví, věk, třídu, velikost místa bydliště a zájmy jedince. Kromě toho také devět otázek týkající se využívání virtuálních technologií ve volném čase a ve školním prostředí. Otázky byly formulovány tak, aby byly přiměřeně náročné k věku žáků. Jelikož není dotazníkové šetření hlavní metodou této práce, nezaměřuji se na podrobnou analýzu dotazníků, čemuž přispívá i fakt, že otázky v dotazníku korespondovaly s otázkami pokládanými během diskuze a ty jsou blíže analyzovány v podkapitole 5.5.

5.3 Výběr místa a výzkumného vzorku

Charakteristika místa

Výzkum bude realizován na ZŠ Pod Vinohrady v Uherském Brodě. Škola byla slavnostně otevřena 01. 09. 1956 a byla dále rozšiřována roku 1993. Škola poskytuje kromě základního vzdělávání, také zájmové vzdělávání ve školním klubu a školní družině. Již od roku 1992 je ředitelem školy Zdeněk Moštěk. Od 01. 09. 2007 probíhá výuka na škole podle vlastního školního vzdělávacího programu „Škola pro všechny“. Škola disponuje všemi devíti postupnými ročníky a pojme až 455 žáků, kteří za dobu studia poznávají celkem 40 učeben, z čehož 12 jsou učebny odborné. Nahlédneme-li do vybavenosti školy moderní technikou, která je také tématem mé práce, zjistíme, že se na škole nacházejí tři počítačové učebny, dvě multimediální učebny, jazykové učebny

a některé učebny jsou také vybaveny interaktivní tabulí a audiovizuální technikou. Pro pedagogy jsou k dispozici mnohé didaktické pomůcky, kopírka a PC, přičemž celá škola má možnost připojení k WiFi zabezpečené heslem. Všechny novinky týkající se školy, o jejím dění, fotografiích či událostech mají rodiče, žáci či učitelé možnost sledovat na webových stránkách školy www.zsvin.cz. Žáci mají jak tištěnou klasickou žákovskou knížku, ale také elektronickou, ke které dostanou přístupové údaje. Škola má také zabezpečené vchody do budovy, kvůli bezpečí žáků a zaměstnanců školy [Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání 2016: 3–4].

Charakteristika výzkumného vzorku

Vybranou skupinou pro tento výzkum byli žáci a žákyně druhého stupně ZŠ Pod Vinohrady v Uherském Brodě, tedy děti staršího školního věku ve věku 12–16 let, tomu je i výzkum přizpůsoben. Vágnerová [(2005) 2012: 256] tuto etapu života zahrnuje v rozmezí 11/12–15 let, kterou nazývá také jako první fáze dospívání (pubescence), kdy se dítě mění nejen z hlediska fyzického, ale také ze stránky psychické, mění se jeho prožívání, myšlení, pozvolně se osamostatňuje a separuje od rodiny.

Celkem se výzkumu zúčastnilo 24 žáků, přičemž v jejich složení se dbalo na účast jak chlapců (50 %), tak i dívek (50 %). Rozdělení byli do čtyř skupin po šesti podle jednotlivých postupných ročníků druhého stupně. Všichni žáci se výzkumu účastnili dobrovolně. Pro rychlejší a efektivnější zajištění výzkumu byl pověřen ředitelem školy učitel, který mi napomohl zajistit žáky k výzkum, následné rozdělení formulářů pro jejich zákonné zástupce a informování jednotlivých učitelů o výzkumu z důvodu absencí ve výuce. Výzkum probíhal za běžného provozu školy, proto měli žáci možnost strávit čas ve škole jiným způsobem, než-li samotnou výukou.

Tabulka 1 Složení a trvání ohniskových skupin

Skupina	Třída	Věk	Čas	Chlapců	Dívek
1.	6.C	12–13	8:00 – 9:10	3	3
2.	7.A	12–13	9:20 – 10:30	3	3
3.	8.B	13–15	11:00 – 12:10	3	3
4.	9.B	15–16	12:20 – 13:30	3	3
Celkem chlapců a dívek:				12	12
Celkem:				24	

Zdroj: vlastní zpracování

5.4 Průběh ohniskových skupin

O výzkumném šetření byli žáci s dostatečným předstihem informováni. Rodičům všech zúčastněných žáků byly týden předem dodány informace o výzkumu a spolu s nimi příslušné formuláře (souhlas vyjádřený podpisem tzv. informovaného souhlasu), kterými dali písemné svolení k účasti svého syna/své dcery na výzkumné šetření a také souhlas k audio nahrávání celého výzkumu (viz příloha č. 2).

V předem domluvený den, v mém případě 24. 03. 2016 proběhly moderované polostrukturované diskuze v prostorné osvětlené místnosti v budově školy zvláště se čtyřmi šestičlennými skupinami žáků/žákyň z postupných ročníků druhého stupně ZŠ (12–16 let), přičemž v každé skupině byly zastoupeny obě pohlaví, tři holky a tři kluci. Délka jedné ohniskové skupiny byla cca 60 minut. Účastníci byli rozesazeni k obdélníkovému stolu, aby se žádný z nich necítil nadřazeně ani podřazeně seděli naproti sobě, moderátor v čele stolu. Nahrávací zařízení (notebook s programem Audacity) bylo umístěno tak, aby nijak neovlivňovalo atmosféru v kolektivu, ale zároveň, aby bylo v dostatečné vzdálenosti od účastníků a bylo vše nahráno.

Výzkum byl zahájen představením se žákům, objasněním cílů a účelu celého výzkumu. Účastníci byli seznámeni s pravidly ohniskové skupiny a svými právy. Vždy mluví pouze jeden, každý má právo na svůj názor a také, že se nebudeme navzájem odsuzovat ani urážet, patří do pravidel, kterých by se měli účastníci focus groups držet. Bylo zdůrazněno, že získané informace a výsledky budou považovány za důvěrné, využity budou výhradně pro tvorbu bakalářské práce a zveřejňovány zcela anonymně. Žákům bylo

také doporučeno, ať vycházejí ze svých zkušeností a názorů, neexistuje žádná špatná odpověď, přitom byli požádáni, aby odpovídali pravdivě. Žáci byli srozuměni s tím, že nemusí odpovídat na otázky, na které nechtějí, nebudou do žádných odpovědí nuceny. Následně jim byly rozdány krátké vstupní dotazníky, po jejichž vyplnění jsme se dostali k samotné diskuzi.

Skupinová diskuze byla neformálně vedená, ale držela se určitých témat a struktur. Pomůckou pro moderátora byl tzv. moderovací scénář (viz příloha č. 3), i když v něm byly otázky předem připraveny, nebyla jejich posloupnost striktní. K navození příjemné atmosféry, motivování žáků a podpory toho, aby se každý zapojoval do diskuze, jsem jako úvodní diskuzi zvolila práci s logy, ke kterým měli žáci přiřazovat správný název. Žákům byli postupně ukazovány 12 obrázků s grafickými značkami (tzv. loga) známých internetových prohlížečů, organizací, aplikací či her (Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Apple, Android, Facebook, Twitter, Instagram, hra Warcraft, TV Nova, otevřená encyklopedie Wikipedie, PowerPoint). Cílem tohoto úkolu bylo zjistit, jak žáci vnímají obrazy a loga, které v případě využívání počítače, internetu a televize, mají nestále před očima.

Témata, kterých jsme se v diskuzi dotýkali, a zároveň tvořila tři tematické okruhy diskuze, byla: *moderní technologie v životě žáků, jejich výhody a nevýhody; význam virtuálních technologií ve škole a mimo ni; znalost a vnímání rizik spojených s využíváním informačních a komunikačních technologií*. Cílem diskuzí bylo od dětí nenásilně získat spontánní odpovědi.

Závěrem byla žákům, v případě zájmu o výsledky výzkumu, sdělena má e-mailová adresa. Všem zúčastněným bylo poděkováno za ochotu a spolupráci, poté byly materiály odneseny k vlastní analýze mimo školu.

5.5 Analýza získaných dat

Analýzu dat budu provádět na základě získaných materiálů z ohniskových skupin (audio nahrávka, dotazník) a také dle stanovených výzkumných otázek (VO), ve kterých budeme identifikovat hlavní témata napříč všech čtyř ohniskových skupin. Získaná audio nahrávka byla přepisována do písemné podoby a následně analyzována pro potřeby výzkumu této práce.

Jako metoda zpracování dat byla použita *metoda zachycení vzorců*, jež se jevila jako nejvhodnější. Princip této metody spočívá ve vyhledávání určitých opakujících se

vzorců, témat, „gestaltů“ a jejich následné zaznamenávání [Miovský 2006: 222], v mém případě k jednotlivým výzkumným otázkám vytvářím příběhy, které doplňuji o vlastní citace z diskuze dětí, které v podobném znění zaznívaly nejčastěji.

V textu jsou uváděny přímé citace výpovědí účastníků, avšak z důvodu autenticity nebyly žádným způsobem upravovány do spisovného jazyka a zůstaly ve své původní doslovné podobě. Z důvodu zachování anonymity všech účastníků jsou jejich jména nahrazena následujícími znaky: CH = chlapec, D = dívka, číslo za znakem = třída (např. CH8 – chlapec 8. třídy).

Úvodní diskuze

Již při úvodní aktivitě *poznávání log*, kterou jsem realizovala na začátku každé focusní skupiny, konstatuji, že žáci velmi dobře vnímají obrazy, na které ve virtuálním světě často naráží. Všichni žáci ve všech skupinkách byli schopni pohotově reagovat na ukázky jednotlivých grafických značek a přiřazovat k nim správný název. Zde se nikdo nechoval nadřazeně, všichni měli stejnou šanci na vyjádření svého názoru. Po každé ukázce loga a správného přiřazení názvu k němu, následovala otázka navíc. Uvádím zde příklad:

Moderátor: „*Co tohle logo?*“

Žáci (věděli všichni): „*Apple.*“

Moderátor: „*Ví někdo, proč zrovna nakousnuté jablíčko?*“

D7: „... *bite je v překladu v angličtině kousnutí a byte jako jednotka informace...*“

Po této úvodní diskuzi měl být naplněn nejen cíl navození příjemné atmosféry, odstranění zábran ve vyjadřování, motivování žáků a přenesení se do tématu virtuálních technologií, ale také zjištění, zda jsou žáci schopni rozpoznat a definovat obrazy, které ve virtuálním prostředí počítačů a televize mají neustále na očích. Tyto oba cíle byly naplněny.

VO1 Jak žáci využívají moderní technologie (s důrazem na počítač, internet, mobilní telefon a televizi) ve volném čase?

Podle odpovědí žáků můžeme konstatovat, že nejběžnější a nejvyužívanější moderní technologie (počítač, mobilní telefon, televize) se vyskytují ve všech rodinách.

Všichni dotazovaní uváděli, že mají doma **počítač** svůj vlastní, přičemž žáci nižších ročníků ho většinou využívají společně s rodiči/sourozenci a starší žáci už to berou jako samozřejmost, že by měli mít svůj vlastní počítač/notebook. Nikdo z dotázaných nevedl, že by měl vyloženě vymezenou dobu, kdy mohou používat počítač, jen zazněly názory typu: „*Někdy můžu k počítači, až si udělám úkoly do školy*“, CH7. Všichni žáci si uvědomují rodičovskou kontrolu nad jejich využíváním počítače, ale neberou to, jako velkou újmu („*Jo, občas se máma podívá a zeptá, co na tom počítači dělám a pak jde pryč*“, D8; „*Mamka pořád na mě, co tam sleduješ, co tam sleduješ?*“, CH9; „*Dřív jsem to tam měl, ale teď už ne*“, CH7). Můžeme konstatovat, že je správné, že se rodiče zajímají o to, co jejich děti dělají na počítači. Většina dotázaných vnímá své dovednosti s využíváním počítače za mnohem vyšší než jejich rodiče, proto zde můžeme shledávat jakousi nadvládu nad jejich virtuálním světem („*No spíš musím učit já mamku, ona někdy neví kam kliknout a tak*“, D8).

Počítač je téměř všemi vnímán jako prostředek zábavy, k hraní online her, ke komunikaci mezi vrstevníky i blízkými, k vyhledávání informací do školy nebo poslouchání hudby a sledování filmů („*Občas hraju hry nebo chatuju na facebooku*“, CH7; „*Chodím na facebook, poslouchám písničky, taky do školy něco hledám, když máme úkoly, třeba referáty*“, D6; „*Občas sleduju youtubery, třeba Gogomana, ten je dobrý*“, CH7).

Žáci jsou také schopni kriticky myslet ve vztahu k reklamách na internetu a také v televizi, uvědomují si, že ne vše, co si na internetu přečtou, může být pravda („*Nevěřím všemu, protože někdo tam může napsat úplnou blbost*“, D7; „*Nemám rád hlavně ty dlouhé reklamy v televizi, to si radši pustím film na internetu*“, CH8; „*Reklamy jsou, aby si lidi všechno kupovali*“, D6; „*Třeba o celebritách si toho spoustu navymýšlejí*“, D7).

Internet je pro mnohé prostorem bez zábran, ve kterém je možné cokoliv a najdou tam mnoho informací, připojení k internetu mají všichni žáci, nejčastěji se připojují na mobilu a počítači/notebooku („*V mobilu mám wifi, je to dobré, když se chci připojit tak můžu kdekoliv, ve škole máme wifi, ale nemám heslo*“, CH8). Co se týče internetových stránek, které často žáci navštěvují, uváděli nejčastěji hudební kanály („*Poslouchám písničky na youtube*“, CH8); sociální sítě, web týkající se jejich zálib nebo stránky, které jim pomohou zpracovat úkoly do školy („*Taky chodím na webovky, kde najdu nějaké informace do školy, třeba ta wikipedie*“, CH9). Paradoxem bylo, že více jak polovina dětí si uvědomuje, že informace z otevřené encyklopedie Wikipedia nejsou relevantní, tak přesto z nich čerpají informace („*Já chodím na wikipedii, je tam hodně informací koupě,*

tak si můžu vybrat“, D9). Někteří žáci z vyšších ročníků se přiznávají, že již navštívili internetové stránky určené osobám až od 18 let, ale nečiní tak pravidelně, většinou je tam zavedla zvědavost.

Hojně využívanými „webovkami“ mezi školáky jsou také sociální sítě, z nichž nejčastěji Facebook (*„Jo, mám facebook, mám ho i zabezpečený, aby můj profil viděli jen přátelé“*, CH8), hned za ním Instagram a Twitter, naopak české sociální sítě jako Lidé.cz, Spolužáci.cz nevyužívají již téměř vůbec. Zarážející je, že pět žáků využívající Facebook nedosáhlo potřebného povoleného věku k používání této sociální sítě, tedy 13 let. O této zásadě se dočteme přímo v podmínkách používání této služby zvané Prohlášení o právech a povinnostech, kde v bodu o bezpečnosti registrace a účtu vyčteme následující povinnost „nebudete Facebook používat, pokud je vám méně než 13 let“ [Facebook 2017].

Pro vyjádření svých emocí a pocitů považují za nejlepší zprostředkovatele „smajlíky“ všichni dotázaní (*„Jo posílám často smajlíky na chatu, D6; „Jak kdy, že jo, protože někdy to je ironicky“*, D9). Po dotázání zda při otevření webové stránky, která je pouze pro osoby starší 18 let, zvolí odpověď ano nebo ne, dívky odpovídaly nejčastěji záporně, mezi chlapci panuje větší zvědavost, proto by zvolili ano (*„Dal bych jo, oni však nemůžou zjistit, kolik mi je roků“*, CH9).

Jeden z nejčastějších způsobů, jak tráví děti svůj volný čas, je u hraní počítačových her, které jsou kapitolou sami o sobě. Ve volném čase žáci rádi hrají počítačové hry tzv. „onlajnovky“ (*„Hraju, když se chci nějak zabavit“*, CH7; *„Moje oblíbená je Minecraft“*, D9; *„U jedné hry strávím klidně i tři hodiny“*, CH9). Důvody hraní tkví v zábavě, odreagování a vyplnění času v případě, že nemají co dělat. Přitom se našli jedinci, které to nebaví a raději tráví volný čas jiným způsobem (*„Nejvíce mě baví asi World of Warcraft“*, CH7; *„Občas si zahraju The Sims“*, D8; *„Když už hraji tak mám Minecraft“*, D9). Žáci šestých ročníků si hru vybírají podle žánru, co je zrovna zajímavá nebo podle toho, co hrají vrstevníci, naopak žáci z vyšších ročníků si už zjišťují o hře bližší informace z recenzí a podle toho si hru vybírají.

Všichni zúčastnění mají **mobilní telefon** a považují ho za důležitou součást své výbavy, která slouží ke komunikaci, poslechu hudby, případně fotografování a hraní her (*„Je to rychlá komunikace, když potřebuji, zavolám našim nebo kamarádům“*, CH9; *„Hraju na něm hry nebo chodím na Messenger“*, CH6). Z výzkumu také vychází, že více jak polovina zúčastněných se cítí jistěji, pokud u sebe má mobilní telefon. Nahlížíjí na něj více pragmaticky než na počítač (*„Mně to přijde takové jistější, že kdyby se mi něco stalo, tak mám ho u sebe,“*, D7). Všichni dotázaní vlastní chytrý telefon, kromě dívky ze sedmé

třídy, která má klasický „tlačítkový“, avšak nezaznamenala jsem, že by mobil určoval jejich společenský status, berou ho spíše jako nutnost. U žáků v rozmezí 12–13 pozoruji, že rodiče své děti občas kontrolují mobilem, když jsou například s kamarády venku, ale u starších dětí se to děje již zřídka (*„Většinou se domluvíím s mamkou, kdy dojdú z venku dom, a když víím, že se třeba pozdím, tak jí zavolám, at' nemá strach“*, CH7).

Z výzkumu vyplívá, že všichni žáci upřednostňují virtuální komunikaci přes chaty na sociálních sítí a telefonování přes skype a mobil (*„Radši zavolám, je to rychlejší než psát“*, D9). Tím důvodem proč upřednostňují komunikaci přes internet je kvůli ekonomické stránce věci, komunikace přes chat nebo skype nic nestojí, naopak na zasílám SMS nebo MMS zpráv potřebují kredit a ten bez peněz rodičů nemají (*„Jdu na messenger a tam pošlu fotky, obrázky nebo si popíšu a nic za to neplatím, ale když volám nebo píšu SMS, tak musím za to platit“*, D7).

Kromě již zmíněných moderních technologií, které žáci využívají, dále zmiňují např. tablet, iPad (*„V ruštině jsme ho používali“*, D9), iPod, čtečku elektronických knih, herní konzole Playstation a mp3. Všichni si uvědomují již zmíněná pozitiva těchto technologií a uvádějí, že si v podstatě neumějí představit život bez moderních technologií, jen pár jedinců by si to chtělo alespoň na chvíli vyzkoušet. Vyzorovala jsem, že pro ně tyto technologie nejsou jen jakousi nutností, ale i běžnou součástí dne, stejně jako například kartáček na zuby.

Televizi považují všichni dotazovaní taktéž jako běžnou součást vybavy domácnosti, avšak se řadí spíše na nižší příčky oproti počítači nebo počítačovým hrám. Televizi sledují buď sami nebo i společně s rodiči nebo sourozenci a komentují, co zrovna vidí. Nejčastěji sledovaným žánrem jsou seriály a pořady, naopak dokumenty nesledují skoro vůbec (*„Já se dívám na Ordinaci nebo taky na Tvoje tvář má známý hlas“*, D8), ale najdou se jedinci, kteří televizi sledují zřídka. Upřednostňují sledovat televizi na internetu nebo online filmy (*„v TV nebývá toho moc, na co se dá dívat, v televizi je spousta reklam, je tam třeba očko, kde můžu poslouchat písničky, ale to si můžu poslechnout v PC, když je mám stáhlé z internetu. Během filmu je 5 reklam, reklamy pomalu dýl, jak celý film, ale na internetu to máte v kuse, můžete si to kdykoliv stopnout, jít si pro jídlo“*, D7). Žáci si také uvědomují, že není správné stahovat z internetu filmy nebo písničky, ale většinou tak všichni činí. Velmi pozitivním zjištěním bylo, že žáci ze všech ročníků se shodují na tom, že ne všechny informace co se v televizi dozví (hlavně tedy v reklamách) nejsou pravdivé a zaujímají k nich kritický postoj (*„Třeba reklama na KFC, tam jsou ty burgery a pak, když tam dojdete, tak je to o polovinu menší a je tam docela malý salátek“*, D7), taky tuší že

reklamy existují z nějakého důvodu, a to „aby nalákaly lidi“, CH6 a tvrdí, že sami reklamám nepodléhají, spíš je pobaví. Žáci si také uvědomují kontrolu nad sledováním televize od rodičů („Já ji třeba kdykoliv můžu zapnout, pak prostě dojde mamka, zeptá se, máš hotové úkoly, nemáš, tak to vypni a běž si je udělat a můžeš si pustit potom“, D7; „Já si třeba můžu pustit, kdy chcu, ale pak dojde taťka a přepne mi to, ale naštěstí máme dvě televize, takže můžu na druhu se dívat“, CH7; „Nemám televizi v pokoji, říkají, že bych tam byl pořád zavřený sám, tak dole v obýváku je to jako lepší, že se tam celá rodina sejdem“, CH7).

VO2 Jak žáci využívají moderní technologie (s důrazem na počítač a interaktivní tabuli) ve škole?

Využívání moderních didaktických technologií ve vyučování na základní škole hodnotí žáci pozitivně, podle získaných odpovědí, tvrdím, že je pro ně práce s moderní technikou zajímavá, názorná, efektivní a dokáží si tak některé věci lépe zapamatovat, na druhou stranu si převážně nedokáží představit, že by měli využívat v hodinách pouze tuto techniku, namísto běžných učebnic, knih a sešitů („Je to dobré, třeba v přírodopise, že si to podle těch obrázků dobře zapamatujeme“, CH6; „V informace děláme na počítači, to mě baví“, CH9; „Sešity jsou nejlepší“, CH7; „Učitelé dělají zápisky toho nejdůležitějšího, ale na internetu je moc informací“, D7; „Když si zápisy píšu, tak si to aj líp naučím“, D8). Objevovali se zde ale i názory, že by práce s tablety namísto sešitů byla lepší a realizovatelná („Třeba když mám tu učebnici, tak si tam nic jiného nemůžu najít, ale v tom tabletu na internetu je toho moc“, CH8; „Jo já si to dokážu představit, že by třeba každý žák měl svůj tablet, ..., a kolikrát mám těžký batoh, ale tablet bych nosil jen tak v ruce, v klidu, ...“, CH7). Pokud žáci mají možnost a je-li tomu výuka přizpůsobena, využívají ve vyučování nejčastěji počítač, navštěvují jazykovou nebo multimediální učebnu. Pedagogové využívají v rámci výuky nejčastěji počítač, promítací plátno, dataprojektor, internet, čímž se výuka pro žáky jeví zajímavější a názornější. Méně využívanou technologií je interaktivní tabule, což přisuzuji tomu, že nejsou učitelé zcela naučení správnému využívání této technologie a také televize, kterou již nahrazují počítače a internet („Třeba v dějepise na youtube nebo na streamu“, CH6). Tato technika je využívána nejčastěji v cizích jazycích, zeměpise, dějepise, přírodopise a informatice.

V dnešní internetové době žáci také hodně často využívají internet ke zpracování domácího úkolu namísto klasických knih („Je to rychlejší a najdu tam toho moc“, CH8).

Paradoxem je, že žáci jako první internetový zdroj, ze kterého čerpají informace ke zpracování referátu, uvádějí otevřenou internetovou encyklopedii Wikipedie, i když více jak polovina z nich souhlasí s tím, že to není vhodný zdroj na čerpání informací („*No, na wikipedii může dávat informace každý a třeba ani nevíme z kama to je*“, D9). Nejvíce internet ke zpracování domácích úkolů využívají v anglickém jazyce, zeměpise, dějepise a výchově k občanství. Žáci také využívají dvě žákovské knížky, jednu elektronickou a druhou klasickou tištěnou, kterou jednohlasně upřednostňují jak žáci, rodiče tak i učitelé. Podle zjištění nejsou sociální sítě pro ně jen zábavou, ale využívají je taky ke sdílení informací a komunikování mezi spolužáky ve třídě a to tím způsobem, že mají vytvořenou skupinu své vlastní třídy na sociální síti.

Pozitivním zjištěním bylo také to, že žáci ve škole již slyšeli o desateru bezpečného chování na internetu, které považují za logické a většina jej dodržuje („*Jo v informatice*“, D7). Škola nezůstává pozadu a přizpůsobuje se novým rizikům plynoucí z využívání moderních technologií a zařazuje do výukového procesu přednášky pro žáky na témata týkající se rizikového chování v prostředí internetu („*Měli jsme přednášku o kyberšikaně*“, D8).

VO3 Jaké mají žáci povědomí o rizicích spojených s využíváním moderních technologií?

Nikdo z dotázaných neudává počítač či televizi na první místo v žebříčku svých zájmů („*Tak v první pětce to asi bude, ale že by to byl hlavní koníček, to ne*“, CH7), ale ve svém okolí znají kamarády, kteří u počítače tráví spoustu svého volného času. Pod spojením „rizika internetu“ si žáci ihned vybavují technologická rizika, jako jsou viry či spamy, ale kromě nich také rizika sociální („*Tak třeba ta kyberšikana, to je šikana, ale na internetu*“, CH8). Vědí, že není vhodné na internetu zveřejňovat osobní informace („*Adresu a hesla bych tam asi nedala*“, D6; „*Asi nějaké intimní fotky by se neměli zveřejňovat*“, CH9). Také jsou si vědomí jakýchkoliv zabezpečení, která v počítači nebo na internetu existují, ať už je to zabezpečení na sociálních sítích, používání vhodných hesel, která nejdou lehce rozšifrovat („*Já třeba mám heslo udělané tak, že to má prostě smysl nějaký*“, CH7) či antivirové ochrany počítače. Podle získaných odpovědí, konstatují, že většina již slyšela o desateru bezpečného chování na internetu na základní škole a dodržuje jej, jelikož ta pravidla považují za logické a smysluplné. Co se týče rizikového chování ve virtuálním světě (kyberšikana, kybergrooming, sexting,...) všichni uvádí, že by se

nesetkali s cizím člověkem, kterého znají pouze přes internet. Takové setkání by považovali za rizikové, protože nevědí, jak se takový člověk může chovat ve skutečnosti. Většinou ani s cizími lidmi nekomunikují, ale vyhledávají pouze své přátele. Pár jedinců se přiznává, že již je zvědavost zavedla na nevhodné webové stránky, tvrdí však, že tak nečiní pravidelně. Často se také stává, že nevhodné stránky se jim otevírají nedobrovolně („*Když si chci pustit online film, tak na to kliknu a otevře se nová stránka a je to něco sprostého, ale hned to vypnu*“, D7).

U nikoho ze zúčastnění jsem nezpozorovala znaky závislosti. I když někteří uvádějí, že občas tráví u počítače více svého volného času než by měli, nenarušuje to jejich ostatní činnosti a nezasahuje do oblasti sociální nebo psychické. Ještě stále upřednostňují osobní setkávání s přáteli, rodinou, mají zájem o své koníčky, kterým se naplno věnují a počítač, mobilní telefon či televize neovlivňuje jejich život v negativním slova smyslu. Přitom mají představu o tom, jak takový člověk závislý na virtuálních technologiích, vypadá („*Má kruhy pod očima a je často unavený*“, CH6“; „*Už se tolik nebaví s kamarády, ztrácí přátelství*“, CH7; „*Má třeba i problémy ve škole*“, D9; „*Mojemu kamarádovi, když mamka vzala mobil, tak chytil úplného rapla a pomalu jí začal nadávat*“, D7; „*Člověk třeba nespí, když je na tom závislej*“, D8; „*... pijou energetáky, ... daj si je večer, aby mohli hrát co nejdéle*“, CH7).

5.6 Diskuze

Cílem výzkumu bylo zjistit, jaké virtuální technologie a jakým způsobem je využívají žáci základní školy ve svém volném čase a ve školním prostředí a také zda mají povědomí o rizicích s nimi spojenými. Na základě vymezeného cíle výzkumu jsme stanovili výzkumnou otázku č. 1 (VO1), která zjišťovala využití moderních technologií ve volném čase; výzkumnou otázku č. 2 (VO2), která se zaměřila na využití technologií ve školním prostředí a poslední výzkumnou otázku č. 3 (VO3), jenž se zabývala povědomím žáků o možných rizicích spojených s moderními technologiemi.

Pomocí kvalitativní metody zpracování dat *zachycení vzorců* („*gestaltů*“) jsme tvořili odpovědi na zmíněné výzkumné otázky. První výzkumná otázka stanovila, že nejvyužívanějšími moderními technologiemi jsou stolní počítače či notebooky, mobilní telefony a televize. Z ohniskovým skupin vyplívá, že počítače žákům slouží převážně pro komunikaci na sociálních sítích jako je Facebook a Instagram, poslechu hudby, sledování filmů, hraních počítačových her a v neposlední řadě k přípravám do školy. Mobilní telefon

je pro žáky samozřejmostí a považují ho za výborného pomocníka k rychlé a levné komunikaci. K televizi se žáci vyjadřují spíše jako k prostředku zábavy, avšak její místo nahrazují počítače. Celkově spatřují v používání moderních technologií výhody, jako jsou rychlá komunikace odkudkoli, prostředky zábavy, zjednodušení práce nebo poskytují spousty informací na jednom místě. Z praktického hlediska si mnozí bez těchto technologií nedokáží život představit, ne proto, že by byli na nich závislí, ale proto, že je berou jako běžnou každodenní věc. Jelikož výzkumný vzorek tvořili žáci ve věku 11–16 let, tak ještě stále u většiny žáků trvá rodičovská kontrola nad užíváním počítačů či televize. Rodiče také často stanovují pravidla v užívání počítače či televize, což usuzují z tvrzení, že žáci před samotným hraním počítačové hry nebo sledování filmů musí splnit školní povinnosti či pomoci v domácnosti, avšak tato pravidla nejsou zcela striktní. Žáci si také uvědomují svou vyšší počítačovou znalost, než mají jejich rodiče.

Ve druhé výzkumné otázce jsme zjistili, že ve vyučování na základní škole často učitelé využívají moderní technologie, jako jsou počítače, dataprojektory, promítací plátno v učebnách, které jsou těmto technikám přizpůsobeny, v cizích jazycích jazykové učebny se sluchátky, iPad v Ruském jazyce naopak interaktivní tabuli využívají zřídka. Pro žáky se zdá být vyučování s použitím těchto technik efektivní a přitažlivé. Tuto techniku nejčastěji využívají k prezentacím učebních materiálů v dějepise, zeměpise, přírodopise a informatice.

Co se týče třetí výzkumné otázky, která zjišťovala rizika moderních technologií, shodují se žáci na tom, že na virtuálních technologiích může vznikat závislost, stejně jako třeba na alkoholu. Žáci dokázali popsat člověka závislého na těchto technologiích, přičemž žádný z žáků se nepovažuje za závislého na počítači. Uvědomují si, že nebezpečí číhá na internetu například ve formě virů, spamů, ale také vědí, že nemají na internetu zveřejňovat své osobní informace, nemají komunikovat s neznámými lidmi či neodpovídat na nevhodné e-maily. U žáků se správným způsobem vyvíjí kritické myšlení, což výzkum potvrzuje tím, že žáci často uvádějí, že nevěří všemu, co se v televizi dovědí nebo co si přečtou na internetu. Informace se snaží určitým způsobem třídit a analyzovat, tento způsob práce se učí i na základní škole. Také většina tvrdí, že se již setkali s desaterem bezpečného chování na internetu a z ohniskových skupin vyplývá, že je dodržují. Nikdo ze zúčastněných žáků však nepovažuje moderní technologie za nejdůležitější věci v životě a volný čas dokáží trávit se svými přáteli, rodinou a naplnit jej svými zálibami, jako jsou sportování, četba knih, výtvarné či hudební činnosti.

Ohniskové skupiny byly tvořeny přirozenými skupinami, které žáci sami vytváří v rámci tříd na základní škole. Výhodou bylo to, že se žáci mezi sebou znali, měli k sobě důvěru, nacházeli se v prostředí pro ně bezpečném a věděli, že „v tom nejsou sami“. Na druhou stranu usuzuji, že někteří měli s vyjádřením názoru problém, právě z toho důvodu, že se nacházejí mezi známými lidmi a nechtěli například, aby někdo z nich věděl něco, co nechtějí. Avšak k vyjadřování názorů nuceni nebyli a odpovídali na otázky, které pro ně byly přijatelné. V ohniskových skupinách se ke slovu dostal každý z žáků a ostatní byli schopni reagovat na odpovědi ostatních, prokázali, že s daným názorem souhlasí či naopak ne. V určitých chvílích dokázali diskutovat na dané téma i bez řízení moderátora.

Nevýhodou bylo, že v každé skupině se našli 1–2 žáci, kteří se nevědomky stavěli do role mluvčích skupiny, ti se k tématům vyjadřovali nejčastěji, avšak průběh celé diskuze to nenarušovalo. Podstatnou roli tam hrál i moderátor, který se snažil o to, aby se zapojovali do diskuze všichni účastníci. Mimo jiné jsem zpozorovala jejich zájem o danou problematiku. Hlavním důvodem pravděpodobně byl, že je jim dané téma blízké a také je těšilo, že se někdo zajímá „o ten jejich svět, jací jsou v něm přeborníci“. Ze získaných informací usuzuji, že žáci odpovídali dle svého vlastního přesvědčení a zcela pravdivě.

Volbu počtu účastníků a také skupin hodnotím, jako přiměřenou z hlediska množství získaného materiálu pro adekvátní zpracování dat, ale také z důvodu vlastní zkušenosti s řízením ohniskových skupin, kterou jsem doposud neměla. Také jsem vycházela z odborné literatury a praktických zkušeností odborníků s touto metodou.

5.7 Souhrn hlavních závěrů

- Ačkoli žáci neuvádějí virtuální technologie na prvním místě v žebříčku svých zálib, ale stále upřednostňují nejrůznější aktivity (sport, výtvarné a hudební činnosti, knihy a příroda), pořád se z hlediska četnosti nachází počítač, počítačové hry a televize na místě druhém.
- Žáci považují televizi spíše jako prostředek rodinného setkání v prostředí domova a alternativu zahnání nudy, její funkci přebírá počítač a síť internet, ve kterém sledují filmy, poslouchají hudbu a komunikují s přáteli.
- Děti staršího školního věku mají jasnou představu o roli reklamních sdělení v televizi či na internetu, znají důvody existence reklam a dokáží se k nim kriticky stavět. Také nevěří všemu, co si na internetu přečtou a snaží se informace rozumně třídit.

- Počítač a mobilní telefon nepovažují za jakýsi symbol společenské prestiže, ale spíše jako běžnou výbavu domácnosti a pro svou vlastní potřebu, bez které by už nejspíš nebylo možné fungovat.
- Rodiče dotázaných jako trest za prohřešek nejčastěji omezují používání počítače či sledování televize, avšak tyto tresty se objevují ve stejné rovině jako omezování vycházet ven za kamarády.
- Rodiče se zajímají o to, jaké virtuální technologie jejich děti využívají a jakým způsobem.
- Významně se u žáků vyskytuje počítačová gramotnost, která je oproti rodičům na vyšší úrovni.
- Žáci považují výuku podporovanou moderními technologiemi za efektivní a v budoucnu si dokáží představit ještě lepší využití.
- V moderních technologiích žáci staršího školního věku spatřují spoustu výhod pro zjednodušení života, jež převažují nad nevýhodami.
- Žáci si uvědomují rizika, která jim na internetu hrozí, dokáží analyzovat nesprávné chování na internetu a vědí, co na internetu nezveřejňovat.

ZÁVĚR

V této práci jsme měli možnost nahlédnout do hloubky aktuální problematiky moderních technologií v současném světě zaměřující se právě na mladou generaci lidí. Tato doba s sebou nese rychlý rozvoj technologií, kterým se děti a mládež přizpůsobují nejnáze, proto by se rodiče měli snažit držet krok s tímto pokrokem. Žáci se učí práci na počítači již na prvním stupni základní školy, čímž si rozvíjejí zkušenosti a dovednosti, které jim pomohou v současné informační společnosti. Rodiče si totiž mnohdy neuvědomují hrozby, které na děti a mládež na internetu číhají. Důležitou funkci v oblasti prevence tedy zastávají jak rodiče, tak učitelé, kteří by svým výchovným a vzdělávacím působením měli žáky poučovat o bezpečném využívání internetu a učit je, jak bezpečně zacházet s moderními technologiemi či jak se mohou chránit před riziky. Rodiče by se tedy měli snažit předcházet situaci, kdy dítě začne utíkat do virtuálního světa před realitou, tím, že budou dětem nabízet širokou škálu aktivit, věnovat jim svůj čas, rozvíjet jejich osobnost, podporovat je, vychovávat a vzdělávat a to vše již v předškolním věku. Pedagogové by měli žáky učit zdravému životnímu stylu, počítačové a mediální gramotnosti, aby si žáci uvědomovaly nejen výhody, která z těchto technologií plynou, ale také nebezpečí virtuálních drog. I když se nelze se od moderních technologií zcela oprostit, je naopak možno co nejvíce minimalizovat rizika a nebezpečí a maximálně využívat výhod digitálních prostředků.

Tato práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část, které jsou úzce propojeny. První kapitola se týkala vymezení terminologie virtuálních drog a charakterizovala ty, které žáci využívají nejčastěji – počítač, internet, sociální sítě, počítačové hry, mobilní telefon a televize. Výzkum odhalil, že všichni žáci využívají tyto vymoženosti a považují je za výborné pomocníky v životě, kteří přináší zábavu, komunikaci.

Ve druhé kapitole jsme se zabývali negativními dopady virtuálních drog, kde jsme se zabývali fyzickými, psychickými a sociálními riziky, vyzdvihli jsme zde virtuální závislost, kyberšikanu, kybergrooming, kyberstalking a další riziková chování v prostředí digitálních technologií. Výzkumné šetření dokazuje, že žáci se osobně nesetkali se mýněnými riziky, ale již o nich slyšeli v rámci přednášek a vyučování ve škole. Také dodržují bezpečné zásady chování na internetu a u žádného z žáků se nevyskytuje přehnané používání některé z technologií.

Prostředí virtuálních technologií nezahrnují jen negativa, proto jsem třetí kapitolu věnovala přínosům, které mohou pro žáka ve virtuálním světě existovat. Zaměřila jsem se

na vzdělávání pomocí moderních technologií, tzv. e-learning, dále využíváním digitálních technologií ve škole a konkrétněji jsem se zaměřila na využití internetu v rámci předmětu Výchova k občanství. Pomocí ohniskových skupin, jsme se dozvěděli, že žáci stále upřednostňují používání tištěných učebnic a sešitů. Pokud žáci mají možnost a je-li tomu výuka přizpůsobena, využívají ve vyučování nejčastěji počítač či navštěvují jazykovou nebo multimediální učebnu. Pedagogové využívají v rámci výuky nejčastěji počítač, promítací plátno, dataprojektor, internet, čímž se výuka pro žáky jeví zajímavější a názornější.

V poslední – čtvrté kapitole jsme se zaměřili na bezpečnost ve virtuálním světě, zabývali jsme se tím, jak děti a mládež ochránit před nežádoucími vlivy, které na ně mohou působit v prostředí virtuálního světa. Nejúčinnějším způsobem se jeví primární prevence již od útlého věku dítěte, tuto prevenci by mělo zajišťovat působení rodinného a školního prostředí. Na závěr jsou uvedena pravidla a rady pro rodiče a jejich děti, jak se chovat v online světě. Tato problematika byla ve výzkumu také zjišťována. Žáci mají představu o tom, jaká rizika jim na internetu hrozí, avšak ne zcela ve všech oblastech, proto je zcela na místě rozšiřovat povědomí o rizicích, ale i pozitivě spojených s virtuálními drogami a předávat je dalším generacím.

Seznam použité literatury a zdrojů

Knižní zdroje

Helus, Z. 2011. *Úvod do psychologie: učebnice pro střední školy a bakalářská studia na VŠ*. Praha: Grada Publishing.

Hřivnová, M. 2013. „Výchova ke zdraví jako prostor pro sexuální výchovu, sexuální výchova jako prostor pro prevenci nebezpečné elektronické komunikace“ Pp. 5–24 in Kopecký, K. et al. 2013. *Rizika internetové komunikace v teorii a praxi*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Monografie.

Hulanová, L. 2012. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. Praha: Triton.

Hýbnerová, J. 2012. „Závislost na online prostředí.“ Pp. 31–47 in Krčmářová, B. et al. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.

Karásková Ulbertová, Z. 2012. „Rodič, vychovatel a dítě na internetu.“ Pp. 51–68 in Krčmářová, B. et al. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.

Kopecký, K. 2006. *E-learning (nejen) pro pedagogy*. Vzdělávání a informace. Olomouc: Hanex.

Kopecký, K. 2007. *Moderní trendy v elektronické komunikaci*. Olomouc: Hanex.

Kopecký, K. et al. 2013. *Rizika internetové komunikace v teorii a praxi*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Monografie.

Krčmářová, B. et al. 2012. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.

- Krčmářová, B., K. Vacková. 2012. „Dítě předškolního a mladšího školního věku a internet“ Pp. 15–27 132 in Krčmářová, B. et al. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Kusala, J. 2000. *Internet ve škole: možnosti využití informací z internetu ve výuce*. Praha: Fortuna.
- Langrová, A. 2012. „Která realita je ta pravá?“ Pp. 111–132 in Krčmářová, B. et al. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Maslow, A. H. (1962) 2014. *O psychologii bytí*. Praha: Portál.
- Matějček, Z. 1994. *O rodině vlastní, nevlastní a náhradní*. Praha: Portál.
- Miovský, M. 2006. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
- Morgan, L. D. (1997) 2001. *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu*. Tišnov: Sdružení SCAN.
- Mühlpachr, P. 2008. *Sociopatologie*. Brno: Masarykova univerzita.
- Nešpor, K. 2011a. *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media.
- Nešpor, K. (2000) 2011b. *Návykové chování a závislost: Současné poznatky a perspektivy léčby*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál.
- Pokorný, V., J. Telcová, A. Tomko. (2001) 2002. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky.
- Procházka, D. (Češková, M. 2004) 2010. *První kroky s internetem*. 3., aktualiz. vyd. Praha: Grada.

Sak, P., K. Saková. 2007a. „Digitalizace životního stylu a životního pole člověka“ Pp. 249–273 in Sak, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál.

Sak, P., K. Saková. 2007b. „Nové informační a komunikační technologie ve vzdělávání“ Pp. 147–169 in Sak, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál.

Skalková, J. 2007. „Kategorie vzdělávání a pojetí vzdělávání v soudobé učící se informační společnosti“ Pp. 91–115 in Sak, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál.

Suchý, A. 2007. *Mediální zlo – mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Praha: Triton.

Ševčíková, A. et al. 2014. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada.

Šmahel, D. 2003. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Psychologická setkávání. Praha: Triton.

Šmahel, D. 2014. „Děti na internetu“ Pp. 19–34 in Ševčíková, A. et al. 2014. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada.

Szotkowski, R., K. Kopecký, V. Krejčí. 2013. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Vágnerová, M. (2005) 2012. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. 2., dopl. a přeprac. vyd. Praha: Karolinum.

Yee, N. 2006. „The psychology of MMORPGs: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage.“ Pp. 187–207 in R. Schroder, A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Dordrecht, the Netherlands: Springer.

Young, K. S. 1998. *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and A Winning Strategy for Recovery*. New York, NY: John Wiley and Sons, Inc.

Internetové zdroje

Bezpečně-online. *Sociální sítě: Jak je to s nimi doopravdy?* [online]. Národní centrum bezpečnějšího internetu [cit. 02. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.bezpecne-online.cz/surfuj-bezpecne/komunikace-se-svetem/socialni-site-jak-je-to-s-nimi-doopravdy.html>

Cole, H., M. D. Griffiths. 2007. „Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers.“ *CyberPsychology & Behavior*. Mary Ann Liebert, Inc. 10 (4): 575–583, <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9988>

Český statistický úřad. Veřejná databáze. *Domácnosti vybavené osobním počítačem*. [online]. Praha: ČSÚ [cit. 23. 01. 2017]. Dostupné z: <https://vdb.czso.cz/vdbvo2/faces/cs/index.jsf?page=vystup-objekt&pvo=ICT03&z=T&f=TABULKA&katalog=31031&str=v146>

Český statistický úřad. Veřejná databáze. *Domácnosti s připojením k internetu* [online]. Praha: ČSÚ [cit. 23. 01. 2017]. Dostupné z: <https://vdb.czso.cz/vdbvo2/faces/index.jsf?page=vystup-objekt&pvo=ICT03&z=T&f=TABULKA&katalog=31031&str=v149>

Děti a média. *Ochrana dětí zákonem* [online]. [cit. 04. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.detiamedia.cz/col/6/ochrana-deti-zakonem.htm>

Děti a média. *Zákon o regulaci reklamy* [online]. [cit. 04. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.detiamedia.cz/art/1618/zakon-o-regulaci-reklamy.htm>

Facebook. 2017. *Prohlášení o právech a povinnostech* [online]. [cit. 29. 03. 2017]. Dostupné z: <https://cs-cz.facebook.com/legal/terms>

Griffiths, M. D. 1996. „Behavioural addiction: an issue for everybody?“ *Journal of Workplace Learning* 8(3): 19 – 25, <http://dx.doi.org/10.1108/13665629610116872>

Chlad, R. 2000. *Historie internetu v České republice* [online]. [cit. 31. 01. 2017]. Dostupné z: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2000/xchlad.htm>

Jakešová, D. 2013. *Interaktivní tabule, tablety – moderní technologie na školách žáky baví.* [online]. Praha: MAFRA [cit. 20. 02. 2017]. Dostupné z: http://praha.idnes.cz/interaktivni-tabule-tablety-moderni-technologie-ve-skolach-zaky-bavi-1ki-/praha-prilohy.aspx?c=A130830_1970856_praha-prilohy_taj

Jak na internet. 2012 – 2014. *Sociální síť* [online] [cit. 02. 02. 2017]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1751/socialni-site/>

Kopecký, K., V. Krejčí. 2010. *Rizika virtuální komunikace (příručka pro učitele a rodiče)* [online]. Olomouc: Net University [cit. 04. 02. 2017]. Dostupné z: https://www.zsmalse.cz/phprs/storage/enebezpeci_a5_3.pdf

Kopecký, K. 2011. *Úvod do problematiky netolismu.* Internetový portál E-Bezpečí [online]. Olomouc: Centrum PRVoK PdF UP [cit. 21. 01. 2017]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>

Kopecký, K. 2008–2015. Internetový portál E-bezpečí. *Základní informace o projektu* [online] Olomouc: Centrum PRVoK PdF UP [cit. 19. 02. 2017]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/o-projektu/oprojektu>

Kopecký, K., M. Kožíšek. 2015. *Fenomén sexting v teorii a praxi (díl 1).* Internetový portál E-Bezpečí [online] Olomouc: Centrum PRVoK PdF UP [cit. 09. 02. 2017]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/994-fenomensexting1>

Kopecný, K., R. Szotkowski. 2017. *Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)* [online]. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci: Centrum rizikové virtuální komunikace [cit. 06. 02. 2017]. Dostupné z: <https://drive.google.com/file/d/0B5sdIAT8WtLBSEtsU19USmZaMzg/view>

Linka bezpečí [online]. Praha: Sdružení Linka Bezpečí [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <https://www.linkabezpeci.cz/>

Nadace Naše dítě. *Bezpečný internet dětem*. Praha: Nadace Naše dítě [online]. [cit. 13. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.nasedite.cz/Bezpeny%20internet.html>

Net Addiction. 2009–2013. The Center for Internet Addiction. *About us* [online]. [cit. 22. 01. 2017]. Available from: <http://netaddiction.com/kimberly-young/>

Online Helpline. 2014. *O Online Helpline* [online]. Praha: Národní centrum bezpečnějšího internetu [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.onlinehelpline.cz/o-online-helpline/jak-fungujeme.html>

Online Hotline. 2014. *O Online Hotline* [online]. Praha: Národní centrum bezpečnějšího internetu [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.internet-hotline.cz/o-n%C3%A1s.html>

Psychologické centrum Psychoterapie anděl. 2016. *Netholismus – závislost na internetu*. [online]. Praha: Psychologické centrum [cit. 21. 01. 2017]. Dostupné z: <http://www.psychoterapie-andel.cz/netholismus-zavislost-na-internetu/>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (verze platná od 1. 1. 2013). 2013. [online]. Praha: MŠMT ČR [cit. 15. 02. 2017]. Dostupné online na: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>

Redakce Centra PRVoK PdF UP. 2017. *Žáci z olomoucké ScioŠkoly se učili v Centru PRVok PdF UP o moderních komunikačních technologiích* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci [cit. 22. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.zurnal.upol.cz/nc/zprava/news/620/>

Rodičovská linka [online]. Praha: Sdružení Linka Bezpečí [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.rodicovskalinka.cz/>

Saferinternet.cz. 2013. *O nás* [online]. Praha: Národní centrum bezpečnějšího internetu [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.saferinternet.cz/o-nas/2-kontakt.html>

Saferinternet.cz. 2013. *Den bezpečnějšího internetu 2017* [online]. Praha: Národní centrum bezpečnějšího internetu [cit. 15. 03. 2017]. Dostupné z: <http://www.saferinternet.cz/sid-2017/688-den-bezpecnejsiho-internetu-2017.html>

Saferinternetday.cz [online]. [cit. 15. 03. 2017]. Dostupné z: <https://www.saferinternetday.org/web/sid/home>

Shuler, C. 2009a. *iLearn; A Content Analysis of the iTunes App Store's Education Section* [online]. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop [cit. 08. 02. 2017]. Available from: http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/ilearn_1_.pdf

Shuler, C. 2009b. *Pockets of Potential: Using Mobile Technologies to Promote Children's Learning* [online]. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop [cit. 08. 02. 2017]. Available from: http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/pockets_of_potential_1_.pdf

Základní škola Pod Vinohrady. *Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání „Škola pro všechny“* [online]. Uherský Brod: Základní škola Pod Vinohrady 1420 [cit. 09. 03. 2017]. Dostupné z: <http://www.zsvin.cz/prilohy/svp-2016.pdf>

Vzdělávací portál Učení online. [online]. [cit. 18. 02. 2017]. Dostupné z: <http://www.ucenionline.com/>

Vzdělávání. E-Bezpečí. *Nabídka vzdělávacích akcí projektu E-Bezpečí* [online]. [cit. 11. 02. 2017]. Dostupné z: <http://vzdelavani.e-bezpeci.cz/>

Willard, N. 2007. *Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats* [online]. [cit. 04. 02. 2017]. Available from: <https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School-Safety/Safe-and-Supportive-Learning/Anti-Harassment-Intimidation-and-Bullying-Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx>

Young, K. 1999. „The research and controversy surrounding Internet addiction.“ *Cyberpsychology and Behavior* 2(5): 381–383, <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.1999.2.381?journalCode=cpb>

Seznam použitých zkratek

3D	trojdimenzionální; prostor, který lze popsat pomocí tří rozměrů
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory, kompaktní disk pouze pro čtení
.cz	internetová doména nejvyššího řádu pro Českou republiku
č.	číslo
ČR	Česká republika
ČSÚ	Český statistický úřad
ČVUT	České vysoké učení technické v Praze
Dr.	akademicko-vědecký titul doktor
DUM	digitální učební materiál
DVD-ROM	Digital Versatile Disc, český překlad digitální víceúčelový disk
et al.	latinská zkratka pro „et alii“, český překlad „a jiní“, „a kolektiv“
FBI	Federal Bureau of Investigation, český překlad Federální úřad pro vyšetřování
ICQ	I Seek You
ICT	informační a komunikační technologie
IM	instant messaging
Internet	INTERNational NETwork, celosvětová informační síť
IP	internet protocol
LARP	live action role-play
LMS	learning management system, systém pro řízení výuky, softwarová aplikace určená k elektronickému učení
MKN-10	Mezinárodní klasifikace nemocí podle 10. revize
MMORPG	massively multiplayer online role-playing game
MMS	multimedia messaging service, multimediální zpráva
např.	například
NCBI	Národní centrum bezpečnějšího internetu
net	zkratka pro internet, český překlad síť
PC	z anglického personal computer, osobní počítač
PRVoK PdF UP	Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci
RPG	role-playing game, český překlad „hra na hrdiny“

RVP ZV	Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání
Sb.	sbírka zákonů
SID	Safer internet day, Den bezpečnějšího internetu
SMS	short message service, krátká textová zpráva
tzv.	takzvaný
VO	výzkumná otázka
VoIP	voice over internet protocol, volání přes internet
WiFi	wireless fidelity („bezdrátová věrnost“), bezdrátové připojení k internetové síti
ZŠ	základní škola

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Složení a trvání ohniskových skupin.....	44
--	----

Seznam příloh

Příloha č. 1: Vzor dotazníku

Příloha č. 2: Informace o výzkumném šetření

Příloha č. 3: Moderovací scénář

Příloha č. 1 – VZOR DOTAZNÍKU

Milí žáci/žákyně,

ráda bych vás poprosila o vyplnění následujícího krátkého anonymního dotazníku, jehož informace využiji výhradně ke zpracování praktické části mé bakalářské práce s tématem – *Virtuální drogy ve světě žáků*. Dotazník bude zjišťovat, v jaké míře využíváš moderní informační a komunikační technologie (ICT) k osobním a studijním účelům a také, jak jsou využívány ve školním prostředí. Děkuji za ochotu a spolupráci, studentka 3. ročníku Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci Aneta Skaláková.

1. Jaké moderní technologie využíváš? (můžeš označit i více možností)

- a) Stolní počítač
- b) Notebook
- c) Mobilní telefon
- d) Tablet
- e) iPod
- f) Televize
- g) Videohry

Jiná odpověď:

2. Dopln číslo ke každé aktivitě na škále od 0 (vůbec) do 10 (nejčastěji), podle toho, k čemu využíváš počítač/notebook.

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| učení, práce do školy | <input type="checkbox"/> |
| hraní her | <input type="checkbox"/> |
| komunikace | <input type="checkbox"/> |
| sledování filmů | <input type="checkbox"/> |
| poslech hudby | <input type="checkbox"/> |

3. Máš možnost připojení k internetu? Pokud ano, na čem se k němu připojuješ? (využij z nabízených možností v první otázce)

- a) Ano, připojuji se na
- b) Ne.

4. Na internetu nejčastěji: (můžeš označit i více možností)

- a) Komunikuji s přáteli (chat, e-mail, skype)
- b) Poslouchám hudbu
- c) Stahuji hudbu, filmy
- d) Vyhledávám informace (např. do školy)
- e) Hraji online hry

Jiná odpověď:

5. Jakou online komunikaci upřednostňuješ? (můžeš označit i více možností)

- a) Telefonování
- b) Posílání SMS zpráv
- c) Skype

- d) Chatování na sociálních sítích
- e) Posílání e-mailů

6. Pokud používáš sociální síť, jaká to je? (můžeš označit i více možností)

- a) Facebook
- b) Badoo
- c) MySpace
- d) Twitter
- e) Google+
- f) Spolužáci.cz
- g) LíbimSeTi.cz
- h) Lidé.cz

Jiná odpověď:

7. Jakou využíváte ve vyučovacích hodinách techniku? (můžeš označit i více možností)

- a) Počítač
- b) Interaktivní tabule
- c) Televize
- d) Jazyková posluchárna (sluchátka)

Jiná odpověď:

8. Napiš 3 vyučovací předměty, ve kterých tuto techniku využíváte nejčastěji?

.....

9. Doplň číslo ke každému předmětu na škále od 0 (vůbec) do 10 (nejčastěji), podle toho, do kterých vyučovacích předmětů nejčastěji využíváš internet ke zpracování domácího úkolu?

<input type="checkbox"/>	Dějepis	<input type="checkbox"/>	Chemie
<input type="checkbox"/>	Zeměpis	<input type="checkbox"/>	Fyzika
<input type="checkbox"/>	Přírodopis	<input type="checkbox"/>	Matematika
<input type="checkbox"/>	Výchova ke zdraví	<input type="checkbox"/>	Výtvarná výchova
<input type="checkbox"/>	Výchova k občanství	<input type="checkbox"/>	Hudební výchova
<input type="checkbox"/>	Český jazyk	<input type="checkbox"/>	Cizí jazyk

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Jsem: **ŽENA** – **MUŽ** Je mi let Jsem žákem/žákyní **ročníku**

Kolik obyvatel má obec, ve které žiješ?

- a) do 1 999 obyvatel
- b) 2 000 – 4 999 obyvatel
- c) 5 000 – 14 999 obyvatel

- d) 15 000 – 59 999 obyvatel
- e) 60 000 – 149 999 obyvatel
- f) nad 150 000 obyvatel

Ve volném čase se rád/a věnuji? (můžeš označit i více možností)

- a) Sport (florbal, fotbal, aerobic, plavání, tanec a další)
- b) Výtvarné činnosti
- c) Hudební činnosti
- d) PC, počítačové hry
- e) Příroda, zvířata
- f) Knihy, čtení
- g) Věda a technika
- h) Sledování televize, filmů

Jiná odpověď:.....

Příloha č. 2 – INFORMACE O VÝZKUMNÉM ŠETŘENÍ

Výzkumné šetření si klade za cíl zjistit, jaké zkušenosti mají žáci 2. stupně ZŠ s využíváním moderních technologií ve škole a ve volném čase (počítač, internet, počítačové hry, mobilní telefon, televize). Výzkum bude realizován v budově školy formou kolektivní diskuze se čtyřmi šestičlennými skupinami žáků, přičemž trvání jedné diskuze bude cca 60 min. Diskuze budou zvukově zaznamenávány, získané informace a výsledky budou zveřejňovány zcela anonymně a sloužit výhradně pro tvorbu praktické části bakalářské práce s názvem Virtuální drogy ve světě žáků. Výzkumné šetření bude provádět Aneta Skaláková, studentka 3. ročníku studia na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci.

Předem děkuji za spolupráci a projev důvěry.

Aneta Skaláková
e-mail: aneta.skalakova@seznam.cz

INFORMOVANÝ SOUHLAS ZÁKONNÝCH ZÁSTUPCŮ

Potvrzuji, že jsem se seznámil/a s podmínkami, za nichž se výzkum realizuje. Souhlasím s účastí své dcery/svého synave výzkumném šetření s tématem Virtuální drogy ve světě žáků, jež se uskuteční dne 24. 03. 2017 a také souhlasím se zvukovým zaznamenáváním skupinové diskuze.

.....
(Jméno a příjmení zákonného zástupce)

V.....dne:.....

.....
Podpis zákonného zástupce

PRŮBĚH OHNISKOVÉ SKUPINY (moderovací scénář)

ZAHÁJENÍ

Představení se žákům, seznámení účastníků s pravidly ohniskové skupiny a objasnění cílů celého výzkumu. Žákům bude též rozdán k vyplnění krátký dotazník a budou informováni, že diskuze je zvukově nahrávána, přičemž ve zveřejněných materiálech zůstane zachována anonymita účastníků. Také bude zdůrazněno, že všechny získané informace budou využity výhradně pro tvorbu bakalářské práce.

ÚVODNÍ DISKUZE

Slouží k navození příjemné atmosféry, motivování žáků a podpořit zapojování každého do diskuze. K naplnění tohoto cíle využijí práci s logy, ke kterým mají žáci přiřazovat správný název. Žákům budou postupně ukazovány obrázky s grafickými značkami známých internetových prohlížečů, organizací, aplikací či her, tedy tzv. loga (např. Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple, Android, hra Warcraft, TV Nova, otevřená encyklopedie Wikipedie). Tento úkol spočívá ve zjišťování toho, jak žáci vnímají obrazy a loga, které v případě využívání počítače, internetu a televize, mají nestále před očima.

1. OBLAST – moderní technologie v životě žáků, výhody, nevýhody

Počítač/notebook, internet

Máte svůj vlastní počítač nebo společný s rodiči/sourozenci?

(kdo ne) Chtěli byste ho? Proč?

Co na něm nejčastěji děláte?

Máte od rodičů vymezenou dobu, kdy ho můžeš využívat?

Kontrolují vás rodiče při používání počítače?

Zajímají se rodiče o to, co na něm děláte?

Umíte na počítači využívat různé programy (např. PowerPoint)?

Učí vás rodiče pracovat s počítačem nebo spíš vy je?

Máte možnost připojení k internetu? Na čem se k internetu připojujete?

Co děláte nejčastěji na internetu?

Jaké stránky často navštěvujete?

Využíváte nějakou sociální síť? Jakou?

Jak často se připojujete na Facebook?

Používáte ve zprávách emotikony = „smajlíky“? Dají se jimi dobře vyjádřit emoce?

Sledujete nějaké youtubery či blogery?

Věříte všemu, co se na internetu dočtete?

Navštěvujete i webové stránky, které nejsou vhodné pro vás (pro děti a mládež)?

Představte si situaci, že navštívíte webovou stránku a objeví se varování, že je vstup povolen pouze starším 18 let – zvolíte ano nebo ne? Proč?

Počítačové hry

Hrajete počítačové hry? Jaké hrajete? Co vás na tom baví?

Jak často hrajete počítačové hry? O víkendech nebo spíš v týdnu?
Podle čeho si hru vybíráte?
Chtěli byste někdy vypadat a chovat se, jako postavy/hrdinové z her?

Mobilní telefon

Máte svůj mobilní telefon?
(kdo nemá mobil) Chtěli byste ho? Proč?
Jaké jsou výhody mobilu?
Kontrolují vás rodiče mobilem?
Když nemáte mobil u sebe, cítíte se nejistě?

Televize

Co v televizi sledujete? Proč? Kdy sledujete televizi?
Díváte se na to, co dávají v televizi, nebo raději si pustíte DVD/video?
Sledujete televizi na internetu? Proč? Jaké to má výhody/nevýhody?
Stahujete filmy z internetu? Je to povolené nebo ne?
Myslíte si, že vše co v televizi řeknou je pravda?
Proč existují reklamy? Věříte reklamám?

Smíte si pouštět televizi kdykoli chcete?
Díváte se někdy s rodiči společně? Mluvíte spolu o tom, co vidíte?
Smíte se dívat na filmy pro dospělé? Jaké filmy to jsou?
Podívali jste se někdy tajně na film, který vám rodiče zakázali?

2. OBLAST – význam virtuálních technologií ve škole a mimo ni

Technologie ve školním prostředí

Jakou využíváte ve vyučovacích hodinách techniku?
Ve kterých vyučovacích předmětech tuto techniku využíváte nejčastěji?
Vyhledáváte informace raději v učebnicích/knihách nebo na internetu?
Do kterých vyučovacích předmětů využíváte internet (např. ke zpracování domácího úkolu)?
Baví vás ve škole práce na počítači nebo s interaktivní tabulí?
Seznámili vás učitelé ve škole s pravidly (desaterem) bezpečného chování na internetu?
Dodržujete je?

(Žákům bude desatero bezpečného chování na internetu ukázáno.)

Technologie mimo školní prostředí

Jakou další techniku využíváte?
Dokážete si život bez moderních technologií představit?
Zakazují vám rodiče některou z technologií, jako trest za prohřešek?
Jakou online komunikaci upřednostňuješ?
V čem spatřujete výhody a v čem nevýhody ICT technologií?

3. OBLAST – znalost a vnímání rizik spojených s využíváním ICT

Víte, jaká rizika vám na internetu hrozí? Proč jsou nebezpečné?

Stalo se vám někdy, že vás někdo obtěžoval přes internet? Řekli jste to rodičům?
Uskutečnili byste osobní setkání s člověkem, kterého znáte pouze přes internet? V čem spočívá rizikovost takového setkání?
Víte, co je to kyberšikana? Setkali jste se s ní někdy?

Dokážete říci, jaké informace není dobré zveřejňovat na internetu? Proč?
Zanedbáváte kvůli častému trávení u PC či televize své jiné koníčky?
Komunikujete raději přes internet než osobně? Proč?
Trávíte u počítače více svého času než byste měli?
Bolí vás někdy z dlouhého trávení u počítače hlava, záda, brní vás v ruce či pálí oči?
Co si představíte pod pojmem virtuální závislost?
Myslíte si, že jste závislí na počítači/internetu?

ZÁVĚR

Závěrem bude všem zúčastněným poděkováno za ochotu a spolupráci. Žákům bude sdělena má e-mailová adresa, pro případný zájem o výsledky výzkumu. Poté budou získané materiály odneseny k vlastní analýze mimo školu.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Aneta Skaláková
Katedra:	Katedra společenských věd
Vedoucí práce:	doc. dott. Giuseppe Maiello, Ph.D
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Virtuální drogy ve světě žáků
Název v angličtině:	Virtual drugs in the world of pupils
Anotace práce:	<p>Bakalářská práce se zabývá virtuálními drogami ve světě žáků. Cílem práce je nahlédnout do moderního virtuálního prostředí žáků základních škol, zjistit, jak využívají moderní technologie ve volném čase a ve škole, a jaké mají povědomí o rizicích spojených s využíváním moderních technologií. Práce obsahuje teoretickou část, která charakterizuje základní pojmy, vymezuje pozitiva, negativa virtuálních drog a zabývá se bezpečností a prevencí rizikového chování v prostředí internetu a moderních technologií. Tato část je propojena s praktickou částí, jež naplňuje cíle práce a analyzuje data získaná z kvalitativní metody tzv. ohniskových skupin.</p>
Klíčová slova:	virtuální drogy, online prostředí, moderní technologie, internet, počítač, žák, škola, děti a mládež
Anotace v angličtině:	<p>This bachelor thesis deals with virtual drugs in the world of pupils. The aim of this thesis is to look into modern virtual surrounding of pupils at elementary schools, to find out how they use modern technologies in their spare time and at school, but also how much they are aware of the risks related with usage of the modern technologies. The thesis contains a theoretical part that characterizes the basic terms, defines the positives, negatives of virtual drugs and deals with safety and prevention of risk behavior around the internet and the modern technologies. This part is connected with the practical part that fulfills the aims of the thesis and analyzes data obtained from the qualitative method so-called focus groups.</p>

Klíčová slova v angličtině:	virtual drugs, online surrounding, modern technologies, internet, personal computer, pupil, school, youth and children
Přílohy vázané v práci:	Příloha č. 1: Vzor dotazníku Příloha č. 2: Informace o výzkumném šetření Příloha č. 3: Moderovací scénář
Rozsah práce:	69 stran
Jazyk práce:	Český jazyk