

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Diplomová práce

2020

Eva Halberštátová

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav primární a preprimární edukace

Kyberšikana a mobilní aplikace ve výuce

Diplomová práce

Autor: Eva Halberšátová
Studijní program: P-ZS1
Studijní obor: Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ

Vedoucí práce: doc. PaedDr. Václav Maněna, Ph.D.

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor: Eva Halberšátová
Osobní číslo: P14P0905
Studijní program: M7503 Učitelství pro základní školy (1. stupeň)
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Název tématu: **Kyberšikana a mobilní aplikace ve výuce**
Název tématu v AJ: Cyberbullying and mobile applications in education
Zadávací katedra: Ústav primární a preprimární edukace
Datum zadání diplomové práce: 20. 1. 2018
Termín odevzdání diplomové práce: 27. 5. 2020

Zásady pro vypracování:

Cílem této diplomové práce je přiblížit problematiku internetového prostředí u dětí na 1. stupni základní školy a nalézt pozitiva v digitálních technologiích z hlediska prevence kyberšikany. Teoretická část popisuje internetové prostředí, komunikaci na sociálních sítích, problematiku kyberšikany, interaktivní výuku a výukové aplikace. Praktická část obsahuje sborník výukových aktivit pro děti 1. stupně zaměřených na prevenci proti kyberšikaně a rozvoj vlastní sebedůvěry.

Vedoucí diplomové práce: Maněna Václav, Mgr. Ph.D.

Oponent: Maněnová Martina, doc. PaedDr. Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucího diplomové práce doc. Václavem Maněnou, Ph.D., samostatně a uvedla jsem všechny použité zdroje.

V Hradci Králové, dne 27. 5. 2020

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu diplomové práce za odborné vedení a cenné rady poskytované v průběhu celé práce.

Anotace

HALBERŠTÁTOVÁ, Eva. *Kyberšikana a mobilní aplikace ve výuce* [Diplomová práce]. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2019. 85s.

Tato diplomová práce se zabývá problematikou internetového prostředí u dětí prvního stupně základní školy. Popisuje dnešní komunikační technologie, sociální sítě a jejich hrozby v podobě kyberšikany. S tím souvisí vymezení základních pojmů v teoretické části, vztahujících se k této problematice. Dále se zabývá preventivními opatřeními pro bezpečné užívání internetu, v návaznosti na praktickou část, která obsahuje výukové aktivity pro děti 1. stupně zaměřené na prevenci proti kyberšikaně.

Klíčová slova:

Děti a internet, kyberšikana, sociální sítě, elektronické násilí, bezpečnost na internetu

Annotation

HALBERSTATOVA, Eva. Cyberbullying and mobile applications in education [Diploma thesis]. Hradec Kralove: Faculty of Education Hradec Kralove, 2019. 85p.

This diploma thesis deals with the Internet environment for children of the primary school. It describes today's communication technologies, social networks and their threats in the form of cyberbullying. This is related to the definition of basic terms in the theoretical part related to this issue. It also deals with preventive measures for the safe use of the Internet in connection with the practical part, which includes educational activities for children of the primary school aimed at preventing of cyberbullying.

Keywords:

Children and the internet, cyberbullying, social networks, electronic violence, internet security

Obsah

Úvod.....	10
1 Internet.....	12
1.1 Internet.....	12
1.2 Internet v ČR.....	15
2 Komunikace a sebe prezentace na internetu.....	16
2.1 Internetová komunikace.....	16
Počítačové hry.....	17
2.2 Sebe prezentace na internetu.....	18
2.3 Sociální sítě.....	19
2.4 Problematika komunikace na internetu.....	23
2.5 Závislost na sociálních sítích.....	26
2.5.1 Závislost na sociálních sítích.....	26
2.5.2 Závislost na počítačových hrách.....	26
3. Kyberkriminalita.....	27
3.1 Kyberšikana.....	27
3.1.1 Způsoby kyberšikany.....	32
3.1.2 Prostředky kyberšikany.....	34
3.2 Prevence kyberšikany v ČR.....	35
3.3 Kyberšikana v zákoně.....	38
4 Aplikace ve škole.....	39
4.1 Interaktivní výuka.....	40
4.2 Výukové aplikace.....	43
5. Praktická část.....	46
5.1 Chat.....	50
5.2 Online avataři.....	53
5.3 Profil.....	56
5.4 Avatar.....	59
5.5 Společně.....	62
5.6 Řetízek.....	65
5.7 Masky.....	67
5.8 Portrét.....	70
5.9 Model.....	73

5.10 Společná cesta	76
Shrnutí.....	79
Summary	80
Závěr	81
Seznam zdrojů	82

Úvod

Vývoj informačních technologií se neustále posouvá velkým tempem kupředu a ovlivňuje naši společnost v mnoha směrech. Jsme tak dnes schopni kdykoli získat či sdílet jakoukoli informaci, mít aktuální přehled o zprávách ve světě, vyhledat si online odjezd vlaku, koupit online jízdenku. Jsme také schopni spojit se v reálném čase téměř s kýmkoli na světě a poslat mu zprávu, zavolat, nebo se s ním navázat audiovizuální kontakt. Můžeme sledovat online přenosy, nakupovat online a další. Dnešní technologie přináší mnoho nových možností, dělají náš svět mnohem otevřenější a propojenější. Jejich vliv na náš dnešní život je podstatný a projevuje se nejen v naší sociální sféře, ale i politické, ekonomické a vzdělávací. To vše přináší kladné i stinné stránky s různě nepředvídatelnými dopady. Součástí tohoto digitálního světa jsou také dnešní děti.

Ty často vědí lépe než dospělí, co vše je na internetu možné. Neznamená to však, že jsou si vědomy nebezpečí nebo právních aspektů svých internetových aktivit. (Online Safety Institute, 2010). Obecně jsou děti internetovému prostředí vystaveny už ve velmi nízkém věku a takové nebezpečí, hrozí prakticky jedním kliknutím.

„Nebezpečí internetvé komunikace postihuje stále častěji děti, které si mnohdy nástrahy Internetu neuvědomují. Je pak na nás, na dospělých, na rodičích, učitelích, vychovatelích, pedagogických poradcích a dalších, abychom děti včas ochránili tak, aby se nestaly oběťmi různých trestných činů.“ (Antl, 2013, s. 9)

Často jsme to tedy právě my dospělí, kteří internetové prostředí podceňujeme a dětem pohyb umožňujeme bez jakýchkoli pravidel. Například na dětském hřišti bychom okamžitě automaticky předvíдали potencionální úrazy a překážky či hádku, věděli bychom přesně, na co se máme zaměřit. Internetové prostředí je pro nás méně přehledné a hůře kontrolovatelné. Naším cílem v moderní výchově a výuce jako pedagogů by tak měla být dostatečná informovanost naše a našich dětí, zaměřená na obě strany aspektů digitálních technologií a pochopení jejich rozdílů od reálného prostředí.

Ve své práci se proto chci obecně zaměřit na přiblížení tohoto digitálního světa, co dnešním dětem nabízí a způsobuje na obou stranách. Zaměřuji se tak v teoretické části na základní témata internetového prostředí, definuji základní pojmy, poukazuji na sociální problémy, vymezuji pojem kyberšikany, její prevenci a trestní odpovědnost. V druhé polovině teoretické části přibližuji dnešní technologie v kladném smyslu užití ve vzdělávacím procesu.

„Internet a virtuální komunikace je dnes neodmyslitelnou součástí našich profesních i osobních životů.“ (Burdová, Taxler, 2014, s. 3). Také součást budoucnosti našich žáků a jejich budoucích možností. V praktické části jsem se zaměřila na vytvoření souboru aktivit pro děti na 1. stupni základní školy, které jsou zaměřené na poznávání specifik komunikace, rozdílů virtuální a mezilidské komunikace, rozvoje sociálních hodnot zaměřené preventivně proti kyberšikaně a rozvoji vlastní sebedůvěry. Zaměřují se na různá prostředí a jejich vhodné chování v nich s podporou zdravého sebevědomí a empatie k ostatním. Současně praktická část obsahuje popis daných aktivit, jejich cíle, pomůcky, postup a následně také reflexi daných aktivit.

1 Internet

Dnešní děti potřebují postupný proces přijímání světa médií a naši pomoc, jak učitelů, tak rodičů. Je to ale také právě internet, který je v tomto směru nakloněn pomoci, a to vhodným zábavným didaktickým obsahem a vhodnými stránkami určenými dětem.

(Online Safety Institute, 2009)

1.1 Internet

„Internet je celosvětový systém propojených počítačových sítí. Když se dvě nebo více elektronických zařízení (např. počítačů) spojí takovým způsobem, že spolu mohou komunikovat, stávají se součástí sítě. Internet se skládá z celosvětového propojení takových sítí patřících firmám, vládám i jednotlivcům, a ty umožňují všem k takovým sítím připojeným zařízením, aby spolu navzájem komunikovaly.“ (Kuchařík, 2013, s. 10)

Internet vznikl v roce 1969 na základě sítě ARPAnet. Její fyzická konstrukce se skládala ze čtyř počítačů a její hlavní funkcí bylo připojení mezi počítači na základě kódované komunikace, která byla omezena na přenos informací v textových souborech. Cílem bylo využití vzdálené výpočetní kapacity. Později se internet začal používat právě k předávání zpráv a vzniklo tak nové komunikační médium. (Historie internetové komunikace, 2003)

Znaky internetu tak dnes můžeme shrnout do jeho digitální podstaty, počítačového zpracování a interaktivního způsobu užití. Díky internetu tak dnes vytváříme nová média s téměř nekonečným množstvím uživatelů.

(Pavlíček, 2010)

V dnešní době je internet využíván jako globální informační a komunikační médium, které díky připojení z mobilních zařízení, je možné prakticky odkudkoli a kdykoli. K počítačům se tak během let přidaly další elektronická zařízení jako talbety, televize, či dnes nejoblíbenější smartphony či chytré hodinky.

Revoluci v tomto technologickém směru má na svědomí dnes velice známá firma Apple, která svým nástupem v roce 2007 a novinkou té doby iPhone, zcela přeměnila tehdejší funkci mobilních telefonů. iPhone totiž jako první obohatil tradiční funkci telefonu propojením s digitálním fotoaparátem, přehrávačem a zařízením pro online komunikaci. (Pavlíček, 2010.)

Dnes jsou tak chytré telefony součástí každodenního života a nahrazují mnohá jiná zařízení zcela běžně, díky různým aplikacím.

Tyto aplikace jsou softwary vyžadující často připojení k internetu. To je zcela nezbytné pro dnešní messangery a komunikační aplikace. Připojení k internetu nám dále nabízí přístup k webovým stránkám, kam nás přesměrují různé vyhledávače. Vyhledávat můžeme různé informace v mapách, jízdních řádech, pomocí aplikací nakupovat online a další. Jednou z hlavních funkcí internetu kromě funkce informací a komunikační je ale také funkce zábavná. Ta představuje různé hudební aplikace, výtvarné možnosti v rámci editace, sdílení fotek, různé vtipy a videa, hudební a filmové klipy, a ostatní formy zábavy, v rozsahu vysoké kultury až po lidovou zábavu. (Musil, 2003.)

Snadnější přístup k moderním technologiím znamená větší kontakt s médii. Média jsou součástí kultury a prezentují v dané společnosti modely chování a hodnoty, které jsou ve smyslu pozitivním i negativním pro danou společnost klíčové. (Vágnerová, 2000).

Internet je tak důležitým sociálním prostředím, kde se lidé setkávají, reflektují své názory v diskuzích, prezentují vlastní práce, mohou dosahovat úspěchu v různých komunitách, užívat jinou identitu při hrách atd. Budují si tak v podstatě určité společenské postavení. (Brokolová, 2008.)

Jednou z nejdůležitějších složek dnešní společnosti je systematické začlenění se do moderního světa, to se vztahuje především k dnešnímu vzdělávání. Elektronické vzdělávání a technologické dovednosti připravují žáky na život, jaký je. S informacemi v elektronické podobě se setkávají denně a musí je pochopit, analyzovat, zpracovat a sdílet. (Hejnák, 2004)

Na internetu se tak pro pedagogické pracovníky nachází spousta vhodného materiálu k výuce. Dnes velmi rozmanité interaktivní tabule, v některých školách tablety a stále zdokonalující se aplikace pro žáky, které podporují interaktivní výuku různým způsobem. Při dnešním způsobu vyučování také běžně učitel komunikuje prostřednictvím emailů a školních stránek s rodiči. Žáci si své průběžné výsledky také mohou na internetu průběžně sledovat.

Speciální kategorií v rámci vývoje dnešního internetu je speciálně upravená část internetu pro děti. Takový internet má za cíl pomáhat dětem komunikovat s dalšími dětmi, učit je novým věcem zábavnou formou. Nabízí jim široký rozsah přizpůsobených aktivit, her, až po edukativní a výukové materiály. Jsou to speciální prohlížeče, které filtrují obsah určený právě dětem. Jedním z těchto prohlížečů je například aplikace:

Yahooligans!

Jedná se o internetový vyhledávač podobný dospělé verzi Yahoo upravený pro děti mezi 7 až 12 lety. Jeho funkcí je filtrovat vhodný dětský obsah a nabízet dětem webové stránky určené jejich věku s přizpůsobeným obsahem a hravým rozhraním. Nalezneme zde různé články, novinky z různých oblastí, aktivity, hry a vtipy.

Cyberkids

Jsou internetové stránky rozvíjející kreativitu a podporující přítomnost dětí na internetu. Jsou aktualizovány podle dění ve světě různými novinkami z mnoha oblastí, o kterých si děti mohou přečíst či se interaktivně přímo zapojit do aktivit. Mohou se tak podílet na tvorbě, hodnocení článků, plnění různých kvízů a aktivit. (Kasser, Bartel, 2001)

1.2 Internet v ČR

V České Republice se internet objevil v 90. letech. Datuje se k roku 1992, kdy se v Praze na fakultě ČVUT konala konference se slavnostním připojením internetu. V této době bylo používání internetu u nás pouze záležitostí několika mála počítačových nadšenců, velkých vývojářských firem, či technicky založených univerzit. (Kodýtek, 2006)

Po roce 1995 začal stoupat počet zájemců o využívání internetu. V roce 1996 vznikl první český katalogový vyhledávací server Seznam, na jehož založení se podílel Ivo Lukačovič, který se inspiroval americkým katalogovým vyhledávacím serverem Yahoo. Už v roce 1998 byly pro uživatele přístupné webové stránky téměř všeho druhu. (Krčmářová, 2012)

Jak uvádí Český statistický úřad, ve druhém čtvrtletí roku 2011 měly k dispozici doma osobní počítač v průměru téměř dvě třetiny domácností a 62 % jich bylo připojeno k internetu. V roce 2018 byly k internetu připojeny čtyři pětiny českých domácností, a to 81%. Díky vývoji a dostupnosti chytrých telefonů výrazně roste počet uživatelů, kteří používají telefon k přístupu na internet. Zatímco v roce 2010 se z mobilního telefonu připojila na internet 4 % osob, v roce 2018 58 %. 95 % osob ve věku 16 až 24 let používá chytrý telefon. Mezi seniory nad 65 let je to 14 %. (czso.cz, 2018)

V dnešní době je internet plně dostupný i na českém území. Stránky jsou v českém i cizím jazyce, který je možné přeložit díky automatickým překladačům v prohlížeči. Není tak pro děti problém se orientovat i v cizích zdrojích a dostat se k různým mezinárodním informacím.

Podle výzkumu české „internetové populace“ z roku (2012) lidé nejvíce internet využívají pro získávání informací o produktech a službách, následně k získávání informací pro práci či studium a dále k sledování videí. (Eckerová, Dočekal, 2013)

Podle zprávy EU Kids online z roku 2011 bylo zjištěno, že průměrně evropské děti ve věku 9-16 let stráví na internetu denně 88 minut. 49 % dětí má přístup na internet ve svém pokoji. (Šmahaj, 2013)

Internet je pro děti jako taková studnice vědění, která dětem otevírá neomezené možnosti učit se, objevovat a poznávat nové věci, lidi nebo země. Nabízí audiovizuální nástroje, interaktivní učení, možnost komunikace a spolupráce na dálku. Nicméně internet je i labyrintem různých informací, proto je pro správnou orientaci pro děti klíčová tzv. internetová gramotnost. (Kuchařík, 2013)

2 Komunikace a sebeprezentace na internetu

2.1 Internetová komunikace

Komunikace je silný nástroj k budování vztahů, a také k jejich likvidaci. (Kopecký, 2013)

Díky dnešním technologiím je tak možné naši běžnou mluvenou formu komunikace užívat i na digitální úrovni.

„Jedná se o moderní způsob komunikace prostřednictvím internetu v reálném čase, pomocí psaného textu. Tato forma online komunikace vyžaduje existenci serveru, ke kterému jsou připojeni účastníci samotné online komunikace.“ (Vaněk, Šimek, Jarolímek, 2007, s. 87)

Sociální sítě a komunikační portály nám dnes umožňují odeslat i přijmat různé textové, hlasové, obrázkové a audiovizuální zprávy, díky aplikacím jako Facebook messenger, Instagram, WhatsApp, Viber, Snapchat, Skype a další. Výhodou a hlavní předností online komunikace je její rychlost a možnost přenosu náročnějších grafických dat, ukládání informací a jejich sdílení. (Vybíral, 2000). (Šmahel, 2003)

Náš projev a sdělení je tak často transponováno do kratších vyjádření, heslovitých zkratk, či obrázkových reakcí v podobě gifů, emoji, nebo obrázků. Tyto nástroje nahrazují komunikační prvky a urychlují tempo konverzace. Nahrazují tak neřečený obsah.

Internetové formy komunikace cílí na jednoduchost a snadnost. To jsou hlavní prvky, které ji odlišují od ostatních médií. Výhodou jsou také velmi nízké náklady na provoz, tedy ekonomická dostupnost. Ve spojení s uživatelskou jednoduchostí, jsou tak hlavními důvody k stále rostoucí oblíbenosti u uživatelů, která dělá z internetu nejoblíbenější komunikační médium současnosti. (Pavlíček, 2010.)

Internetové interakce jsou tak vnímány jako jednoduše a rychle realizovatelné, nezáleží zde na vhodné chvíli zahájení konverzace, situaci, či způsobu. Ke komunikaci zde tak používáme různá komunikační média.

E-mail

Je jedním z původních komunikačních portálů, na principu elektronické pošty, ve formě odesílání a přijímání textových zpráv, dnes i dalších souborů. Dnes stále nejpoužívanější komunikační portál současného internetu, který poprvé v historii lidstva umožnil rychlou komunikaci na velkou vzdálenost téměř zadarmo. (Pavlíček, 2010)

Chat

Z anglického překladu „klábosit“, „povídat si“, je to způsob on-line komunikace jednotlivců a skupin prostřednictvím zpráv za připojení k internetu. Původně se jednalo o čistě textovou formu komunikace, časem přibyla i možnost přenášet obraz a zvuk. (Pavlíček, 2010)

Emotikony

Prvek nových médií je užívání emotikonů (česky překládané jako „smajlíky“). Ty kompenzují nemožnost rozpoznat emocionální rozpoložení diskutujících tradičními prostředky používanými při komunikaci. (Pavlíček, 2010) Emotikony pomáhají uživatelům internetu vyjadřovat své emoce prostřednictvím znaků. (Šmahel, 2003)

Počítačové hry

Zvláštní skupinou dětské komunikace jsou počítačové hry, dnes nejoblíbenější Minecraft, kde se děti dorozumívají pomocí chatu při hraní se svými avatary. Domlouvají se na vývoji a průběhu hry.

Minecraft

je počítačová hra vyvinutá v roce 2009, která se dnes v dětském počítačovém světě vymyká zvláštní oblíbeností u dětí, která inspirovala mnohé učitele k práci ve výuce, právě v rámci hry Minecraft. Celá hra se odehrává v jakémsi otevřeném světě neomezených možností, kde má hráč prakticky volnou možnost pohybu a tvorby s rozvojem kreativity. Díky neomezeným možnostem tvorby a kreativního potenciálu, vznikla také verze pro školy a učitele, která pomáhá propojovat učivo žákům touto formou. Ve hře děti tak mohou plnit úkoly, hledat souřadnice, stavět budovy, počítat, skládat, modelovat, zkoumat. Učí se tak matematice, přírodopisu, dějepisu, a přitom rozvíjí analytické myšlení, představivost, orientaci v prostoru a komunikaci. (education.minecraft, 2018.)

2.2 Sebe prezentace na internetu

V prostředí internetu se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, ale zachází se zde pouze s reprezentací sebe sama. (Šmahel, 2003)

V osobnostní rovině je naše identita naše vlastní jedinečnost, neopakovatelnost a vymezení vzahu k druhým. V rámci Sebe prezentace na internetu si utváříme sociální identitu, která nás vymezuje v sociálním kontextu, aneb příslušnosti k určité sociální skupině. (Mojmír, Macek, Širůček, 2010)

„Svou přítomnost v prostředí internetu vyjadřujeme nejrůznějšími prostředky v závislosti na typu aplikace. Může se jednat například o přezdívku na „chatu“, e-mailovou adresu či profil na sociální síti. K označení toho, co my do přítomnosti na internetu vkládáme, například jakou přezdívku si zvolíme, se v zahraničních (respektive anglosaských) zdrojích užívá termínu konstrukce virtuální identity. Něčí virtuální identita může být pro nás reprezentací dané osoby. (Mojmír, Macek, Širůček, 2010, s. 114)

Tato moderní forma sebe prezentace je dnes velmi podmíněna platformami, které umožňují zakládání profilů a nechávají uživatele formovat svoji osobnost do elektronické podoby. Virtuální prezentaci nás samých na internetu ovlivňuje naše myšlení a pocity v reálném světě. To vše je přeneseno do digitální verze, kde vzniká podoba našeho internetového chování a vzniká náš internetový profil. Specifikem tvorby naší identity na internetu jsou technologické možnosti, ale také nedosažitelné cíle, představy a fantazie, které se tak často projektují do našich internetových identit. (Šmahel, 2003)

Některé uživatele internet svádí k vytváření profilů, které neodpovídají realitě a zkreslují, či falšují informace. Děti jsou tak v nebezpečí nejen z pohledu sdílení informací, které o sobě na internetu uvedou před někým cizím, ale také v rámci těch informací, které mohou získat od někoho cizího.

Poté záleží, na jaké platformě se budeme pohybovat. Základem komunikačních portálů a sociálních sítí je založení jakéhosi profilu, kam uvádíme základní informace a často naši fotografii či profilový obrázek. Na každé platformě může být jiný způsob založení účtu, který vyžaduje různé informace. Každá platforma nabízí specifický způsob online aktivity, vlastní způsob utváření kontaktů, formy komunikace a nastavení profilu. Na chatu tak můžeme používat přezdívku, u emailu je to emailová adresa, na platformách sociálních sítí, komunikujeme pomocí profilů, či avatarů. U některých aplikací se tak soukromí účtu vztahuje na přidání kontakty, nebo na způsob zabezpečení. Při naší prezentaci na internetu zásadně záleží, jak budeme chtít vystupovat, a zda budeme chtít

být sami sebou, či se budeme snažit profilovat pro určitou skupinu lidí, působit lépe, informace upravovat, falšovat a další.

„K experimentování s virtuální identitou inklinují často dospívající, kteří se cítí osamocení.“ (Mojmír, Macek, Širůček, 2010, s. 117)

2.3 Sociální síť

Podle pojmu sociologie je sociální síť jakási propojená skupina lidí, jejíž členové se navzájem ovlivňují. V prostředí internetové sítě jsou potom uživatelé v navzájem propojených a udržovaných kontaktech, sdružujících se do skupin na základě společných zájmů. Tyto skupiny se mohou utvářet za pomoci přidávání „přátel“, neboli jakýmsi potvrzením kontaktů. Každý uživatel sítě do systému vkládá své osobní informace a charakteristiku svého profilu, která je veřejná a umožňuje ostatním uživatelům jej vyhledat. (Pavlíček 2010)

Sociální síť tak umožňuje uživatelům spojovat se s přáteli přátel a jejich přáteli, a tak vytvářet neustále rostoucí online síť. (McCarthy, Weldon-Siviy, 2003). Sociální sítě jsou dnes velmi oblíbenou alternativou běžné komunikace. Profil, který si uživatel vytvoří, je tak díky mnoha dnešním funkcím schopen sdílet různý obsah, a to často velmi osobní, komentovat obsah přátel, reagovat v diskuzích, posílat obrázky a podobně.

Profily na sociálních sítích nám také umožňují sledovat dojem okolí z naší osoby a reputaci. (Černá, 2013). Dalšími funkcemi jsou možnosti sdílení různých informací, vkládání fotografií, vytváření deníků, blogů, hledání kontaktů a podobně. V tom tkví největší přednost sociálních sítí. Naopak největší slabinou je otázka bezpečnosti a autenticity uživatelů (Bednář, 2005). (Pavlíček, 2010)

Od roku 2009 byl nejrozšířenější sociální sítí Facebook. Dnes ho velmi často nahrazují různé jiné sociální sítě, které nabízí uživatelům jiná komunikační rozhraní a systém sdílení osobních informací. Facebook tak dnes ustupuje, a to převážně díky rostoucí nepřehlednosti obsahu, příliš mnoha funkcím a také rostoucí obavě dnešní společnosti o soukromé informace. Registrace byla možná dětem starším třinácti let, což tak naši dětskou generaci přesunulo na internetu do jiných sfér. Dnešními oblíbenými sociálními sítěmi jsou instagram, snapchat apod.

Snapchat

Aplikace sloužící pro komunikaci s přáteli, která funguje na principu zpráv, které mizí v několika sekundách po jejich otevření. Zprávy je tak možné posílat formou videí, nebo obrázků, které se dají editovat textem, či samolepkami a zábavnými filtry. U zprávy lze nastavit časovou prodlevu, po kterou se druhému uživateli daná zpráva zobrazí. Každý uživatel má také vlastního avatara se jménem, postavičku, která prezentuje jeho osobnost. Své přátele si přidávají do kontaktů pomocí telefonických čísel, nejsou tak veřejná. Snapchat je tak nyní nejsilnější formou komunikace dnešní generace. Děti tuto formu považují za interaktivní a zábavnou. V rámci komunikace jsou odměňovány novými filtry, oceněními a výhodami za častou komunikaci s přáteli. Posílané zprávy jsou většinou s krátkým stručným sdělením k obrázku nebo videu. Jednou z dalších funkcí je také lokace daného uživatele na mapě, kde může vidět relativně přesnou pozici svých přátel. Tato forma komunikace je mezi dětmi v dnešní době velmi oblíbená a jsou velmi zvyklé na pomíjivost informací a zpráv. Snapchat také umožňuje navštěvovat jakési televize, čili kanály, kde se dají sledovat příběhy, a také stories slavných osobností, vtipy, příběhy, reportáže apod.

WhatsApp

Je velmi oblíbenou náhradou messengeru, kdy jsou po přidání mobilního čísla do seznamu, kontakty automaticky propojeny do aplikace WhatsApp. Funguje tak jako klasický SMS přijímač i odesílač, který však využívá data. Přes WhatsApp je tak možné posílat zprávy textové, videa, hlasové nahrávky, obrázky a další. Whatsapp obsahuje většinou pouze fotku uživatele a jeho jméno přidané z kontaktů. Je také možné psát denní statusy. Výhodou WhatsApp jsou skupinové chaty, které mohou být tvořeny velmi mnoha uživateli a skupinově sdílet obsah okamžitě. Fotky je také možné si ukládat a přeposílat.

Facebook

Facebook byl založen v roce 2003 studentem z Harvardu Marcem Zuckenbergem jako online verze školních ročenek prvních ročníků vysokých škol, s cílem pomoci studentům při seznamování. (McCarthy, Weldon-Siviy 2003). Facebook ovládl internet zhruba před deseti lety, kdy přinesl v tu dobu naprosto neznámou formu alternativní virtuální komunikace. Facebook nabízí svým uživatelům založení si jakéhosi vlastního profilu, kterým se uživatel prezentuje a může sdílet obsah, jako jsou statusy, fotografie, informace o jeho oblíbených aktivitách nebo zálibách. Uvádí zde informace o pohlaví, jménu, datu narození apod. Takovéto profily se podle jména na Facebooku najdou a spřátelí, což zapříčiní, že vidí vzájemně sdílený obsah, na který mohou reagovat. A to převážně tzv.

like aneb, „líbí se mi“, či emoji smajlíky. Na zdi se také uživatelům objevují různé příspěvky a události. Facebook umožňuje registraci od 13. let.

Fb messenger

Aplikace v rozhraní facebooku umožňující komunikaci mezi facebookovými uživateli, kteří si v rámci chatu, mohou vyměňovat zprávy. A to zprávy textové, hlasové, videa a jiné formy. Mohou komunikovat ve skupinových chatech, či pouze s vybranou osobou.

Instagram

Dnes velmi oblíbená aplikace fungující na principu online alba, které prezentuje fotky daných uživatelů ve veřejném, nebo soukromém prostranství. Zde mohou uživatelé fotky komentovat a osrdíčkovat. Instagram se tak stává takovým jakýmsi portfoliem života, veřejným albem uživatelů, kteří vzájemně pozorují a hodnotí své životy. Instagram účet je možné nastavit jako veřejný profil, či soukromý. Soukromý účet mohou zobrazit pouze kontakty, které sám uživatel potvrdí jako tzv. followers, sledující. Instagram je nyní asi nejsilnější formou sociální sítě, která propojuje velmi široký okruh uživatelů a dává možnost sledovat známé osobnosti, a to zpěváky, modelky, herce a další v jejich osobních životech. Nevýhodou těchto sítí pro malé děti školního věku může být velmi často špatně pochopitelný „dokonalý“ svět, který berou jako skutečný, aniž by přemýšlely nad tím, že některé věci uživatelé nesdílí, mohou být upravovány a další. Počet liků, neboli srdíček u přidané fotky také ukazuje na jakési „schválení“ okolí tohoto příspěvku. Tyto údaje vypovídají o určité oblíbenosti. V rámci této honby za virtuální oblíbeností se tak často ztrácí individuální osobnost uživatele, který se snaží zalíbit davu sledujících, a přizpůsobuje svoji osobnost davovým trendům.

Youtube

je největší internetový server pro sdílení videí. Založen v roce 2005. YouTube umožňuje svým uživatelům sledovat videa, nahrávat je, komentovat a sdílet. Ke zhlédnutí jsou prakticky videa všeho druhu včetně filmových trailerů, vzdělávacích videí, videoklipů, vtipných videí, video-blogů, záznamů z koncertů, soutěží, akcí a nekonečně mnoho dalších. YouTube během let prošel velkou řadou změn co se týče autorských práv a schvalováním vhodného obsahu právě pro bezpečnost svých uživatelů.

Tinder

Je nejznámější mobilní seznamka. Principem je nastavení požadovaných parametrů (vzdálenost, věk a pohlaví) hledaného protějšku. Uživateli se zobrazují náhodně vybrané protějšky filtrované na základě požadovaných parametrů a okolí. Uživatelé mezi sebou hodnotí, kdo se jim líbí, a pokud je shoda u obou uživatelů, aplikace jim umožní se

kontaktovat.

TikTok

TikTok je mobilní aplikace pro vytváření a sdílení krátkých videí. Aplikace umožňuje uživatelům vytvářet krátké videoklipy s často vtipnou tematikou o délce kolem jedné minuty. Opět je zde založen uživatelský účet, díky kterému může přidávat videa a reagovat na videa ostatních. V říjnu 2018 se stal TikTok nejúspěšnější aplikací ve Spojených státech amerických.

Sociální sítě pro děti

Dnes existují ale i speciální sociální sítě určené dětem, které jsou přímo uzpůsobené jejich věku, bezpečné a vhodné. Jsou to takzvané Child-friendly features, aplikace přátelské dětem. Tyto sociální sítě umožňují dětem poznávat svět a přináší jim to nejlepší ze světa online. Děti se zde učí editovat obrázky, přidávat texty, kreslit, sdílet a komunikovat je se svým listem přátel a reagovat na příspěvky obdobně, jako to je u sociálních sítí, které známe. Hlavním cílem je právě naučení se orientace v online světě bezpečnou formou. Tyto aplikace jsou uzpůsobené dětskému obsahu, zaměřené na pozitivní myšlení a rozvoj dítěte. Všechny kontakty zde musí být schváleny rodičem, který obdrží informační email. Problémem na našem území bude zatím malá jazyková dostupnost.

PlayKids Talk

Funguje jako aplikace messenger s dětským schématem pro děti od sedmi let. Učí jednoduchou komunikaci online. Lze zde posílat svým kontaktům zprávy, obrázky, smajlíky, nálepky, upravovat, sdílet fotografie a reagovat na ně. Je to vhodná aplikace pro rodiny s dětmi, umožňuje totiž skupinové konverzace a dělá posílání zpráv zábavnější. (internetmatters, 2018)

ChatFOSS

Je dětskou obdobou messengeru a snapchatu pro děti od tří let. Lze zde opět sdílet fotografie, psát zprávy a videochatovat. Nelze zde vyhledávat uživatele a každý kontakt lze získat pouze na základě ChatFOSS ID, uživatele aplikace. Rodiče jsou opět informováni o přidávaných kontaktech. (internetmatters, 2018)

Kidzworld

Aplikace, která je obdobou sociální sítě Facebook pro děti od jedenácti let. Nabízí chatovací místnosti, rozvíjí kreativitu v možnostech sdílení příspěvků na zeď. Děti mohou psát vlastní blogy, číst si recenze na nové filmy, hrát hry, číst články k jejich oblíbeným tématům. (internetmatters, 2018)

2.4 Problematika komunikace na internetu

Dnešní online komunikace se stále více profiluje do interaktivní audiovizuální podoby a nabízí mnoho nových možností, jak na internetu komunikovat. K internetové komunikaci nám slouží platformy messengerů, aplikací, sociálních sítí a další. Existují různé formy a způsoby komunikace, které se z původních textovek a emailů rozrostly v daleko širší škálu možností. Stále však dominuje převážně textová komunikace, která je pro naše nejmenší nejrizikovější.

Textová komunikace je původní, avšak stále moderní způsob online dorozumívání. Komunikujícím stranám zde stále podvědomě chybí možnost vidět tvář a slyšet hlas osoby na opačné straně. Lehce tak může dojít ke zkreslení smyslu zprávy, nepochopení dvojsmyslu nebo narážky. (Pavlíček, 2010) Děti v nízkém věku tak často mohou být na internetu ztraceni, právě proto, že ještě nedokážou kriticky přemýšlet nad obsahem, pochopit ironii a berou stylizované texty příliš reálně. (Křmářová, 2012) Kontakt pomocí zpráv neobsahuje mimoslovní projevy, trému, rozpaky komunikujícího. Vztahy jsou plošší a povrchnější, chybí celá škála neverbální komunikace, která slouží také smyslovému vnímání, to je tak významně redukováno. Tato složka je dnes částečně zastoupena emotikonami (symboly vyjadřující různé emoce).

Problémem internetové komunikace je celá škála dílčích prvků, které komplikují přenos a pochopení informací mezi uživateli. Jedním z nich je také anonymita uživatelů, která umožňuje jednat aktérům v zásadě jinak, než ve skutečnosti. Informace lze lehce upravovat, přípaně falšovat. Proto může být anonymita nebezpečná z více faktorů. Anonymita může nabádat uživatele k neadekvátním činům, může je ale také motivovat k experimentům s vlastní identitou. „*Většina dospívajících si uvědomuje, že ve virtuálním prostředí je možné dosti snadno lhát, přetvařovat se, vymýšlet si, měnit svou „identitu“.*“ (Šmahel, 2003, s. 25)

Bohužel součástí internetového prostředí jsou děti ve velmi nízkém věku, které si neuvědomují nástrahy internetu a berou ho velmi skutečně. Nejzranitelnější jsou právě ve sdílení soukromých informací s širokým okolím a komunikaci s cizími lidmi. Mohou to být spolužáci, kteří se za někoho vydávají, ale také lidé, kteří jsou cizí a na internetu se pouze tváří jako přátelé. Děti tak mohou získat pocit, že dotyčného dobře znají. Užívání sociální sítě zpravidla obnáší sdílení osobních údajů a dalších informací. Ty slouží často k udržování vztahů s přáteli. Je ale třeba vědět, že vše to, co se na internetu zveřejní, již povětšinou lze těžko vzít zpět. Je namístě si dobře rozmyslet, co o sobě a svém soukromí

uživatel na internetu zveřejní. A praxe potvrzuje, že zejména děti se svým soukromím na internetu nakládat neumějí. (digitální stopa, 2018)

„Na rozdíl od komunikace tváří v tvář má on-line komunikace minimum sociálních pravidel.“ (Šmahaj, 2013). Při sdílení osobních informací tak musíme být obezřetní a dětem problematiku vhodně vysvětlit. V reálném životě bychom cizím lidem také nevyprávěli každý detail. (Online Safety Institute, 2009)

Vývoj jazyka se ubírá svým směrem i v technologiích a nejen přispívá novými pojmy, ale také mění zásadně schéma jazykové komunikace. Objevují se nové formy jako zkratky, emotikony apod. Děti tak dnes často mohou mít problém s vyjadřováním, převedením svých myšlenek na psaný text, také však mohou mít samy problém s interpretací takového textu pro nedostatečnou zkušenost v komunikační oblasti.

Dnešním dětem často chybí schopnost chápat a kriticky hodnotit online obsah a vhodně ovládat svoje chování na internetu. V některých rodinách je poté problémem nedostatečná informovanost rodičů. Z hlediska českého učitele L. Beránka jsou si děti často vědomy hrozeb internetu, avšak chybí jim osvojení bezpečnostních pravidel. (Kopecký, 2013.)

Uživatelé internetu tak snadnější cestou komunikace přichází o sociální dovednosti. Online svět také přispívá k pocitu otevřenějších a důvěrnějších vztahů, které nemusí odpovídat skutečnosti. Častým problémem je tak vznik sociální izolace, či rozvoj depresivních poruch. Problémem sociálních sítí je právě nebezpečí sdělování intimních informací příliš veřejnému publiku. Děti často tyto informace sdílí na profilech, kde se „přátel“ kvůli počtu „přátel“ s lidmi, které vůbec neznají. Dalším problémem je také, fakt, že většina používaných sociálních sítí je zahraničních, nespadá tedy pod naše právo a je velmi obtížné případné komplikace řešit. (Eckertová. Dočekal, 2013)

Další rizikovou skupinou je introvertní skupina jedinců, která se na internetu může díky této anonymitě cítit více bezpečně a chovat se neadekvátně k ostatním uživatelům. *„Sbírání přátel je zároveň největší výhodou i nejslabším článkem online sociálních sítí. Nebezpečí tkví v tom, že dospívající, kteří chtějí vypadat oblíbení, přijímají žádosti o přátelství od lidí, které vůbec neznají, a zveřejňují příliš mnoho informací.“* (McCarthy, Weldon-Siviy 2003, s. 207)

Pro děti je tak profil nebezpečný svoji formou jakési ucelené prezentace člověka, která nemusí být reálná, nicméně je pro dítě velmi těžké takový profil rozpoznat. Může se tak stát velmi lehce obětí trestného činu, či komunikovat s neznámým člověkem v domnění, že jsou přátelé a sdílet intimní informace. Může být také obětí spolužáků,

kteří se takovéto informace budou snažit vylákat a poté je zneužít.

Bezpečí dětí na internetu je tak hlavní obavou nás učitelů i rodičů. Děti mohou na internetu nalézt nevhodný obsah na velkém množství jim neurčených webových stránek. Takový obsah může být nevhodný jazyk, násilné náměty a další. Neustále se objevují příběhy dětí, které se dostaly do kontaktu s dospělými, kteří se vydávali za děti. Nebezpečí číhající na internetu se dá nejlépe čelit souborem bezpečnostních pravidel. (Kasser, 2001)

Digitální stopa

Každý uživatel internetu, ať využívá jakoukoli aplikaci, či webovou stránku se pohybuje po internetovém prostředí, které ač se zdá anonymní zanechává na internetu určité informace o jeho pohybu, a to i když jen surfuje, nakupuje, vyhledává na Facebooku apod. Tyto záznamy o činnosti uživatele ve virtuálním prostředí a soubor těchto informací nazýváme digitální stopa.

Veškerá zařízení, která jsou k internetu připojena, počítač, tablet, mobilní telefon, chytré hodinky, či televize, tuto funkci mají. Zaznamenávají se tak údaje o příspěvcích na sociálních sítích, komentáře, zprávy, pohyb po webových stránkách a blozích. Jednoduše řečeno, digitální stopou míníme veškerou naši aktivitu na internetu. Digitální stopa je velmi snadno zneužitelná proti uživateli.

Viditelnou digitální stopou tak mohou být různá označení na fotografiích, které nasdíleli naši přátelé. Tyto příspěvky tak mohou sdílet lokaci, odkrývat cizím lidem soukromí a vaše kontakty.

Další možností digitální stopy je že může být zanechána lidmi, kteří nejsou v uživatelových blízkých kontaktech, ale sdílí o něm na síti určitý např. nelichotivý obsah, který může zkreslovat v okolí informace o daném člověku, šířit nepravdy a poškozovat danou osobu. Tyto informace z internetu většinou není jednoduché smazat.

„Hovoří-li odborníci o rizicích digitálních stop, shodují se zpravidla ve dvou zásadních bodech: ztráta soukromí a možné zneužití digitální stopy. Faktem je, že ze střípků digitální stopy lze sestavit velice podrobnou digitální identitu každého uživatele moderních technologií.“ (Internetembezpecne, 2018)

Informace z digitální stopy mohou být zneužity při kyberšikaně. Digitální stopa může v některých případech sloužit jako i důkazní materiál při vyšetřování trestné činnosti.

2.5 Závislost na sociálních sítích

2.5.1 Závislost na sociálních sítích

Problémem dnešní doby je velmi častá závislost právě na sociálních sítích, které díky dnešnímu rozhraní uživateli neustále přinášejí nové informace. Při vypěstované závislosti jde tak o neustále nutkání sledovat, co se děje na sociálních sítích, co sdíleli přátelé, kde jsou a co zrovna dělají. Jde také o snahu informovat přátele o vlastním životě, skutečnými, či upravenými fakty pro zvýšení atraktivity, sdílet své pocity, obrázky a následně očekávat okamžité reakce a komentáře. Tito uživatelé také počítají své „palce nahoru“ (líbí na facebooku), srdíčka (na instagramu) komentáře, či nasdílení. Sociální sítě však mohou závislost způsobit i na vytvořené alter realitě. Jedinec utíkající od reality si může vytvořit novou identitu a žít naprosto jiný život s falešnými údaji, budující si tak úplně jiný svět. (Eckerová, Dočekal 2003)

2.5.2 Závislost na počítačových hrách

Problematika počítačových her je jejich kontinuita, neboli návaznost, která uživatele nutí pokračovat ve hře. Nový fenomén přinesly právě sociální sítě s hrami, které nemají konce např. Farmville. Ačkoli jsou počítačové hry pro děti oblíbené a propagované, rozvíjející logické myšlení, prostorovou orientaci, představivost, motorické schopnosti, už pro nejmenší existují různé tabletové verze rozpoznávání barev a tvarů, (Eckerová, Dočekal, 2003) je potřeba dávat pozor na čas trávený u těchto her, kde poměrně rychle může vzniknout závislost. Ta může tkvět v touze neustále se vracet ke hře, pokračovat v ní, a také v neschopnosti přestat na hraní myslet.

Určité on-line hry umožňují hráči život ve fiktivním, nerealistickém světě, ten se může stát psychickým i sociálním problémem daného dítěte, které si přebere z fiktivního světa odlišnou morálku, než jakou se řídí skutečný svět. Příkladem online virtuálního světa byl svého času Second Life. (Pavlíček, 2010)

3 Kyberkriminalita

V prostoru internetu se děti mohou stejně jako kdekoli jinde setkat s nebezpečím. V kyberprostoru se však tato nebezpečí mohou vyskytovat daleko více skrytě. Existují zde internetoví podvodníci, zloději osobních údajů, profilů, hackeri, radikální skupiny, kriminálníci, autoři falešných profilů a další. Ti mohou být často skryti za přezdívku, nebo obrázkem a mohou ubližovat záměrně veřejně, nebo skrytě. Zloději osobních údajů mohou získaná data velmi rychle zneužít k různým trestným činnostem. Děti nejsou však zdaleka ohoženy pouze cizími lidmi. Velmi často bohužel ve školním prostředí využívají internetu jako nástroje pro ubližování si samy mezi sebou. Ubližováním na internetu, které odborně nazýváme kyberšikana.

3.1 Kyberšikana

Jak uvádí Bill Belsey (2008), považovaný za zakladatele pojmu kyberšikana, jde o úmyslné, opakované a nepřátelské chování ze strany jednotlivce nebo skupiny za účelem ublížit ostatním, využívající informační a komunikační technologie. (Šmahaj, 2013). Pojem vychází z existujících definic tzv. tradiční šikany (v českém prostředí se šikanou zabývá zejména Michal Kolář), v nichž je vnímána jako agresivní, úmyslné, opakované jednání či chování prováděné vůči jednotlivci či skupině, který/á se nemůže snadno bránit (Whitney & Smith 1993, Olweus 2006), (Šmahaj, 2003)

Dochází při ní ke zveřejňování hrubých obrázkových i textových materiálů, vytěšňování ze skupiny vrstevníků, zneužití falešného profilu, šíření pomluv a urážek. (Eckhartová, Dočekal 2003). K realizaci dochází prostřednictvím e-mailu, messengerů, chatovacích místností, webových stránek, zasíláním zpráv a obrázků na mobilní telefon. Jasně vymezení a definování kyberšikany je však obtížné z důvodu použití velkého množství metod, jak ji lze realizovat. (Kowalski et al., 2008). (Šmahaj, 2013)

„Kyberšikana splňa klasické prvky šikany, medzi ktoré zaraďujeme: frekvenciu výskytu, fyzické alebo psychické násilie, týranie. Šikana má často svoje počiatky práve v komunikácii. Ak sa tieto negatívne faktory neodstránia vo svojich počiatkoch, môžu stupňovať svoje aktivity cez virtuálny systém (email, sociálne siete a pod.).“ (Kopecký, 2013, s. 83)

V době virtuální komunikace se tak objevují problémy chování přenesené do virtuálního prostředí. Mezi tradičním šikanováním a kyberšikanováním existuje

významný vztah, a to jak v roli obětí, tak útočníků. Kyberšikana často funguje jako doprovodný jev tradiční šikany a prolíná se s šikanou v reálném světě. Šikana probíhá virtuálně za pomoci moderních technologií. Příkladem může být třeba nahrávání fyzického týrání spolužáka. (Eckhartová , Dočekal 2003), (Sztokowski, Kopecký, Krejčí, 2013)

Šikana je celospolečenský problém od nepaměti v každé společnosti, který se vývojem technologií přesouvá do virtuálního prostředí, kde dává agresorům nové formy a motivy šikany. Slouží aktérům často k vydírání, ponižování, zesměšňování, či obtěžování oběti. Také může velmi často docházet k těmto interakcím ve velkých sociálních skupinách díky globálnímu propojení. Mobilní telefony mají také dnes mnoho druhů možností, jak kyberšikanu provést.

Anonymita uživatelů také může zapříčinit výraznější agresivitu jedinců. Nebezpečí může hrozit i u reálně introvertních osob. Aktéři útoků jsou tak velmi často těžko dopadeni a trestně postiženi. V řadě cizích zemí, jsou tak dnes různá trestní opatření v rámci kyberšikany vymezena zákonem. V České Republice kyberšikana zatím není trestným činem, její dílčí části však ano. (Eckhartová , Dočekal 2003). Kyberšikana se od šikany v zásadě liší nepřímým kontaktem s obětí, kdy agresor nemusí být tváří v tvář oběti. Internetová anonymita umožňuje agresorovi mít od oběti určitý odstup. Ta agresora může ujíťovat v jeho bezúhonosti a pocitu bezpečí před dopadením. Zároveň je pro agresora snazší útočit s minimálním pocitem viny, protože důsledky svého chování přímo nevidí. (Rogers, 2011)

Dalším rozdílem je čas, který při kyberšikaně není omezen a je tak možné na oběť útočit prakticky kdykoli. Oběť je tak vystavena tlaku, že se nemůže nikam schovat. Při ubližování tak útočník svou oběť nevidí a často nepozná, kdy se oběti něco nelíbí. Nevidí, zda-li ubližuje, proto se zde objevuje problematika odpovědnosti a ztráta empatie. (M. Viewegeová 2003), (Rogers, 2011)

První výzkumy oblasti kyberšikany v českém prostředí proběhly v letech 2009 a 2010. Jedním z největších byl výzkum minimalizace šikany ve spolupráci Mediaresearch a projekt E-Bezpečí. (Rogers, 2011). Výzkumy projektů EBezpečí hovoří o téměř polovině dětí, které měly někdy potíže s kyberšikanou. Z výzkumu z roku 2014 v České Republice vyplývá, že se s problematikou šikany setkalo až 50,90 procent dětí. Svěřit se rodičům by se odvážilo 61,76 procent dotázaných dětí. 13,70 procent dětí se setkalo se šířením fotografií a následným ponižováním

Internetový svět dává kyberšikaně nečekané rozměry. Jediný obrázek uložený na

sociální síti se může rozšířit doslova po celém světě s velmi těžkou kontrolou jeho cesty. Uživatel, který takový obrázek nasdílel ani nemusel mít v počátku představu o finálním rozsahu. (Rogers, 2011). Některé případy kyberšikany neměly původně za cíl nikomu ublížit, nicméně jsou důsledkem vtipu, který se vymkl kontrole.

Problém s kyberšikanou je tedy nejen útok přímo na naši osobu ale hlavně na jakousi online reputaci. Ta je totiž úplně nejdůležitější v dnešním online světě, kde je tak postupně zaznamenáván náš život. Není novinkou, že si dnešní zaměstnavatelé své zaměstnance kontrolují, sledují jejich profily a jejich vhodnou online reputaci. Čím dál více se totiž skutečný svět prolíná s tím digitálním. Špatná reputace v jednom z nich bude mít následky i ve druhém. Proto strůjci kyberšikany používají útoky na online reputaci jako hlavní způsob útoků. (McCarthy, Weldon-Siviy, 2013)

Dopady kyberšikany obzvláště na děti jsou potom nevyčíslitelné hlavně z psychologického hlediska. I když totiž oběti často popírají závažnost obtěžování přes internet, výzkumné studie však ukazují, že až 8 % obětí uvažovalo o sebevraždě, odmítalo chodit do školy nebo onemocnělo kvůli kyberšikaně. (Hinduja a Patchin, 2010). Agresorova anonymita a různé dimenze jeho působení vyvolávají u dětí strach a úzkost. Oběť neví, o koho jde, zda je to někdo blízký, či cizí člověk a je v neustálém stresu. Může dlouhodobě docházet k poklesu sebedůvěry, depresivním a neurotickým potížím, poruchám spánku, celkové psychologické nestabilitě, traumatu a posttraumatické poruše, či myšlenkám na sebevraždu. (Procházka, 2014)

Motiv: Pomsta

Jedním z hlavních motivů, či spouštěčů kyberšikany je právě pomsta. Často je tedy tento druh spojen se skutečnými konflikty v reálném světě, které se přenáší do světa virtuálního. Aktérem šikany je tak často oběť šikany ve skutečném světě, která vrací úder právě na síti. Velmi často se bohužel šikanované děti mohou stát těmi, které ji pak sami častěji páchají na ostatních.

Motiv: Oběť si to zaslouží

Motivem z pohledu agresora je zde jakési „zásloužení si“ útoku, či zesměšňování. Častými oběťmi jsou určité skupiny žáků např. děti se zdravotním znevýhodněním, poruchami učení, ze slabších sociálních vrstev, premianti apod. Sociální postavení také velmi ovlivňuje vztah agresorů a obětí.

Motiv: zábava

Jedním z dalších motivů je zábava. Aktéři jsou většinou děti z rodin, které nemají dostatek pozornosti od rodičů, nebo touží po obecně větší pozornosti od spolužáků.

Nemusí mít často nejlepší známky ve škole, nachází tak kompenzaci tímto způsobem.

Motiv: skupinový tlak

Dalším motivem, který často vzniká ve školním prostředí, je terč zájmu školních skupin. V těchto skupinách se žáci nechtějí ocitnout v konfliktu se skupinou, a tak se podřídí při cílené šikaně spolužáků. Chtějí skupině dokázat, že do ní patří, účastní se pasivně, nebo aktivně šikany a kyberšikany.

Motiv: Sociální postavení

Agresori s motivem sociálního postavení jsou často ti, kteří si cíleně upevňují své postavení v kolektivu. Mohou to být populární žáci, kteří si např. dělají legraci ze žáků méně populárních. Internet je silným nástrojem, který může posílit, či oslabit sociální postavení.

Podle dat z některých výzkumů kyberšikany bylo zjištěno, že studenti, kteří byli ve škole hodnoceni nejlepšími známkami, se častěji stávali původci, nebo oběťmi kyberšikany. Na rozdíl od studentů, kteří dostávali známky horší. Z úspěchů ve škole tak nelze usoudit, kdo se stane původcem, nebo obětí kyberšikany (Sabella, R. A., 2013).

Motiv: Anonymita

Tento motiv pramení z anonymity uživatelů, která aktérům dává pocit bezpečí a pocit, že je nelze dosáhnout. Dalším problémem je, že pachatel často nevidí dopady svého útoku a ztrácí tak empatii k oběti.

Motiv: Žert

Nejnebezpečnějším motivem může být právě žert, který nemusel mít původně záměrně zlý charakter. Rizikem internetu je totiž právě globalizace, tedy příspěvek může vidět tisíce lidí v poměrně krátkém časovém úseku. Tento příspěvek může tak získat negativní reakce a oběti ublížit více, než kdokoli z původně myšleného žertu, zamýšlel. Sekundárními útočníky jsou tak nevědomě všichni ti, kteří dále video, obrázek, informaci sdílejí, a přitom neznají okolnosti vzniku. Avšak jim připadají vtipné. (e-bezpečí, 2018)

Útočník

Na internetu může i nemusí být anonymní. V případě anonymity je útočník často schován za falešným profilem, či přezdívkou, které může do nekonečna měnit. Anonymita internetu je asi nejzásadnější faktor kyberšikany, který ovlivňuje spouštěč agrese i u méně odvážných osob. Často také jakási jednoduchost internetového ubližování podporuje agresory v razantnějších činech. Častý je motiv sociálních rozdílů, věku, pohlaví, fyzických dispozic a dalších. Kyberšikanu tak může zahájit, či se jí účastnit každý s elektronickým zařízením připojením k internetu a základní znalostí informačních

technologií. Útočníkem sekundárním je, jak již bylo zmíněno, každý šířitel neschváleného obsahu.

Oběť

Obětí šikany může být prakticky kdokoli, aniž by sám na internetu vystupoval. Obětí tak může být uživatel, jehož osobní konflikty a vztahy vyústí v kyberšikanu. Dále také někdo, kdo poskytl osobní informace na síti cizím lidem, nebo jeho intimní obsah unikl na síť. Častěji jsou oběťmi děti, které nejsou dostatečně informované v oblasti sdílení osobních informací, ty jsou na internetu následně použity proti nim.

3.1.1 Způsoby kyberšikany

Dnešním dětem tak není online svět cizí. Způsoby, jakými si mohou ubližovat, je tak spousta. Napadení někoho na chatu urážlivou zprávou, sdílení nepravdivých, hanlivých informací, označením na fotografii, nebo videu, šířením pomluv, ve virtuálních hrách. Často to mohou být také urážky spojené s různou tematikou, obsahem, etnicitou a náboženstvím.

Šíření ponižujících záznamů

Nejčastějším způsobem je pořízení digitálního média jako je fotografie, audio záznam, video, které je nasdíleno na síť většinou ve veřejném prostoru za účelem zesměšnit oběť a ublížit jí. Tyto materiály mohou být útočnickem získány mnoha způsoby. Oběť je může útočnickovi sama zaslat, mohou být zfalšovány, či přeposlány od někoho dalšího, či ukradeny z mobilního zařízení oběti.

Krádež identity

Velmi častý způsob šikany, který je uskutečnen po zjištění hesla, či přihlášení do profilu oběti a následného sdílení obsahu, za účelem jejího zesměšnění. Takto lze oběť napadnout na sociálních sítích, ale i na emailu, školním systému, internetovém bankovníctví apod. V rámci kyberšikany pak dochází k manipulaci s údaji, psaní, či mazání zpráv, sdílení nevhodného obsahu, mazání kontaktů, posílání urážek a podobně. Nemusí se však jednat pouze o případy, kdy aktér získal přístup k uživatelským informacím, ale jedná se i o záměrně založené falešné profily s informacemi, fotografiemi oběti, které mají za účel uživatele zesměšňovat. Přispívat nevhodným obsahem do diskuzí, psát zprávy, zveřejňovat nepravdivé informace, které mají oběť, co nejvíce poškodit a ztrapnit.

Kybergrooming

Specifické chování uživatelů internetu, kteří cíleně kontaktují oběť za cílem získání falešné důvěry k přijmutí nabídky osobního setkání. Takovéto skupině internetových predátorů se říká kybergroomeri. Ti realizují svoji manipulaci pomocí mobilních telefonů a internetu. Snaží se vždy oběť přimět k osobní schůzce, jejímž účelem je často sexuální zneužití, opakované zneužívání, fyzické napadení, mučení, nucení k prostituci a výroba dětské pornografie. (Berson 2002, dále Kopecký 2010 aj.). (Sztokowski, Kopecký, Krejčí, 2013). Na sociálních sítích se tito lidé mohou vyskytovat pod falešnými profily osob, např. modelingových a jiných agentur, které se ozvou s nabídkou možnosti focení apod.

Kyberstalking

Kyberstalking je technicky pokročilá forma klasického stalkingu. Při kyberstalkingu stalker používá online fóra, herní fóra, sociální sítě a e-maily k obtěžování své oběti. (McCarthy, Weldon-Siviy, 2013). Pachatel svoji oběť dlouhodobě pronásleduje, omezuje a obtěžuje ji pomocí internetu, sociálních sítí, emailů, telefonátů. Zpočátku může jít o opakované projevy kontaktování, obtěžování zprávami apod., které však mohou vyústit ve vyhrožování, vydírání nebo násilí.

Stalker aneb slídič neustále sleduje pohyb oběti na internetu a výrazně omezuje její soukromí. Cílem je zde vyvolat strach a úzkost, kterou upevňuje osobně, telefonicky, poštovními zásilkami apod. Stalker může být opět anonymní, či nikoli. V dnešním internetovém světě však nemusí být obětí pouze jedna osoba, ale např. i její rodina, příbuzní a přátelé. (Eckahrtová, Dočekal 2013)

Sexting

Pojem sexting je složen ze slov sex a texting. Jde o zasílání, sdílení odhalených fotografií, videí, nebo textových zpráv s erotických a sexuálním podtextem. Tyto materiály mohou být vytvořeny a odeslány samotnými dětmi, nebo jimi mohou být umístěny na internet. Nejčastější skupinou příjemců a odesílatelů jsou vrstevníci, ojediněle ale není ani sdílení fotografií s cizími lidmi, seznamkami apod. (Eckahrtová, Dočekal 2013)

Happy Slapping

Označuje happy slapping, přeloženo jako „veselé fackování“, často natáčení reálného fyzického, nebo sexuálního napadení, a jeho následné zveřejnění na síti. (Eckhartová, Dočekal 2013). Oběťmi těchto útoků mohou být spolužáci ve třídě, ale i náhodní kolemjdoucí. Cílem Happy slappingu je pořídit záznam z nečekaného útoku jednotlivcem nebo skupiny, který je poté sdílen. Ti, kteří video uvidí ho tak mohou dále šířit a komentovat. Při této formě kyberšikany se tak může často šikana přesunout z obrazovky na oběť ve skutečném světě, a to výsměchem, urážkami, napadením a dalším. Tato nová forma kyberšikany se poprvé objevila v roce 2005 v Londýně. Původně se jednalo o vytváření zábavných videí na principu „skryté kamery“. Ty později přerostly ve vážné trestné činy. Ve Velké Británii byl happy slappingový útok poprvé trestně postižen v roce 2008, kdy skupina adolescentů ubila k smrti bezdomovce. (Szotkowski, Kopecký, Krejčí, 2013)

3.1.2 Prostředky kyberšikany

Textové zprávy

Zprávy s výhružným, útočným, zesměšňujícím obsahem s cílem oběti ublížit. Obsahují časté nadávky výhrůžky, vydírání a další. Mohou často oběti chodit nepřetržitě, díky mnoha způsobům změn čísel a účtů, tak oběť nemusí zjistit, kdo ji obtěžuje.

Fotografie

Fotografie, které které jsou oběti posílány, mohou být její soukromé, intimní, s násilnou tematikou, nevhodné, urážlivé, získané screenshoty ze soukromých konverzací, od přátel a podobně. Ty mají za cíl oběť zastrašit, zahanbit, vydírat, urazit, zesměšnit atd.

Mobilní telefonáty

Agresoři své oběti často obtěžují neustálými a často útočnými telefonáty. Ty jsou opakované. Mohou oběti v hovoru nadávat, urážet ji, nebo pouze prozvánět, a když oběť zvedne telefon, neodpovídají.

Emaily

Prostřednictvím emailu může útočník oběti zasílat výhružné a zesměšňující zprávy, šokující obrázky (např. pornografické). Může také ukrást heslo k jejímu emailu a posílat falešné zprávy jejím jménem. (Eckhartová, Dočekal 2003)

Webové stránky

Oběti zde aktér může založit falešnou stránku, nebo profil s ponižujícími fotkami, videozáznamy a komentáři. Stránka se na první pohled tváří jako účet dané osoby, která ji ve skutečnosti nemusela nikdy vidět. Obsahuje často nevhodné materiály. Ty se týkají okolí oběti, intimního materiálu přátel, případně dětské pornografie, rasismu apod. Čtenáři webové stránky nemusí v návalu emocí přemýšlet nad autorstvím. (Eckhartová , Dočekal 2003)

Sociální síť

Nebezpečné jsou zde seznamy přátel lidí, které děti vůbec neznají a sdílejí s nimi osobní informace, které bývají následně zneužity. Může však docházet i k situacím, kdy nejsou na vině uživatelé. Jedná se o situace, kdy agresor záměrně převezme identitu oběti a založí si účet s jejím jménem. Umísťuje na profil fotografie, kde je oběť zachycena, a jedná jejím jménem. Často agresor vystupuje záměrně nepřátelsky vůči ostatním, což se pak odráží v reálném světě oběti. Nejhorší jsou případy, kdy sama oběť nemá tušení, že takový profil na sociální síti existuje. (Šmahaj, 2013)

Počítačové hry

Kyberšikana zde může probíhat formou útoků agresorů během plnění úkolů hry, nebo formou vyloučení z on-line skupiny hráčů. To u obětí vyvolává pocit neúspěchu a selhání z nenaplněné potřeby začlenění se do skupiny. (Šmahaj, 2013)

3.2 Prevence kyberšikany v ČR

V českých školách se dnes věnuje kyberšikaně více pozornosti a každá škola by ve svém vzdělávacím programu měla mít zařazeny plány na řešení těchto situací. Z obecného hlediska je v České republice řada organizací a projektů, které nejen školám, ale i rodičům a samotným dětem, jsou připraveny pomoci.

V rámci primární prevence jsou zapojeny neziskové organizace, občanské poradny, univerzity, Policie ČR, mobilní operátoři, studentské spolky, softwarové společnosti a další. V posledních letech zaznamenáváme také větší angažovanost na úrovni Evropské unie, vládních organizací a jednotlivých politiků. Problematikou se zabývají i poradenské a školní asociace, jichž se oblast kyberšikany a virtuálního bezpečí bezprostředně týká. Preventivní působení si klade za cíl posílit u uživatelů informačních technologií (obzvláště u dětí a mládeže) povědomí, jak je bezpečně používat a eliminovat rizikové faktory chování v kyberprostoru. (Procházka, 2014)

Základním faktorem je tedy informovanost a dodržování pravidel chování na síti. Informovanost dětí o tom, že chování na internetu je velmi podobné tomu ve skutečnosti. Např. respektujeme ostatní uživatele, nečiníme druhým, co nechceme, aby nám dělali oni. Uživatelé internetu, aneb jak se jim také říká „serfaři“, by měli být dobrými serfaři. V zásadě jde tedy především o bezpečnost a ochranu našeho účtu a užití pravidel chování na síti v rámci sdílení intimních údajů a obsahu. (Kavalír, 2009)

Dnes je v této oblasti mnohem více možností od nastavování soukromí po blokaci uživatelů. Některé příspěvky se také dají nastavit pro zobrazení pouze určitým uživatelům. Pro učitele i žáky existuje spousta publikací na toto téma i internetových stránek.

Rady pro předcházení online konfliktu

- Pokud můžeš danou věc s druhým vyřešit osobně, preferuj osobní formu řešení nad online
- Neodpovídej na zprávu, která tě rozruší ihned, ale popřemýšlej nad jejím záměrem

Jak reagovat na zlé příspěvky na internetu

- Nereaguj a nepouštěj do hádek a diskuzí
- Shromažďuj důkazy, screenuj zprávy, ulož si poslané obrázky.
- Pokud tě někdo urazil, nemusel to myslet vážně
- Vyhledej pomoc u dospělého, nebo odborníka

Preventivní kroky proti kyberšikaně:

1. Znejte své přátele na sociálních sítích. Nepřijímejte žádosti od lidí, které neznáte.
2. Nesdílejte osobní informace na profilech a v diskuzích. (Celé jméno, adresa, telefonní číslo)
3. Nastavte soukromí svého účtu. Dnešní sociální sítě umožňují sdílet některý obsah pouze s určitými lidmi, či cizím lidem, kteří nejsou přidáni na profil nezobrazovat žádné vaše informace.
4. Všimněte si, co sdílejí vaši přátelé. Můžete se občas vygooglovat.
5. Přemýšlete nad tím než něco odešlete, nebo nasdílíte, buďte také opatrní při sdílení čehokoli v okamžiku, kdy jste naštvaní nebo rozrušení.
6. Nahlaste nevhodné internetové chování, obtěžování či kyberšikanu.
7. Neubližujte druhým. Vždy jednáme s druhými tak, jak bychom chtěli, aby oni jednali s námi.
8. Pokud se ocitnete v nepříjemné konverzaci či skupině, odhlaste se nebo opusťte skupinu. Pokud se s vámi chce někdo sejít ve skutečnosti, řekněte o tom rodičům.

(McCarthy, Weldon-Siviy, 2013)

Díky dnešním technologiím se tak v rámci ochrany soukromí dá s účty dělat ledacos. Obtěžující kontakty se dají blokovat, emailová adresa agresora přiřadit do spamu. Mobilní operátoři zase mohou blokovat čísla, nebo pomoci se změnou vašeho. Na sociálních sítích lze profily nahlásit. (Pocházka, 2014)

Jením z projektů pro prevenci kyberšikany na našem území je projekt Nenech to být, zaštitěný ministerstvem školství, založený v roce 2017 Janem Slámou, Davidem

Špunarem a Pavlem Ihmem. Jde o webovou stránku a také mobilní aplikaci, která sdílí různé příběhy dětí, které se setkali s šikanou. Pomáhá bojovat proti šikaně a vylučování z kolektivu. Děti mohou anonymně komunikovat přes prostředí stránky a díky vyplnění anonymního formuláře informovat o šikaně. Vyplní základní údaje o škole, oběti, agresorovi. Mohou nahlásit jakoukoli formu šikany a upozornit tak na danou situaci u některého ze svých kamarádů. Tento projekt funguje i v jiných zemích a zapojují se do něj různé organizace a influenceri. Je tak také nazýván jakousi schránkou důvěry.

(o2chyraskola, 2018).

horkalinka.cz

Internetová horká linka je stránka zaměřená na boj proti kriminalitě na internetu. Je kontaktním centrem, které napomáhá v případech kyberšikany, sdílí různé případy, přijímá a řeší hlášení, týkající se nezákonného a nevhodného obsahu na internetu. Pomáhá uživatelům s řešením problémů falešných profilů, nevhodného obsahu vůči dané osobě, kyberšikaně a dalších. Uživatel může komunikovat pomocí webových stránek. (horkalinka, 2018)

pomoconline.cz

Internetová asistenční linka na pomoc dětem a dospívajícím, které se kvůli internetu dostaly do potíží. Pomáhá řešit případy kyberšikany. Webové stránky obsahují příběhy, rozhovory a pomáhají uživatelům s řešením jejich vlastní situace. (pomoconline, 2018)

www.saferinternet.cz

Portál českého Národního centra bezpečnějšího internetu nabízí informace o bezpečném používání internetu dětmi a dospívajícími. Tento projekt je podporovaný programem Evropské unie Safer Internet. Cílem projektu je zvyšování povědomí mezi uživateli internetu o hrozbách celosvětové sítě a možnostech, jak se jim bránit. Projekt zároveň přispívá k boji proti nelegálnímu obsahu internetu. (Online Safety Institute, 2009)

3.3 Kyberšikana v zákoně

Kyberšikana u nás zatím není evidována jako trestný zločin, nicméně mladí lidé i děti by měli být dostatečně informováni o trestní odpovědnosti dílčích částí kyberšikany a jejího následného postihu. Může se tak jednat o trestné činy a přestupky.

V České Republice je pozornost v této oblasti zaměřena na spolupráci s Policií ČR, fungováním projektů jako jsou webové stránky E-bezpečí a další. Pokud se tedy určitá forma kyberšikany dostane do rozměru, kdy ji lze klasifikovat jako trestný čin, policie na základě ověření daných skutečností, kyberšikanu prošetří. Poté se posuzuje trestní odpovědnost pachatelů kyberšikany. Trestní odpovědnost mladistvých v rozmezí 15 - 18 let je posuzována soudy pro mládež podle zákona č. 218/2003. A to s ohledem na jejich rozumovou a mravní vyspělost. Podle trestního zákona je osoba trestně odpovědná dosažením osmnácti let. Osoba mladší patnácti let není trestně odpovědná, ale soud pro mládež jí může uložit podle zákona č. 218/2003 Sb., o soudnictví ve věcech mládeže, některá opatření. (Procházka, 2014)

Trestně postižitelné prvky kyberšikany v legislativě s výší odnětí svobody.

§ 171 Omezování osobní svobody (až 2 roky)

§ 175 Vydírání (6 měs. až 4 roky)

§ 177 Útisk (až 1 rok)

§ 180 Neoprávněné nakládání s osobními údaji (až 3 roky)

§ 181 Poškození cizích práv (až 2 roky)

§ 182 Porušování tajemství dopravovaných zpráv (až 2 roky)

§ 183 Porušení tajemství listin a jiných dokumentů uchovávaných v soukromí (až 1 rok)

184 Pomluva (až 1 rok)

§ 205 Nebezpečné vyhrožování (až 1 rok)

§ 144 Účast na sebevraždě (až 12 let)

§ 191 Šíření pornografie (až 5 let)

§ 209 Podvod (až 2 roky)

§ 229 Zneužívání vlastnictví (až 2 roky)

§ 270 Porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi (až 2 roky)

§ 354 Nebezpečné pronásledování (až 1 rok)

O výši trestu ve všech případech rozhoduje soud.

4 Aplikace ve škole

Studenti ve škole mohou využívat internet k získávání vědomostí, vazby od učitele, zpracování úkolů a dalším. Slouží tak nejen k přenosu výukového obsahu, ale také ke komunikaci, zdroji informací, i jako kreativní nástroj. Využití technologií v dnešní výuce není žádnou novinkou. Tempo a dynamika vývoje těchto technologií přináší neustále nové nástroje s novými možnostmi pedagogického využití. (Zounek, 2009.) Výhodou zařazení nových technologií do výuky je možnost zvýšit zájem žáků o nové technologie a využít ho pro rozšíření didaktických metod. (Strach, 2010)

Nové Aplikace, či programy a internetové prostředí se mění velmi rychle. Učitelé se tak neustále přizpůsobují novým pokrokům v technologiích. Dnes můžeme využívat připojení k internetu i na jiných zařízeních, např. mobilních telefonech nebo tabletech. Jsou to nejen nové výukové aplikace a programy, ale i sociální sítě, které pronikají do života školy. Propojení moderní komunikace a sociálních sítí představuje mnohé výhody, které mohou mít pozitivní vliv na fungování školy, a to v rámci administrace, integrace žáků školy, jejích aktivit, soutěží, akcí, přehledu novinek a dalších. Žáci tak mohou získávat novinky o škole, aktivně se zapojovat do různých hlasování, školních soutěží, projektů, přispívat do školních novinek, mít přehled o ději ve škole, a také se na něm aktivně podílet. Více se také mohou rozvíjet vztahy ročníků v celé škole. Do těchto školních sítí mohou být zapojeni jak žáci a učitelé, tak rodiče, kteří jsou tak v obraze o chodu školy, a v kontaktu s ostatními rodiči a učiteli.

Sociální média tak mohou jít v souladu s dobou i ve školním prostředí.

4.1 Interaktivní výuka

Podle Zounka a Šed'ové (2009) je dnes vědění produkováno a distribuováno informačními a komunikačními technologiemi, které tvoří infrastrukturu umožňující přenos informací, znalostí a manipulace s nimi. Paralelně roste význam vědění a vzdělávání. Důsledkem je tak zapojení informační a komunikační technologie do procesu vzdělávání. Zpráva Podle zprávy OECD Learning to Change: ICT in Schools (2001) jsou hlavními důvody implementace:

1. Ekonomické důvody

Vyplývají z potřeb současné i budoucí ekonomiky. Znalost práce s technologiemi je jedním z významných faktorů úspěšnosti na trhu práce. Moderní technologie jsou zároveň chápány jako příležitost pro růst ekonomického rozvoje.

2. Sociální důvody

Schopnost ovládat technologie je vnímána jako předpoklad pro úspěšný život v dnešní společnosti. Kompetence v této oblasti jsou vnímány jako základní dovednosti, podobně jako čtenářská gramotnost a matematická gramotnost.

3. Pedagogické důvody

Technologický potenciál rozvíjí moderní formu koncepce nových způsobů vyučování a učení. Technologie napomáhají proměnit vzdělávací instituce, také v zásadě proměnit proces učení. (Zounek, Šed'ová, 2009)

Využívání informačních technologií lze využít téměř ve všech výukových předmětech, jako např. cizím jazyce, hudební výchově, matematice, chemii, fyzice, přírodopisu, občanské, výtvarné výchově atd. Interaktivní výuku považujeme za novou metodu vyučování za pomoci digitálních technologií, která by svojí formou měla nabídnout zábavnější a méně stereotypní formu výuky. Svými prostředky cílí na zapojení žáků do spoluvytváření vyučovacích hodin a zvyšuje motivaci k učení. (mvcr, 2009)

Složkami interaktivního vyučování jsou interaktivní tabule, interaktivní učebnice, tablety, programy a další. Každá škola užívá speciálně upravené programy právě pro práci s interaktivní tabulí. Těchto materiálů existuje celá řada nejen na internetu, ale i v různých programech k zakoupení přímo sestavených pro školy.

Metoda interaktivního vyučování přináší výhody v aktivizaci žáků, jejich motivace, získávání pozornosti a koncentraci ve třídě. Student tak může pracovat okamžitě, aktivně s danou informací a často ji pomáhat vytvářet. Novými prvky jsou tak různé animace, zvuky, interaktivní hry a další. Důležitým faktorem je zde specifické

hodnocení těchto her a aktivit, kdy žáka nehodnotí učitel ale často aplikace bodovými systémy. (Hejnák, 2004).

Určitý jiný způsob přináší technologie i do využití přírodních zdrojů. Na rozdíl od papíru, který je zde nevyužíván, je potřeba elektrický proud. Interaktivní výuka také může probíhat mezi žákem a učitelem mimo společnou třídu.

Interaktivní tabule

Interaktivní tabule je moderní zařízení pro výuku a prezentaci pracující systémem přenosu informace z počítače, které se promítají na plochu podobně jako u data-projektoru. Přidanou funkcí je zde právě interaktivní ukazovátka, často interaktivní fixy. To utváří novou formu aktivizace výuky. Interaktivní tabule se skládá ze dvou částí. Z datového projektoru a interaktivního ukazovátka., které má speciální čidla reagující na polohu a pohyb, vyhodnocující aktuální pozici. Tyto údaje předávají ke zpracování do počítače (podobně jako u klasické počítačové myši). Principů, na kterých je interaktivní tabule založena, je několik, nicméně konečný efekt je vždy stejný. (Navrátil, 2003).

Důležitými složkami pro fungování interaktivních prvků jsou také další komponenty, jako je stolní počítač, který má na pevném disku zdroje těchto aktivit a spouští je. Nezbytná je také elektronická soustava reproduktorů pro ozvučení. (Navrátil, 2003)

Můžeme tak promítat svoji prezentaci, do ní zakreslovat poznámky, necháváme pracovat žáky u tabule, či přímo z lavic s pomocí tabletů. Interaktivní tabule přináší nové možnosti, ovšem současně také rizika.

„Aby se žáci u tabule smysluplně vystřídali, je nutné počet žáků ve skupině omezit na max. 15. Ve třídě s třiceti žáky na každého vyjde cca 1 minuta práce u tabule za vyučovací hodinu, což je málo. Samotná tabule má sice téměř nulovou spotřebu energie, ale běžící počítač a svítící dataprojektor už energie spotřebují hodně. Interaktivní tabule je vysoce vhodná pro práci v menší skupině v menší učebně, tj. v dělených předmětech. (Roubal, 2009, s. 280)

Interaktivní učebnice

Jsou softwary vytvořené pro výuku na interaktivní tabuli, či dalších zařízeních jako např. tablety. Interaktivní učebnice umožňují práci s interaktivním materiálem, jako jsou obrázky, audia, videa animace a další. V České Republice je nejznámější vydavatelství interaktivních učebnic Fraus.

Atraktivní jsou učebnice především svojí grafickou stránkou. Takovéto učebnice jsou přímo zpracovány pro potřebu učitelů, obsahují řazená témata a aktivity, často

obsahují videonahrávky, odkazy na webové stránky, dopňky k aktivitám, a také metodickou příručkou pro učitele, jak s materiálem pracovat. Součástí jsou také interaktivní cvičení, která doplňují obsah učebnice za pomoci aktivit, na kterých mohou pracovat žáci jednotlivě, nebo ve skupinách.

Tablet

je elektronické zařízení skládající se z aktivní plochy dotykového pera. Informace pomocí přenosu do počítače mohou být propojeny vzájemně s interaktivní tabulí. Velikost je obvykle podobná sešitu A5. Systém se ovládá dotyky prstů a píše se na něm pomocí virtuální dotykové klávesnice, která se zobrazuje na displeji. Takové zařízení často umožňuje i připojení k internetu například pomocí Wi-Fi či 3G sítě. Poskytuje podobné funkce jako většina dnešních smartphonů, ale díky většímu displeji se pohodlněji ovládá. Mezi oblíbené funkce patří přehrávání filmů, možnost surfovat po internetu, číst elektronické knihy, hrát hry a plno dalších.

4.2 Výukové aplikace

podporují výuku za pomoci běžných elektronických zařízení. Aplikace pomáhají k osvojování nových znalostí, jejich procvičováním a upevňování, často pro děti atraktivní a zábavnou formou. Některé aplikace jim pomáhají v přehledu rozvrhu jejich školních aktivit, studijních výsledků a dalších. Výukové aplikace v mobilních zařízeních jsou poměrně nové téma. Jejich výhodou je osobní výběr každého žáka, velká rozmanitost a digitální kvalita, jak z grafické, tak obsahové stránky včetně jazykové kompetence na našem území.

Aplikace jsou interaktivní a podporují děti v kreativité. Probírané učivo ve škole je zde zábavnou formou zpracováno do příběhů úkolů, ukázek, kvízů a dalších. Takové aplikace jsou dnes často zdarma ke stažení v internetových online obchodech na mobilních zařízeních. Je tu tak škála aktivit přímo pro děti, ale také pro učitele, kteří mohou mobilní telefony využít při výuce s dětmi v rámci kvízů, hlasování, anket a dalších.

Aplikace vhodné pro učitele:

Biblionasium

Je formou elektronického čtenářského deníku, který umožňuje jednoduché ovládání, čtení online knih, jejich zaznamenávání a sdílení s přáteli i učiteli. Umožňuje tak učitelům i spolužákům mít ve třídě přehled, kdo co přečetl.

Coggle

Online program pro vytváření interaktivních myšlenkových map. Připojit online se lze z mobilních zařízení žáků k interaktivní tabuli a ve společném editoru tak společně pracovat na myšlenkových mapách, tématech, brainstormingu a dalších.

Conceptboard

Software umožňující vizuální týmovou spolupráci ve formě nástěnek, myšlenkových map a dalších. Tento editor nabízí velkou škálu online možností spolupráce na určitých úkolech v různých formách přizpůsobení editoru.

Dotstorming

Veřejná nástěnka, která umožňuje sdílet nápady pomocí obrázků, sdílených fotografií z mobilních zařízení online a dále o nich hlasovat. Hodí se ve třídě, pokud je potřeba odhlasovat nějaký společný projekt, výlet, výherce soutěže a další. Připojení je opět možné z mobilního zařízení online.

eSurvey Creator

Tato aplikace umožňuje učitelům vytvářet různé formy dotazníků a kvízů do hodiny. Tyto dotazníky mají různé možnosti editace a vyhodnocování.

Kahoot

Aplikace pro učitele, ale i žáky při tvorbě rychlých kvízů nebo didaktických her. Do vytvořené hry nebo kvízu se žáci připojí online. Kahoot je velmi oblíbená aplikace, má velmi rozmanitou možnost tvorby s přizpůsobením úrovní obtížnosti.

Padlet

Virtuální nástěnka pro jednotlivce i skupiny. Je graficky zajímavý on-line nástroj, který umožňuje zajímavé sdílení textu, obrázků, odkazů celé třídě, vytváření portfolií nebo výstupy projektů. Výhodou je dostupnost českého jazyka.

Quizlet

Umožňuje vytváření flashcards, tedy interaktivních karet, které lze upravovat, pro procvičování učiva, v různých kvízech online. Quizlet je interaktivní online vzdělávací platforma, která dovoluje studentům a učitelům vytvářet, ukládat a studovat jakýkoliv obsah ve formě dvoustranných kartiček k procvičení u automaticky generovaných her.

Storyboard That

Editor tvoření originálního komixu. Storyboard je sekvence obrázků vytvořená za účelem tvorby vlastního příběhu. Obvykle bývá kreslený, může být i z fotografií, dle tvorby uživatele. Komixové rozhraní s předpřipravenými šablonami.

Timixi

Interaktivní historické časové osy. Snadné zobrazování událostí na časové ose, vyhledávání dat a informací v přehledném systému, procvičování orientace v historii. Možnost využití on-line kvízů. Uzpůsobeno různými věkovými úrovním.

OneNote

Digitální poznámkový blok. Slouží k tvorbě vytváření různých typů textových, audiových a grafických poznámek. Lze zaznamenávat ručně psaný text do digitální podoby. V textu se pomocí záložek dá velmi rychle orientovat, obsah se dá sdílet.

sCool math

Aplikace na procvičení matematiky. Příklady ve formě procvičování a her na sčítání, odečítání, násobení a dělení. Aplikaci lze snadno přizpůsobit probíranému učivu. Program je vhodný pro začátečníky i zkušenější počtáře.

Classroom B

3D modely z různých oblastí biologie, rostlin, člověka, geologie, kulturní dědictví, technologie. Lze modely interaktivně zkoumat, přibližovat, pohybovat s nimi a další.

Aplikace vhodné pro žáky

Duolingo

Aplikace vhodná k procvičování cizích jazyků. V současné době Duolingo funguje v mnoha jazycích včetně češtiny, angličtiny, španělštiny, francouzštiny, němčiny, italštiny, portugalštiny a dalších. Principem je aktivní procvičování slovní zásoby a gramatiky interaktivní hrou formou.

Nauč se pravopis

Zábavné procvičování pravopisu. Aplikace obsahuje jednoduché hry a aktivity k procvičování pravopisu, dále taháky na vyjmenovaná slova a další. Lze procházet a nastavovat si testy podle různé obtížnosti.

Malý záchranář

Vzdělávací interaktivní hra procvičující správné modely chování v nebezpečných situacích. Skládá se z několika zábavných her, které přibližují nebezpečné situace. Obsahuje hádanky, kvízy, pexesa, úkoly a další.

Ekontíci II

Zábavná forma her s tematikou třídění odpadu. Účelem hry je správně roztrždit odpad (plast, papír, sklo a nápojový karton) do kontejnerů v určitém čase.

Státní vlajky

Procvičovací aplikace státních vlajek a názvů států.

Dopravní výchova

Aplikace procvičující interaktivní formou dopravní předpisy a značky. Animovaná interaktivní dopravní výchova pro tablet nebo telefon. Aplikace plná her a testů. Rozšiřuje témata jako je přecházení silnice, chování v autě, dopravní značky, jízda na kole, a další.

Storybird

Online editor vytváření a sdílení vlastních online příběhů s předpřipravenými ilustracemi.

Junior Coder

Jde o aplikaci určenou k jednoduchému nácviku programování.

Planets Solar System

Interaktivní animace planet ve vesmíru. V aplikaci se můžeme dozvědět například o složení planet naší sluneční soustavy jejich velikostech a interaktivně zkoumat modely.

5 Praktická část

Sborník didaktických her

Na základě problematiky rizikového chování dětí na internetu a literatury, kterou jsem k tématu zpracovala, jsem vypracovala sborník didaktických aktivit s tématy sociální komunikace a seberealizace. Aktivity jsou určeny pro děti na prvním stupni základních škol s tematikou mezipředmětových vztahů. Aktivity cílí na rozvoj zdravého sebevědomí, sociálních kompetencí, posilují komunikační dovednosti a pomáhají předcházet rizikovému chování nejen na internetu. Tyto didaktické hry mohou posloužit učitelům v oblasti sociální prevence problémů třídních kolektivů, k motivaci a zlepšení vztahů ve třídě a posílit uvědomění a empatii žáků. Lze je tak nejlépe zařadit do hodin pracovních a výtvarných činností či do různých projektů. Jsou řazeny do tematického souboru výchovných aktivit pro různé věkové kategorie.

Cílem aktivit je přiblížit žákům společenská témata kyberšikany, chování na internetu, spolupráce, komunikace a přispět tak k lepšímu poznání a porozumění vztahům ve společnosti a poznání sebe sama. Aktivity jsou přiměřené k věku žáků 1. stupně a tvořené tak, aby byly dostupné a nenáročné k realizaci v jakékoli třídě.

U každé aktivity je uveden název, téma, časová orientace, cíl, motivace, postup, hodnocení a reflexe. Každá aktivita má uveden postup, který umožňuje práci s danou aktivitou v jiných institucích. Každou aktivitu lze po uvážení modifikovat na jiný ročník a upravit její obtížnost, upravit ji a zařadit k potřebnému tématu. Všechny aktivity byly zpracovány na základě tématu diplomové práce.

Aktivity jsou tvořeny na základě průřezových témat rámcového programu základního vzdělávání. Průřezová témata formulují okruhy aktuálních problémů současného světa, jsou významnou součástí procesu učení. Pomáhají žákům rozvíjet jejich osobnost, podněcují spolupráci, determinují žákovy postoje, hodnoty a cíle. Jedním z hlavních cílů průřezových témat je výchovný aspekt procesu vzdělávání při tvorbě jedincova charakteru. Tematické okruhy průřezových témat propojují různé vzdělávací oblasti vytvářející pozitivní proces utváření a vývoje klíčových kompetencí. Žáci si díky získaným dovednostem utváří integrovaný pohled na danou problematiku. (digifolio.rvp.cz, 2016)

V etapě základního vzdělávání jsou vymezena tato průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova

Výchova demokratického občana

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

Multikulturní výchova

Environmentální výchova

Mediální výchova

(digifolio.rvp.cz, 2016)

Název, téma

Název aktivity jsem volila podle obsahu aktivity, která zároveň souvisí s tématem. Hlavními tématy, na které jsem aktivity zaměřila, jsou specifika komunikace, rozvoj vlastní osobnosti a sociálních vztahů.

Ročník

Vhodná věková kategorie pro danou aktivitu.

Čas

Čas aktivit je většinou orientační, měl by ale pomoci učiteli přibližně určit časovou rozlohu aktivity v hodině.

Pomůcky

Ke každé aktivitě je uveden seznam pomůcek. Tyto pomůcky jsou důležitou součástí úspěšnosti dosažení cílů daných aktivit. Všechny pomůcky uvedené v aktivitách jsou často školní pomůcky dostupné v každé třídě.

Cíl:

U každé aktivity je vždy uveden konkrétní cíl, tedy výsledná hodnota pro žáky na základě dané aktivity.

Motivace

Motivace je pro aktivity velmi důležitou složkou, která uvádí do tématu a podněcuje zájem poznávání. Cílem motivace je zvýšit zájem žáků o dané téma a účast v daných aktivitách.

Průběh a pravidla:

Postup při práci s aktivitou.

Poznámky:

Obměny aktivit, přizpůsobení a další.

Hodnocení

Aktivity jsou hodnoceny v rámci diskuzí a reflexe s žáky, následující po každé z aktivit.

Reflexe:

Zhodnocení aktivity pedagogem a jeho poznatky.

Charakteristika vybrané třídy

Třídy, které jsem pro realizaci svých aktivit využila, 2. a 4. ročník, byly menší třídy, vždy kolem patnácti dětí. Jednalo se o běžnou základní školu vždy pouze s jednou třídou v ročníku. Ve druhé třídě třídě byl chlapeček ADHD, chlapec s afektiní poruchou a holčička s dyslexií. Ve čtvrté třídě byly dvě děti s dyslexií a jeden chlapec s problémy pozornosti. Realizace tak nebyla náročná z hlediska počtu dětí, náročnější byla koordinace tempa práce a zapojení všech dětí stejnou měrou a pozorností do aktivit. Ve druhé třídě byla lehká převaha dívek nad chlapci, dívek bylo 8 a chlapců 7. Ve čtvrté třídě bylo 9 chlapců a 7 dívek. K některým aktivitám jsem využila i pátého ročníku dané školy o 17. dětech. V této třídě byly 3 dyslektici a jeden žák s ADD. Se všemi třídami jsem pracovala za pomoci asistence pedagoga, který je v této škole v každé třídě. Na děti jsem byla zvyklá, na škole jsem sama přímo pracovala jako asistentka pedagoga. Určitě jsou tak pro tyto hravé druhy aktivit potřeba přizpůsobit podmínky ve třídě v rámci kázně a systému práce. Třídy jsou náročnější na zvládnutí kvůli většímu počtu dětí se specifickými potřebami.

5.1 Chat

Téma: Rozdíly komunikace osobní a virtuální.

Ročník: 3,4

Časová orientace: 15 min

Pomůcky: Libovolné papírové masky (zakrývají celý obličej a není přes ně vidět.)

Cíl: Žák je schopen vyjmenovat rozdíly komunikace osobní a virtuální, lépe rozumí její problematice, chybějících emocí v digitální komunikaci.

Motivace:

Na začátku aktivity si s dětmi si povídáme o tom, co jsou to emoce. Jak reagujeme, nebo mluvíme s ostatními, když jsme smutní, našťvaní a vzájemně si ukazujeme mezi sebou výrazy obličejů, ze kterých hádáme různé emoce. Diskutujeme, co vypovídají o náladě mluvčího, jak nám pomáhají v komunikaci rozumět obsahu.

Průběh a pravidla:

Jeden z žáků vždy přijde před tabuli a dostane od učitele slovo, kterým má odpovědět na všechny otázky položené třídou. Úkolem žáka je se nezasmát. Před třídou se žáci střídají. Učitel vybírá vždy do odpovědí vtipná slova. Jedno z dětí se postaví před třídu. Ostatní děti mu pokládají otázky.

Příklad otázek: Co jsi měl dneska k snídani? Jaké je prostřední jméno tvé matky? Jak se jmenuje tvůj kamarád? Jak by si pojmenoval svého psa? Kým chceš být až vyrostěš? Jakou máš velikost nohy?

Příklad odpovědí: Makadamiový ořech, hulahoop, picachoo...

Po krátkém průběhu hry se děti zeptáme, jak se při hře cítili, a jak moc bylo těžké se nesmát. Jaké části obličeje používali, co je rozesmívalo a proč.

Nyní dáme žákovi před tabulí před obličej masku a pokračujeme ve hře. Žák tak nyní komunikuje se třídou přes masku a nevidí je a oni jeho.

Po chvíli pokračování hry se děti zeptáme, v čem hra je jiná.

Při dalším kole hry žák před tabulí slovo, kterým má odpovídat neříká, ale odpovídá ostatním pouze tak, že jej píše na tabuli. Po chvíli se opět žáků zeptáme, jak se při hře cítili, a v čem byla hra opět jiná.

Hodnocení:

Otázky diskuze:

Jak jsme mohli přes masku poznat, jestli je žák veselý, nebo smutný?

Jak vtipná nám hra přišla, když měl žák masku a my na něj neviděli?

Jak se hra změnila, když žák odpovídal napsaným slovem na tabuli?

Jak na internetu poznám, jak se někdo cítí?

Jak mohu na internetu zabránit tomu, abych zranil něčí pocity?

Jak budu reagovat, pokud někdo zraní moje?

Poznámky a návrhy

Pro aktivitu může být vhodné na začátku rozdat dětem na lístečkách předpřipravené otázky, které jim napomohou vymýšlet vlastní.

Reflexe:

Cílem aktivity bylo poukázat na limity internetové komunikace a její emocionální rozdílnosti od komunikace osobní. Děti si tak lépe uvědomily, jak rozdílná taková komunikace může být, a že mohou velmi lehce na internetu zranit něčí pocity. Je také velmi těžké definovat, jak někdo na něco reaguje, když ho přímo nevidíme. Všechny děti ve třídě používají komunikační technologie, takže to pro ně nebylo novinkou. Bylo zajímavé sledovat spolu s nimi, jak se hra mění. Děti si velmi rychle uvědomily, že hra postupem času přestávala být vtipná, čím méně byly s mluvčím v osobním kontaktu. Ačkoli se snažily dělat s maskou šašky, pochopily význam hry a rychle přišly vždy na změnu. Bylo zajímavé sledovat, jak se zamýšlejí nad tím, jak mohou vlastně někomu na internetu nechtěně ublížit. Aktivita tak žáky pobavila a podpořila jejich povědomí o internetové komunikaci, otevřela možnosti další práce s tématem. Nicméně bych klidně v rámci poukázání na problematiku užila prázdnou bílou masku, která děti nebude odvádět od pointy hry.

5.2 Online Avataři

Téma: Online identita- Avatar

Ročník: 2,3

Časová orientace: 25 min

Pomůcky: Počítačový online editor pro vytváření avatarů (př. avachara.com, azaleasdolls.com)

Cíl: Žák zná pojem avatar a dokáže ho charakterizovat. Je schopen odlišit rozdíly mezi reálným já a online prezentací sebe sama.

Motivace:

Ukážeme dětem na interaktivní tabuli obrázky postaviček z různých her na našem uvážení. Diskutujeme s žáky na téma Avatar ve hrách. Kdo ho používá, co to je?

Na tabuli napíšeme slovo Avatar. Žáků se zeptáme, jestli znají význam tohoto slova (ve virtuálním prostředí avatarem označujeme obrázek, který reprezentuje skutečnou osobu – online identita)

Zeptáme se žáků, zda se již s avatarem někdy setkaly či samy nějakého v online světě používají (často se u dětí může jednat o herního avatara.)

Průběh a pravidla:

V rámci aktivity potřebujeme počítače, nebo tablety. Zadáme úkol žákům vytvořit avatara podle toho, jak vypadají oni samy pomocí editoru. Když máme hotovo, uložíme si obrázek nebo oscreenujeme. Pokračujeme v dalším úkolu.

1. Vytvořte avatara co nejbliže tomu jak vypadáte.

Obrázek vytiskneme a položíme na podlahu. Se třídou se sejdeme v kroužku nad obrázky a hádáme, čím je který avatar a proč. Dostaneme se tak k fyzickým znakům, proč se od sebe poznáme, co nás dělá typickými, i když to není naše fotografie.

2. Vytvořte avatara fantasy, tak, jak by vypadal váš vysněný avatar

Obrázky necháme rozložené na zemi a v dalším úkolu vytvoříme avara fantasy v druhém editoru. Necháme děti jejich fantazii.

Hodnocení:

Oba avatary vytisknuté položíme vedle sebe na podlahu. Výdy dvojice k sobě viditelné podepsané. Hovoříme s děmi, jaké jsou rozdíly mezi avatary, jak chtějí být na internetu viděni. Jaké vlastnosti, prvky svého avatara vybrali, proč a co mají tito dva avataři společné, co mají rozdílné.

Otázky k diskuzi:

Jaké bylo vytvářet vašeho avatara?

Jaký avatar se vám lépe vytvářel a proč?

Jaké vlastnosti svého avatara bych chtěl mít ve skutečném životě?

Jaké vlastnosti mám se svým avatarem společné?

Co ve skutečném životě mohu udělat proto, abych se podobal svému avatarovi?

Poznámky a návrhy:

Pro zajímavost jednou z dalších možností je např. k jinému tématu, tvorba avatara opačného pohlaví a opět následná diskuze, v čem to bylo rozdílné apod. Proč děvčata vytváří dětské hrdinky a kluci klučící a naopak. Můžeme se tak nenápadně dostat k dalším tématům. Je vhodné zvolit vhodný editor umožňující dětem rozvinout jejich fantazii, nicméně je potřeba dbát na opatrnost a zůstat při dětském obsahu.

Reflexe:

Tuto aktivitu jsme využili na začátku hodiny počítačů. Je vhodné zvolit takový editor, aby víceméně splňoval vaše očekávání a nebyl příliš přepřácaný. Dětem se aktivita samozřejmě velmi líbila. Jsou zvyklé tvořit z různých her, takže toto pro ně nebylo nic nového. Zajímavá však byla diskuze, kde většina dětí odpověděla, že nejraději utváří právě avatary, kteří jim nejsou vzhledem podobní, ale jsou co nejvíce fantasy. Na téma, co nás dělá typickými, jaké jsou naše znaky, se děti zamyslely nad pojetím svého profilu a ostatní spolužáci posuzovali, zda jsou si podobní. Děti si tak uvědomovaly svoje fyzické přednosti a velmi se u toho pobavily. Rozvíjelo to jejich zdravé sebevědomí, když byly od spolužáků označovány jako např. ti s krásně dlouhými hnědými vlasy apod. Velmi si také užily vytváření fantasy avatara. V čem je podobný a v čem by chtěly, aby byl. Děti se tak zamyslely nad svými přáními, jaké by chtěly být a vzájemně si také hodnotily a oceňovaly výtvořky. Novým pojmem Avatar si také propojily svoje znalosti. Všechny totiž okamžitě odpověděly, že takového Avatara mají, a to ve hře Minecraft, který je dnes u dětí velmi populární. Ve třídě ho tak hrají a komunikují spolu právě přes herní systém.

5.3 Profil

Téma: Sdílení obsahu na internet a vhodná práce s ním

Ročník: 4

Časová orientace: 35 min

Pomůcky: Padlet aplikace ve školních zařízeních. (virtuální nástěnka), fotky, které by žák chtěl sdílet se spolužáky.

Cíl: Žák si osvojí práci s internetovou aplikací padlet. Dokáže vložit příspěvek, okomentovat příspěvek. Dokáže odlišit vhodný obsah pro sdílení na internet.

Motivace:

Na tuto aktivitu požádáme přednostně žáky, aby si přinesli z domu své různé fotografie z domácího alba, a na začátku hodiny je požádáme, aby je rozložili po třídě. Řekneme dětem, aby si představily, že jsou ve velkém nákupním centru, kde kolem rozložených fotek chodí hromada cizích lidí. Povídáme si, jak se cítíme, když víme, že naše fotky mohou vidět úplně cizí lidé, jestli jsou všechny fotky, které sdílíme takové, jaké bychom nechali prohlédnout ostatním. S dětmi tak diskutujeme na téma profilů, co je tedy dobré sdílet, či jak chránit své soukromí. Jsou ale i takové stránky, kde se na internetu můžeme cítit bezpečně a sdílet obsah pouze se svými přáteli.

Průběh a pravidla:

Pro tuto aktivitu je důležitá příprava učitele před samotnou aktivitou. Každý žák při práci na tabletu potřebuje mít vlastní emailovou adresu a případnou složku se sdílenými obrázky na svůj profil. Žákům také sdělíme, že informace budou sdílené jen s jejich spolužáky.

1. Úkol - Založení si nástěnky (profilu) každého žáka a vytvoření dvou listů.
 1. list – fotka žáka, zájmů (základní informace o sobě)
 2. list- úkol vytvořit padlet s popisem vlastního školního dne s popisem a fotkami.
2. Úkol – okomentovat listy všech svých spolužáků hezkým komentářem.

V této fázi musíme propojit emailem padlety. Žáci tak mohou navštěvovat padlety spolužáků a reagovat na ně v komentářích.

Hodnocení:

Učitel promítá padlet sdílený s ostatními na tabuli. Společně s žáky tak prochází jednotlivé padlety a komentáře. S žáky tak diskutujeme o tom, co na svých padletech sdíleli a proč, zda chtěli své spolužáky pobavit, překvapit a další. Co je zaujalo na padletech spolužáků a další viz diskuze. Zopakujeme si s žáky bezpečné chování na internetu a možnosti jeho soukromí.

Diskuze:

Jak se ti tvůj padlet vytvářel?

Jaké možnosti má sdílení obsahu s přáteli?

Jaké novinky ses dozvěděl o svých spolužácích?

Jaké nejmilejší komentáře tě potěšily?

Co by si na Padletu, kdyby byl veřejný určitě nesdílel?

Co milého jsi napsal spolužákům?

Co za nové informace z dnešní aktivity jsi získal a využiješ?

Poznámky a návrhy:

Předpříprava této aktivity může být pro žáky zprvu několik dní předem mapovat svoji cestu do školy, svůj den, dokumentovat ho, aby měly dostatek materiálu.

Reflexe:

Většina žáků se s Padletem nikdy nesetkala, o to zábavnější pro ně práce s padletem byla. Pro učitele je zde trochu náročnější technická příprava, co se týče přihlašování mezi jednotlivými padlety, nicméně samotná práce s padletem je velmi jednoduchá. Žáci měli za úkol popsat svůj školní den a byli u toho velmi kreativní. Někteří aktivně hledali obrázky na internetu a popisovali své aktivity. Bavilo je vzájemně si komentovat padletové listy a byli potěšeni reakcemi, které od spolužáků dostali. Aktivita tak skvěle propojovala český jazyk s informatikou. Žáci byly velmi aktivní v diskuzi o sdílení na internetu a vhodnosti obsahu v určitých skupinách. Jedna z dívek vlastní svůj Youtube kanál a rozhovořila se tak o jeho obsahu, a o tom, co na něm nejspíše změní. Dřívější oblíbený Facebook po uživateli vyžadoval k registraci velké množství osobních informací. Dnešní sociální sítě již fungují jinak a stačí často jen přezdívka a obrázek, či avatar. I tak se však děti musí mít na pozoru právě před fotkami, které sdílí veřejně. Zhostily se tohoto tématu velmi dobře a bylo vidět, že si z hodiny něco odnesly včetně nových informací o svých spolužácích.

5.4 Avatar

Téma: Prvence kyberšikany

Ročník: 2

Časová orientace: 20 min

Pomůcky: Papír, psací potřeby,
obrázek oblíbené postavičky.

Cíl: Žák si zopakuje základní principy chování k ostatním spolužákům. Rozvíjí svoji kreativitu, upevňuje své místo v kolektivu.

Motivace:

Na začátku aktivity si povídáme s dětmi o jejich oblíbených postavičkách z počítačových her a vytiskneme každému z nich jejich oblíbenou (2x). Ty si rozdáme. Kolem každé postavičky na papíře je dostatek bílého místa.

Průběh a pravidla:

Žákům řekneme, že tyto postavičky žijí na internetu stejně jako my v našem světě, mají různé kamarády, hrají různé hry atd. Každý si vybral tu, kterou má rád a každá je jiná. To také znamená, že ostatním dětem se třeba líbit nemusí.

Úkol – Žáci mají za úkol představit si, co by jiná postavička o té jejich mohla říct zlého a napíšou takové věty nebo slova do prostoru kolem postavičky (Postavička je malá, jiná by se jí za to mohla posmívat např. Jsi hloupá, trapná, máš velkou hlavu atd.)

Když děti dokončí svoji práci, sedneme si s postavičkami do kroužku. Řekneme jim, že jsme každý jiný a občas jsme na sebe zlí, neuvědomujeme si, jak moc to druhé může mrzet. Zeptáme se dětí, co k postavičkám napsaly a jestli by byly rády, kdyby tohle o nich někdo řekl. Postavičky poté společně zmačkáme, zase narovnáme. Postavičky i po narovnání zůstaly zmačkané. Zeptáme se žáků, jak moc si myslí, že zlá slova postavičku změnila a jak. Vysvětlíme si s žáky, že ubližování či jenom posmívání se někomu, mu

může ublížit.

Hodnocení:

Druhou vytisknutou postavičku si rozdáme k druhému úkolu a napíšeme kolem ní co nejvíce hezkých komentářů.

Opět si sedneme do kroužku a povídamé si o rozdílech postaviček.

Poznámky a návrhy:

Postavičku můžeme dětem nechat nakreslit. Můžeme také oddělit negativní a pozitivní komentáře např. zelenou – komentáře pozitivní, červenou negativní.

Reflexe:

Velmi jednoduchá aktivita, která dětem nabízí vlastní sebereflexi svého chování. Uvědomují si tak, když mačkají svoji postavičku, že to nechtějí a není to správné a více tak vnímají hrubost slov, které někdy samy z legrace používají u svých spolužáků. Díky této aktivitě děti přemýšlely nad svým chováním k ostatním a po rozdání druhé figurky, měly velkou radost z druhé šance a zaplnily ji pozitivními komentáři. Při závěrečné diskuzi všechny řekly, že jsou rády, že je druhá postavička nezmačkaná. Následně jsme si zkoušeli dát úkol na zbytek dne, říci každému něco hezkého. Děti se ten den chovaly po zbytek dne k sobě velmi hezky včetně školní družiny, což považuji za velký úspěch.

5.5 Společně

Téma: Společný projekt

Ročník: 1,2

Časová orientace: 20 min

Pomůcky: Dřevěná sada puzzlí do třídy (amazon – bílé prázdné rozpojitelné puzzle), dekorační pomůcky – fixy, samolepky, lepidlo.

Cíl: Žák si je vědom jedinečnosti každého z celku a jeho individuální důležitosti.

Motivace:

S žáky si povídáme na začátku aktivity o jejich třídě. Co to znamená kolektiv, jací jsou členové třídy. Každému žákovi rozdáme jednu barevnou fixu a předlohu obrázku. Na tabuli visí barevný obrázek paní učitelky, který má různě barevné čáry. Každý žák má za úkol napodobit obrázek paní učitelky a musí obejít ve třídě ty děti, které mají barvu, kterou potřebuje doplnit na svém obrázku. Když máme hotovo, zeptáme se dětí, jak se jim povedlo práci dokončit, co k tomu potřebovaly.

Průběh a pravidla:

Každé dítě ze třídy dostane jeden prázdný puzzle díl. Díly jsou prázdné a nenabarvené, každý žák má tak svůj prázdný a unikátní díl.

Úkol: Žáci si puclík podepíší a dekoracemi ozdobí. Poté má třída za úkol puzzle sestavit dohromady.

Hodnocení: Žáci sestaví společně puzzle a postaví se do krožku nad nimi. Zeptáme se žáků, kde je teď umístěn jejich puclík a jak se změnil od té chvíle, kdy ho dostal bílý a prázdný.

Diskuze

Jak jsem vyzdobil svůj puclík a proč?

Co to pro mě znamená, že můj díl patří do celku?

Co se stane, když jediný díl bude chybět?

Jaké dobré věci bych mohl udělat pro ostatní?

Jaké věci už dělám?

Proč nevypadají všechny dílky stejně?

Poznámky a návrhy:

Dále jde puclíky např. otočit a pracovat hromadně na společném obrázku. Puzzle mohou být nalepeny na desku pod nimi a vyvěšeny ve třídě jako připomínka týmové spolupráce a kolektivnosti. Puzzle lze nahradit i papírovým modelem.

Reflexe:

Tato aktivita je velice jednoduchá a zabaví i nejmenší děti. Děti si uvědomily díky této aktivitě nejen svoji vlastní jedinečnost, ale také jejich patřičnou část, kterou přispívají do celku. Tato aktivita byla v té chvíli velmi vhodná, protože jsme řešili problémy v kolektivu. Děti byly z výsledku nadšené a dlouho si prohlížely všechny díly. Každý zvolil svůj osobitý styl tvoření dílu, někdo kreslil, vybarvoval, někdo psal. Jeden chlapec, který nerad vybarvuje, se zapojil vyjimečně také a z konečného výsledku měl radost. Dětem je potřeba dát vhodný čas a ke kresbě na dílek můžete přidat témata třeba, nakreslit něco z třídního kolektivu, co mají rádi na třídě a podobně. Tím by se ještě zvýšil cíl rozvoje třídních vztahů. Všechny děti musí mít vlastní díl. To je velmi důležitá část aktivity. Je vhodné mezi dětmi chodit a radit jim, podpořit je při nápadech tvorby puzzle, pokud odmítnou na dílku pracovat, zcela jistě je poté bude ve výsledku jejich neaktivita mrzet. Mohly by pak mít pocit, že nejsou součástí kolektivu.

5.6 Řetízek

Téma: Podpora rozvoje vzájemných vztahů

Ročník: 2, 3

Časová orientace: neomezeno časově

Pomůcky: proužky papírů,
lepidlo, nůžky

Cíl: Žák rozvíjí a posiluje své sociální dovednosti a empatii. Dokáže vymyslet a uskutečnit dobrý skutek.

Motivace:

Na úvodu hodiny si popovídáme o tom, co je to laskavost, promýšlíme, zda známe nějaké příklady. Požádáme žáky, aby na kamarádovi v lavici předvedli nějakou laskavost a vzájemně si o nich popovídáme. (př. spolužákovi upadla tužka a my mu ji podáme.)

Průběh a pravidla:

Tato hra není časově omezena. Je možné ji hrát v rámci třídy třeba týden nebo déle. Pokaždé když žák přijde na nějakou laskavost, zapíše ji na papír a podepíše se. Se třídou danou laskavost schválíme a postupně přidáváme lístečky s laskavostmi, jak nám je žáci budou nosit v průběhu dní. Lepíme je k sobě tak, že je vždy slepíme konce k sobě do kroužků a tvoříme řetízek. Děti tak mají za úkol vymyslet vždy něco nového, co je přidá do řetízku k ostatním.

Hodnocení:

S dětmi se sejdeme u našeho výsledného řetezu, který máme umístěný ve třídě. Spočítáme, kolik laskavostí se nám podařilo za tu dobu uskutečnit a jak dlouhý řetěz máme.

Kolik laskavostí se ti podařilo přidat na řetízek?

Které laskavosti si myslíš, že budeš dělat i dál mimo hru?

Co ses o laskavosti dozvěděl?

Jak k aktivitě přistupovali tví spolužáci?

Co je dobrého na tom, dělat laskavé věci?

Reflexe:

Tato aktivita slouží skvěle v rámci motivace dětí ve třídě k dobrému chování a podporuje aktivitu žáků konat dobré skutky. V naší třídě se vytvořil za jeden týden dlouhý řetěz, kam každý přispěl méně, či více. Děti aktivita bavila a plnily ji i doma, protože vždy přidávaly další kroužky za pomoc doma mamince. Je to skvělá hra pro práci celého kolektivu a dá se obměnit i dalšími verzemi např. s milými zprávami pro ostatní a další.

5.7 Masky

Téma: Naše různá chování

Ročník: 4,5

Časová orientace: 35 min

Pomůcky: Papírové talíře (alespoň 3 pro každého),

časopisy, noviny, tužky, pera, zvýrazňovače, fixy samolepky, lepidlo, špejle

Cíl: Žák analyzuje a demonstruje své chování v různých situacích a vlivu okolí na něj.

Motivace:

Začneme s diskuzí, čemu se může říkat lidské masky a k čemu se asi používají.

(Lidé se často porovnávají s ostatními. Také nosí jakési masky neboli různé obličejy, záleží na situaci, ve které jsou. Taková maska jim umožňuje co nejpohodlněji skrýt někdy skutečné pocity a lépe zapadnout do daného kolektivu. Slouží jako ochranná bariéra. Dospívající tyto masky mění často, protože si hledají vlastní identitu.)

Necháme žáky tipovat pomocí brainstormingu.

Zeptáme se, jestli si uvědomují nějaké vlastní masky, které používají a jak se během dne, prostředí, nebo osob kolem mění. Jak se chováme doma před rodiči? Jak ve škole? Jak na příležitostech s kamarády? Jak se chováme k cizím lidem? Jak by takové naše rozdílné masky asi vypadaly? Představte si, že by každé vaše chování mělo jinou osobnost, jak by asi vypadaly?

Průběh a pravidla:

1. Každý žák dostane tři papírové talíře s dřevěnými držátky (tyčka od nanuku)
2. Vyrobit si masky: každý žák si masku libovolně utvoří do různých obličejů, ozdobí si ji. Každý má tři masky, každá prezentuje, jak se nejčastěji chová.
3. Když jsou všichni hotoví, diskutujeme o jejich maskách, jak se mění v situacích, v jakých situacích je nosíme.

Hodnocení:

Diskuze: Jakou masku se ti tvořilo nejlépe? Proč?

Jsou tvé masky rozdílné? Proč?

Která maska vystihuje tvoje nejčastější chování? Proč?

Jaké jsou tvé masky? Popiš je.

Kterou masku máš nejraději a cítíš se v ní nejlépe? Proč?

Které masky by ses rád zbavil?

Co za nové informace můžeš použít z toho, co jsi se dnes naučil?

Poznámky a návrhy:

Aktivitu masky je možné využít i v tématu internetový profil a další. Právě v aktivitách s avatary, kdy se použije jen jedna maska. Při aktivitě na závěr mohou spolužáci hádat charaktery masek s ostatních spolužáků.

Reflexe:

Aktivita je náročnější na vysvětlení. Myslím, že je vhodná pro čtvrtý ročník, ještě lepší pro ročník pátý. Měla jsem trochu obavu, aby děti správně pochopily zadání, nicméně nebyl to nakonec až takový problém a podařilo se nám vše stihnout v daném čase. Děti jsem na začátku upozornila na časový interval, do kterého by se při tvorbě masky měly vejít. To nám pomohlo v práci. Děti vytvořily nápadité postavy s příběhy jako např. Bruno, chlapec, co se stydí před cizími lidmi a další. V diskuzi tak děti oddělovaly svá různá chování na určitých místech s jinými lidmi a uvědomovaly si změny, ke kterým dochází. Povídali jsme si o tom proč. Většinou odpovídali, že se chovají před kamarády mnohem odvázněji, než třeba před celou třídou. Aktivita splnila svůj cíl a vzniklo mnoho originálních masek využitelných pro různé další aktivity.

5.8 Portrét

Téma: Vnímání vlastního já

Ročník: 2,3,4.

Časová orientace: 30 min

Pomůcky: Foťák, kopie svého obrázku,
tužky, pera, pastelky, fixy, papíry

Cíl: Žák zná pojem portrét. Je schopen porovnat vnímání sebe sama s ostatními a charakterizovat sám sebe.

Motivace:

Ukážeme dětem dětský portrét (může být např. náš z dětství) a zeptáme se jich, co vidí. Popisují dítě, jeho fyzický vzhled a jak na ně působí. Jestli by se stal ve třídě jejich kamarádem. Zeptáme se dětí, jestli by z daného obrázku poznaly, jak takové dítě žije, kdo jsou jeho rodiče, jaké má koníčky.

Průběh a pravidla:

1. Požádáme žáky, aby zavřeli oči, a vyfotíme jejich portrét
2. Požádáme žáky, aby se zamysleli nad tím, jak se cítí ve svém těle, kde bydlí, kam chodí do školy, jaké mají kamarády, co je baví.
3. Požádáme každého, aby nakreslil svůj obrázek sám sebe v nejlepší kvalitě jaké je možné.
4. Když mají všichni hotovo každého, požádáme, aby popsal svůj portrét skupině.
5. Všechny obrázky porovnáme s vyfocenými portréty.

Hodnocení:

Diskuze: Žákům dáme oba dva jejich portréty vedle sebe a porovnáváme. Diskutujeme o rozdílech, a jak se nám povedlo sami sebe vystihnout.

Jak se tvůj portrét liší od obrázku, který si ukázal skupině?

Jaké věci sis uvědomil, že se z cizího portréту nedozvíš?

Jak bys chtěl na ostatní lidi působit?

Jaký je tvůj krok změnit vlastní pohled na sebe?

Jak použiješ to, co ses dnes naučil?

Poznámky a návrhy:

Pro každou třídu je důležité upravit otázky na specifickou třídu. Tuto aktivitu lze skvěle využít k pojmu profil v internetovém prostředí a vhodné profilové fotografie na internet, u diskuze k této problematice s dalšími dětmi.

Reflexe:

Tuto aktivitu jsem využila ve druhém i ve čtvrtém ročníku. Bylo tak zajímavé sledovat odlišnosti přemýšlení dětí nad tímto úkolem. Menší děti se soustředily na základní rysy, jako bylo modré triko a blonděné vlasy, zatímco starší děti už se hodně soustředily na detaily jejich obrázku, jak bude působit na okolí, aby se ostatním líbil. U starších dětí jsem se tak v diskuzích pouštěla do detailnějších otázek vnímání sebe samotných s motivem povzbudit je navzájem mezi spolužáky. Pro aktivitu je důležitá předchozí příprava, třeba teorie o portrétu, co to je, jaké jsou jeho znaky a co zobrazuje. Žák by při aktivitě tak věděl, na co se má při kresbě soustředit. Aktivitu jsem paradoxně pozitivně hodnotila spíše u mladšího ročníku, kde děti nehleděly na detaily a kresbu portrétů si užily. Pobavily se mezi sebou a shodly jsme se, kdo se hezky vystihl. U starších dětí už panovala trochu jiná atmosféra nad jejich fotkami a portréty, kdy bylo vidět, že se cítí trochu nesví z kolektivu prohlížejícího si je na fotografiích. Přišlo mi, že to byl pro ně daleko těžší úkol se nakreslit, než u starších dětí. Paradoxem je zde poté fakt, že většina z nich bez problému sdílí své fotky na sociálních sítích.

5.9 Model

Téma: Osobnosti a vzory v našem životě

Ročník: 4,5

Časová orientace: 20 min

Pomůcky: Papíry pro děti s prázdnými libovolnými rámečky pro zakreslení jejich vzorů (nadpis- Lidé, kteří jsou vzorem), tužky, pera

Cíl: Žák dokáže charakterizovat své vlastnosti a rozvíjí své budoucí cíle.

Motivace:

Promítneme dětem na tabuli několik libovolných slavných osobností a zeptáme se jich, kdo jsou.

1. Začneme diskusí o mnoha pozitivních vzorech v naší společnosti. Povzbuzujte všechny, aby diskutovali o vlastnostech vhodných vzorů rolí a vysvětlili, že pozitivní vzory nemusí být slavné nebo extrémně úspěšné nebo se hodí k určitému stereotypu. Modely rolí musí být silní lidé, kteří jsou odpovědní, ohleduplní, motivovaní a čestní.

Proč mají dívky většinou dívčí vzory a kluci klučičí? Co dělá tyto osobnosti našimi vzory? To jak se chovají, oblékají?

Průběh a pravidla:

2. Požádáme žáky, aby přemýšleli o dospělém, který jim byl povzbudivým vzorem.
3. Každému dáme list (lidé, kteří jsou vzorem).
4. Požádáme žáky, aby do prázdných obdelníků zapsali vlastnosti svých vzorů, jejich rolí.
5. Až všichni skončí, necháme je sdílet se skupinou vlastnosti svých vzorů.

Hodnocení: Diskuse

Jaké jsou některé charakteristiky velkých vzorů?

Myslíte si, že je těžké najít vhodné, realistické vzory?

Jaké jsou některé věci, které jste se naučili ze svého vzoru, a které jste použili ve svém vlastním životě?

Existuje něco, co byste chtěli dělat jinak, abyste se mohli více podobat svému vzoru?
Pokud ano, vysvětlete.

1. Kdo jste? Co definuje, kdo jste?
2. Co je nejlepší na tom být dívkou / chlapcem?
3. Jaký je rozdíl mezi dívkou / chlapcem a chlapcem?
4. Mluvte o době, kdy jste si přáli, abyste nebyli dívkou / chlapcem?
5. S jakou skupinou lidí se vám líbí?
6. Kdy předstíráte, že jste někdo jiný?
7. Podle jakých kvalit soudíte ostatní?
8. Jaké jsou některé z vašich krátkodobých cílů?
9. Mluvte o době, kdy jste si přáli, abyste byli někým jiným.
10. Jak chcete, aby vás ostatní viděli?
11. Jak se mění tvoje osobnost, když se sdružuješ s různými skupinami lidí? Proč si myslíte, že se to mění?
12. Jak nebo kde se vidíš za 10 let? Jak se tam dostaneš?

Poznámky a návrhy: Aktivitu při větší časové výbavě zkreativnit portréty osobností, kdy je žáci nakreslí. Mohou také navzájem komentovat své vzory s vzory ostatních žáků.

Reflexe:

Každý žák má a potřebuje v dospívání zdravé vzory rolí, které mají vliv na jeho osobnost a rozvoj, přátelství. Pozitivní modely rolí mohou pomoci každému vypořádat se s mnoha složitými problémy a rozhodnutími, která jsou součástí dospívání. Tato aktivita vybízí žáky, aby prozkoumali vhodné vzory rolí, se kterými se mohou ztotožnit. Typickými vzory rolí zde byly u chlapců převážně sportovci, fotbalisté nejčastěji. Obávala jsem se, že se dostaneme na tenký led s tím, že mají spoustu peněz a další, ale děti obdivovaly jejich sportovní výkony, vztahy s fanoušky a velmi pozitivně jimi byly motivovány nejen k aktivitě při tělocviku. Někteří děvčata vybrala za svoji roli vzorů svoji maminku, což mně velice potěšilo. V diskuzi se děti pozitivně motivovaly k úspěchům, kterých chtějí dosáhnout.

5.10 Společná cesta

Téma: Rozvoj týmové spolupráce

Ročník: 4

Časová orientace: 20 min

Pomůcky: Papír, tužka, nůžky, lepidlo, pera, pastelky, barvy, samolepky, zvýrazňovače, izolepa, páska, papírový plakát světa.

Cíl: Žák zná význam důležitosti kolektivu a společného pokroku. Pochopí také, že každý jedinec a jeho aktivita je v týmu potřeba.

Motivace:

Před aktivitou, diskutujeme o tom, jak by vypadal takový dokonalý svět. Co dospělí učitelé, rodiny, lidé dělají proto, aby svět byl dobrým místem. Jak se chováme k ostatním lidem a jak je možné to ještě zlepšit. Jak by to mohli provést ve svém životě. Navrhne a napíšeme na papír. Ten pošleme mezi žáky. Žák u, kterého papír skončí. Co je tak k tomu potřeba? První krok. Paní učitelka obkreslí na daný papír své chodidlo, vystříhne ho a položí na zem.

Průběh a pravidla: Postup:

Dáme každému studentovi jeden papír obkreslení svého chodidla.

1. Obkreslíme tužkou na papír obrys svého chodidla (chodidlo znázorňuje naši aktivitu)
2. Chodidlo nůžkami vystříhne
3. Chodidlo podepíšeme
4. Napíšeme na chodidlo jednu dobrou věc, kterou bychom chtěly podpořit dobrý svět
5. Chodidlo vybarvíme a ozdobíme: (každý se na své chodidlo iniciály podepíše, všechny kroky se postupně lepí na podlahu za sebe na zem, mohou být na podlaze na zdu na schodech, musí být do cesty.)
6. Chodidla lepíme na zem, schody kamkoli si ve škole určíme s rozestupy od sebe

jako kroky a tvoříme cestu. Abychom došli co nejdá, I potřebujeme co nejvíce chodidel nalepených za sebou. Proto vyrobíme další chodidla a schválně kam až dojdeme.

7. Studenti vytváří Plakát světa, který je na konci cesty.

Hodnocení:

Diskuze s dětmi. Jednotlivé kroky stopy, každá je jiná, jiného tvaru, jako jsme i my (svět bez násilí, šikany). Tato aktivita je vytvořena pro pochopení studentů že každý krok individuální pomáhá spojovat na cestě za laskavostí, inkluzí, akceptováním ostatních.

Akce nebo pohyb či naše motivace často vzniká z jednoho kroku. Spojením našich jednotlivých kroků vzniká cesta, kterou dojdeme dále. Při cestě se potřebujeme domlouvat, kudy cesta povede a utužujeme tak týmovou spolupráci. Děti se tak učí, že k nějaké činnosti je potřeba pohnout něčím (začít aktivitu jako např. položit první chodidlo na zem), že k tvorbě cesty potřebují ostatní, proto aby spolupracovaly ve směru cesty, a a uvědomují si důležitosti mezi sebou a efektivitu komunikace při ovlivňování průběhu aktivity.

Diskuze:

Proč je každá stopa jiná? Jsou všechny stejně velké?

Proč všechny stopy jdou stejnou cestou?

Proč je každá další stopa potřeba?

Která ze stop byla první? Mohla to být, která koli z nich?

Kolik dobrých věcí podle počtu našich stop můžeme našemu světu přinést?

Jakými kroky jsem já přispěl k lepšímu světu?

Projdeme si cestu a přečteme si věci, které děti na chodidla napsaly.

Poznámky a návrhy: zapojíme nejen svoji třídu, ale i ostatní ve škole.

Plakát světa si můžeme vyrobit v jiné hodině např. zeměpisu a spolupracovat na jeho výrobě.

Reflexe:

Tato aktivita je vhodná i pro nižší ročníky s upravenými otázkami a jednodušším zadáním. Děti vymýšlely velké množství dobrých věcí a obkreslovaly aktivně jedno chodidlo za druhým, aby se jim podařilo přejít kroky přes celou chodbu. Spolupracovali společně a zapojili se do aktivity všichni žáci. Do aktivity je možné zapojit i další třídy, obávala bych se ale u této verze velkého zmatku. Na závěr jsme si s dětmi naši cestu prošli a přečetli si jednotlivé dobré věci, které tvoří cestu k našemu hezkému světu, který nám vyšel přesně na konec chodby.

Shrnutí

Ve své diplomové práci jsem poukázala na vývoj informačních technologií a nové problémy digitálního světa. V teoretické části jsem svou práci pojala do chronologické struktury, tematicky propojené od nejšířší škály digitálního internetového prostředí přes jednotlivé sítě k sociálním problémům, k individuálnímu uživatelskému rozhraní dnešních uživatelů. Představila jsem základní koncept internetu, jeho vývoj a fungování v dnešní společnosti. V dalších kapitolách jsem věnovala prostor virtuální komunikaci jejím aspektům a vlivům. Také jsem se krátce věnovala problematice realizace osobnosti na internetu a závislostí, které úzce souvisí s tématem. V další části jsem představila pojem kybernetického násilí, kyberšikanu, její způsoby a prostředky včetně preventivních a legislativních opatření. Část práce byla poté věnována internetu ve školním prostředí, jeho funkci, definovala jsem základní pojmy interaktivní výuky s jejich specifiky a budoucími tendencemi. V praktické části jsem využila spektrum nebezpečí digitálního prostředí v dětské komunikaci, seberealizaci a sebevědomí při vytváření vzdělávacích aktivit zaměřených na rozvoj sociálních dovedností.

Summary

In my diploma thesis I pointed out the development of information technologies and new problems of the digital world. I conceived my work in the theoretical part into a chronological structure, thematically linked from the widest range of digital Internet environment through individual networks to social problems to individual user interface of today's users. I introduced the basic concept of the Internet, its development and function in today's society. In the next chapters, I dedicated the space of virtual communication to its aspects and influences. I also briefly devoted to the issue of realization of personality on the Internet and dependence, which is closely related to the topic. In the next part I introduced the concept of cyber violence, cyberbullying of its ways and means including preventive and legislative measures. Part of the work was then devoted to the Internet in the school environment, its function, I defined the basic concepts of interactive teaching with its specifics and future tendencies. In the practical part, I used aspects of the danger of the digital environment for children's communication, self-realization and self-confidence in the creation of educational activities that focus on developing their social skills.

Závěr

Ve své práci jsem poukázala na vývoj informačních technologií a problémy digitálního světa. V teoretické části jsem provázala témata od nejširšího okruhu digitálního prostředí internetu přes jednotlivé sítě k sociálním problémům, až po jednotlivé uživatelské rozhraní aplikací dnešních uživatelů.

V první kapitole jsem představila základní pojem internet, jeho vývoj a funkci v dnešní společnosti. Prolínala jsem kapitolami dětský aspekt a možnosti dnešního internetu pro děti v rámci jejich vzdělávání a bezpečnosti. V dalších kapitolách jsem věnovala prostor virtuální komunikaci a problematice realizace osobnosti na internetu a závislosti, která s tematikou úzce souvisí.

V další části jsem představila pojem kybernetického násilí, kyberšikany jejich způsobů a prostředků, včetně preventivních a legislativních opatření. Část práce jsem poté věnovala internetu ve školním prostředí, jeho funkci, definovala jsem základní pojmy interaktivní výuky. V návaznosti na internet ve výuce ve škole jsem zakončila teoretickou část mobilními výukovými aplikacemi, které přináší vzdělání do mobilních telefonů. V praktické části jsem poté na základě zdrojů z mnoha publikací použila získané informace při tvorbě výukových aktivit, které se zaměřují na rozvoj sociálních dovedností.

Cílem diplomové práce tak bylo přiblížit dnešní internetové prostředí a nové možnosti internetu dětem, což bylo ověřeno použitými aktivitami a diskuzemi. Při psaní práce jsem si také uvědomila, jak moc se internet proměnil od mého dětství v bezpečí a obsahu dětského charakteru. Také, jaké nové aplikace a programy pro žáky dnes existují a dají se vhodně využít při výuce. Mojí základní myšlenkou tak bylo nalézt nová spojení mezi moderními technologiemi ve vzdělávání a osobním rozvojem v dnešním světě. Užití moderních technologií bude velkou součástí života našich dnešních školáků. Proto bychom se měli snažit jim tuto cestu bezpečně zprostředkovat. Při hrách s dětmi jsem si také uvědomila, jak důležité je věnovat jim pozornost v této oblasti. Internetové prostředí nemusí být strašákem učitelů ani nebezpečné místo pro děti, pokud se v něm dokážeme pohybovat všichni společně, jak nejlépe dovedeme. Informování a v rámci pravidel. Abychom jako učitelé uměli dětem předat to nejlepší z virtuálního světa.

Seznam zdrojů

BROKLOVÁ, Z. *Média tvořivě: pro 2. stupeň ZŠ a střední školy: mediální tvorba, mediální výchova, využití médií ve výuce, technické dovednosti*. Kladno: AISIS, 2008. ISBN 978-80-904071-1-4.

BURDOVÁ, E a TAXLER, J. *Bezpečně na internetu*. Praha: Středočeský kraj ve spolupráci se vzdělávacím institutem, 2014. ISBN 978-80-904864-9-2.

ČERNÁ, A., DĚDKOVÁ, L. a kol. *Kyberšikana*. Praha: Grada Publishing, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0.

ECKERTOVÁ, L. a DOČEKAL, D. *Bezpečnost dětí na internetu*. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3804-5.

HEJNÁK, J. *Jak na elektronické vzdělávání pomocí Microsoft Class Serveru, Josef Hejnák*. Praha: Compas, 2004. ISBN 80-901897-7-6.

KASSER, B. a BARTEL, M. *Internet v praxi*. Brno: SoftPress, 2001. ISBN 80-86497-01-1.

KAVALÍR, A. *Kyberšikana a její prevence: příručka pro učitele*. Plzeň: Společnost Člověk v tísní, 2009. ISBN 978-80-86961-78-1.

KOPECKÝ, K. a Univerzita Palackého. *Rizika internetové komunikace v teorii a praxi*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3571-8.

KRČMÁŘOVÁ, B. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012. ISBN 978-80-904920-2-8.

MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže. 2., aktualizované a rozšířené vydání*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5309-6.

MCCARTHY, L. a WELDON-SIVIY, D. *Bud' pánem svého prostoru: jak chránit sebe a své věci, když jste online*. Praha: CZ.NIC, 2013. ISBN 978-80-904248-6-9.

MUSIL, J. a Česká média a Vysoká škola Jana Amose Komenského. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003. ISBN 80-7220-157-3.

NAVRÁTIL, P. *Počítačové vzdělávání: učebnice výpočetní techniky pro počítačové vzdělávání pedagogů*. Kralice na Hané: Computer Media, 2003. ISBN 80-86686-10-8.

Online Safety Institute. *Užitečné internetové tipy pro rodiče mladších dětí (do 10 let): Užitečné internetové tipy pro rodiče starších dětí (nad 10 let)*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2009. ISBN 978-80-7440-009-4.

PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální síť*. Praha: Oeconomica, 2010. ISBN 978-80-245-1742-1.

PROCHÁZKA, R. *Teorie a praxe poradenské psychologie*. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-4451-3.

ROUBAL, P. *Počítač pro učitele*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2226-6.

SZOTKOWSKI R., KOPECKÝ, K. a KREJČÍ, V. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3911-2.

ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

TYRLÍK, M., MACEK, P. a ŠIRŮČEK, J. *Sebepojetí a identita v adeolescenci : Sociální a kulturní kontext*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5107-2.

VANĚK, J., ŠIMEK, P. a JAROLÍMEK, J. *Informační gramotnost - základ dalšího*

rozvoje. Klatovy: Úhlava, 2007. ISBN 978-80903851-1-5.

ZOUNEK, J. *E-learning - jedna z podob učení v moderní společnosti*. Brno: Masarykova univerzita, 2009. ISBN 978-80-210-5123-2.

ZOUNEK, J. a ŠEĎOVÁ, K. *Učitelé a technologie: mezi tradičním a moderním pojetím*. Brno: Paido, 2009. ISBN 978-80-7315-187-4.

Internetové zdroje :

Aplikace, které vám pomůžou zapojit technologii do práce. Ve třídě i mimo ni. *Apple.com* [online]. Praha, 2018 [cit. 2020-02-14]. Dostupné z: <https://www.apple.com/cz/education/teaching-tools/>

Co děti motivuje k tomu, aby páchaly kybersikanu? *E-bezpeci.cz* [online]. Praha, 2019 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybersikana/1501-co-deti-motivuje-k-tomu-aby-pachaly-kybersikana>

Digitální stopa. *Internetem bezpečně* [online]. Karlovy Vary, 2018 [cit. 2020-03-25]. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/dobrevedet/digitalni-stopa/>

Historie internetové komunikace. *Fi.muni.cz* [online]. Brno, 2003 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003p/xgregar.htm>

ICT a vše kolem. *ITveSkole.cz* [online]. 2014 [cit. 2020-03-25]. Dostupné z: <http://www.itveskole.cz/category/ict-a-vse-kolem/>

Minecraft. *Microsoft* [online]. 2019 [cit. 2020-03-29]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/cs-cz/education/minecraft>

Moderní výuka pomocí interaktivních tabulí. *Ministerstvo Vnitřní České Republiky* [online]. Praha, 2009 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z:

<https://www.mvcr.cz/clanek/moderni-vyuka-pomoci-interaktivnich-tabuli.aspx>

Nenech to být – aplikace proti šikaně. *Chytrá škola* [online]. Praha, 2017 [cit. 2020-03-25]. Dostupné z: <https://www.o2chytraskola.cz/novinka/72/nenech-to-byt-aplikace-proti-sikane>

Social networks made for children. *Internetmatters.org* [online]. London, 2015 [cit. 2020-03-29]. Dostupné z: <https://www.internetmatters.org/resources/social-media-networks-made-for-kids/>

STRACH, Jiří. *SOCIÁLNÍ SÍTĚ A JEJICH VLIV NA ZMĚNY POUŽITÍ INTERNETU VE ŠKOLE: Výchova ke zdraví: souvislosti a inspirace* [online]. Brno, 2010 [cit. 2020-03-29]. Dostupné z: http://www.ped.muni.cz/z21/knihy/2010/26/26/texty/cze/strach_c.pdf

Sociální síť. *Jak na Internet* [online]. Praha, 2013 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1751/socialni-site/>

ŠMAHAJ, Jan. *Kyberšikana jako společenský problém*. [online]. Olomouc, 2013 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/0zezz5/00180659-394014484.pdf?lang=en;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dkyber%26start%3D2>

Text RVP ZV s odkazy a poznámkami. *Metodický portál* [online]. 2016 [cit. 2020-05-13]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10843>

Trestná činnost spojená s internetovou kriminalitou. *E-bezpeci.cz* [online]. Praha, 2009 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/148-226>

Více než polovina Čechů používá sociální síť. *Český statistický úřad* [online]. Praha, 2018 [cit. 2020-03-26]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/vice-nez-polovina-cechu-pouziva-socialni-site>