

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

## Bakalářská práce

Petra Ballonová

Digitální technologie ve školních družinách

Olomouc 2022

vedoucí práce: doc. PhDr. René Szotkowski Ph.D.

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila jen prameny uvedené v seznamu zdrojů a literatury.

V Olomouci dne \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Petra Ballonová

## **PODĚKOVÁNÍ**

Děkuji doc. PhDr. Renému Szotkowskému Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce a cenné rady, které mi při psaní práce poskytoval.



## Obsah

ÚVOD .....	7
CÍLE PRÁCE .....	8
I TEORETICKÁ ČÁST .....	9
1 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V SYSTÉMU DIDAKTICKÝCH PROSTŘEDKŮ.....	10
1.1 Charakteristika didaktických prostředků .....	10
1.2 Dělení didaktických prostředků.....	11
1.2.1 Nemateriální didaktické prostředky .....	12
1.2.2 Materiální didaktické prostředky.....	15
2 ŠKOLNÍ DRUŽINA .....	18
2.1 Systém školní družiny .....	18
2.2 Vychovatel.....	19
2.2.1 Digitální kompetence vychovatele .....	20
2.3 Žák .....	20
2.3.1 Digitální gramotnost žáka .....	21
2.4 Výchova.....	21
2.5 Volný čas .....	21
3 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A VÝUKOVÉ APLIKACE VE ŠKOLNÍCH DRUŽINÁCH .....	23
3.1 Digitální technologie a jejich využití ve školních družinách .....	23
3.1.1 Počítač .....	23
3.1.2 Interaktivní tabule .....	25
3.1.3 Dataprojektor.....	26
3.1.4 Tablet.....	26
3.1.5 Mobilní technologie .....	26
3.1.6 Herní konzole .....	27
3.1.7 Interaktivní podlaha.....	27
3.1.8 Elektronická nástěnka .....	28
3.1.9 Robotická zařízení .....	29
3.2 Výukové aplikace a jejich využití ve školní družině.....	29
3.2.1 Výukové programy.....	30
3.2.2 Výukové mobilní aplikace .....	31
3.2.3 Další aplikace .....	31
II EMPIRICKÁ ČÁST .....	34
4 ZHODNOCENÍ AKTUÁLNÍHO STAVU ZKOUMANÉ PROBLEMATIKY .....	35

5	VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ .....	38
5.1	Cíle a otázky výzkumného šetření .....	38
5.2	Výběr vzorku do výzkumného šetření .....	39
5.3	Metoda sběru dat .....	39
6	VÝSLEDKY VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ.....	41
7	DISKUZE VYBRANÝCH VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ .....	61
	ZÁVĚR.....	64
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ .....	66
	SEZNAM ZKRATEK.....	71
	SEZNAM OBRÁZKŮ .....	72
	SEZNAM TABULEK.....	73
	SEZNAM GRAFŮ .....	74
	SEZNAM PŘÍLOH .....	75
	ANOTACE.....	82

# ÚVOD

Digitální technologie jsou pro dnešní generaci dětí naprosto běžnou a neodmyslitelnou věcí. Existuje spousta různých druhů těchto technologií a každým dnem se vyvíjejí nové a nové. I ve školách se již tento trend po několik let snaží probíjet kupředu, ale častým problémem této moderní techniky je její financování. V dnešní době má právě tyto technologie snad už každý doma a děti nejsou výjimkou. Je ale otázkou, zda je to správné či špatné. Již dítě mladšího školního věku často těmto technologiím rozumí více než jeho rodiče nebo vychovatelé a učitelé, pro které je velmi těžké udržet v tomto směru s dětmi krok. Digitální technologie jsou pro ně součástí každého dne a tráví na nich spoustu času. Je proto vhodné, aby i ve školních družinách děti trávily čas s těmito technologiemi? A je možné, že by je vychovatelé mohli naučit něčemu novému?

V této bakalářské práci se budeme věnovat technologiím, které by se mohly ve školách uplatnit. Budeme se zabývat také tím, jak často a jakým způsobem školské instituce tyto technologie využívají. V rámci využívání je také důležité dětem vysvětlit, jak tyto technologie používat, aby je nepoškodily a zároveň se nestaly obětí nějakého virtuálního nebezpečí. V dnešní době je velmi důležité, aby děti viděly, jak se mají chovat v kyberprostoru, případně co dělat, pokud se s nějakým nebezpečím, jako je například kybergrooming, do kterého se řadí kyberšikana či sexting, setkají. Nejen technologie se v rámci školní družiny mohou využívat, ale vychovatelé mají možnost uplatnit v rámci vzdělávacího cíle i různé aplikace, které se v dnešní době velmi rozšiřují.

Osobně se domnívám, že digitální technologie v této moderní době do školních družin patří, ale jak se říká, všeho s mírou. Myslím si, že pokud se vychovatelé chtějí těmto technologiím v rámci školní družiny věnovat, měli by tyto technologie sami velmi dobře znát nebo si v tomto směru doplnit odpovídající vzdělání. Samozřejmostí je, aby stále věděli, co žák, který používá například počítač, zrovna vykonává. Mým názorem je, že by tyto technologie neměly v družinách sloužit jen pro zábavu. Je spousta zajímavých a naučných programů a aplikací, které mohou být zpestřením a přínosem pro žáky i vychovatele. Vychovatel se o ně musí zajímat, neustále hledat nové programy i aplikace a nejlépe si je sám vyzkoušet, aby pak žáky zaujal. V dnešní době je nejmladší generaci velmi těžké něčím zaujmout a moje zkušenosti jsou prozatím velmi malé, ale věřím, že vychovatel, který žákům nabídne nový rozměr moderních technologií, má šanci na úspěch.

# **CÍLE PRÁCE**

Hlavním cílem bakalářské práce je popsat digitální technologie a jejich aplikace, které se využívají nebo mohou využívat ve školních družinách a zjistit, zda je vychovatelé v družinách uplatňují. Hlavní cíl budeme plnit na základě dílčích cílů teoretické a empirické části práce.

## **Dílčí cíle teoretické části práce**

- Zařadit digitální technologie a výukové aplikace do systému didaktických prostředků.
- Charakterizovat školní družinu a popsat digitální kompetence vychovatelů.
- Popsat využití digitálních technologií a výukových aplikací ve školní družině.

## **Dílčí cíle empirické části práce**

- Zjistit, s jakými digitálními technologiemi a výukovými aplikacemi ve školních družinách pracují vybraní vychovatelé.
- Zjistit, zda vybraní vychovatelé absolvovali kurz nebo další vzdělávání pedagogických pracovníků v oblasti digitálních technologií a výukových aplikací.
- Zjistit, jaký názor mají vychovatelé na digitální technologie a výukové aplikace.

# I TEORETICKÁ ČÁST

Teoretická část práce obsahuje tři kapitoly. Digitální technologie a výukové aplikace se řadí ve vzdělávacím procesu do didaktických prostředků, konkrétně do materiálních didaktických prostředků. Proto se v první kapitole budeme zabývat popisem těchto prostředků, rozdělením a zařazením digitálních technologií a výukových aplikací do jeho systému. V této kapitole se také budeme zabývat nemateriálními didaktickými prostředky, které se s těmi materiálními vzájemně doplňují a společně tak lze lépe ve školních družinách dosáhnout vytýčených cílů. Školní družině se budeme více věnovat v kapitole druhé, kde si vysvětlíme, co vlastně školní družina představuje, že se jedná o školní zařízení pro výchovu žáků. Základní součástí školní družiny je vychovatel a vychovávaný žák. Vychovatel ve školní družině vykonává přímou pedagogickou činnost v podobě výchovy ve volném čase a měl by mít i určité digitální kompetence. Žáci, kteří navštěvují školní družinu, jsou žáci 1. ročníku základní školy. Ve školní družině vykonávají různé řízené a neřízené činnosti. Čím dál častěji jsou činnosti vykonávány za pomoci digitálních technologií a výukových aplikací, které uvedeme v kapitole třetí a zároveň popíšeme jejich využití ve výchovném a vzdělávacím procesu. Konkrétní nejběžnější digitální technologií ve školních družinách je počítač s interaktivní tabulí. Začínají se ale také rozmáhat i mobilní zařízení a tablety. Čím dál více vychovatelů pracuje s žáky ve školních družinách s mobilními telefony, které by žáky více zaujaly a pobavily. Nedílnou součástí těchto technologií jsou výukové aplikace podporující vychovatele, kteří takto mohou smysluplně naplnit čas svých svěřenců. Tyto aplikace mohou navázat i na výuku žáků a usnadnit jim tak lepší orientaci v různých předmětech.

# 1 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V SYSTÉMU DIDAKTICKÝCH PROSTŘEDKŮ

V první kapitole se budeme zabývat zařazením digitálních technologií a výukových aplikací do systému didaktických prostředků. Objasníme pojem didaktické prostředky a uvedeme rozdělení na materiální a nemateriální. U nemateriálních didaktických prostředků si uvedeme jejich formy výuky, metody výuky a zásady vyučování. Dále se také zaměříme na materiální didaktické prostředky, k nimž se řadí i digitální technologie. Toto dělení vymezuje řada autorů, my jsme však pro bakalářskou práci vybrali nejoptimálnější z nich, a sice dělení dle Průchy (2009), Nelešovské (2005) a Obsta (2009).

## 1.1 Charakteristika didaktických prostředků

Pojem didaktické prostředky definuje řada autorů a my si v této kapitole krátce uvedeme některé z nich. Například Maňák (2003, s. 49–50) vymezuje didaktické prostředky jako *„předměty a jevy sloužící k dosažení vytyčených cílů. Prostředky v širokém smyslu zahrnují vše, co vede ke splnění výchovně vzdělávacích cílů. Didaktické prostředky představují důležitou didaktickou kategorii.“*

Dalším autorem definujícím didaktické prostředky je Průcha (2009, s. 258), který uvádí, že: *„Didaktický prostředek označuje všechny předměty a jevy, které zajišťují, podmiňují a zefektivňují výuku a s použitím odpovídajících výukových metod a organizačních forem napomáhají při dosahování výchovně-vzdělávacích cílů“.*

Poslední autorkou vymezující pojem didaktické prostředky, kterou zmíníme, je Nelešovská (2005, s. 140), která tvrdí, že pojem didaktické prostředky obsahuje všechny materiální i nemateriální prostředky, díky kterým můžeme dosáhnout vytyčených výukových cílů.

V této podkapitole jsme si charakterizovali pojem didaktické prostředky a zmínili jsme se, že se rozděluje na materiální a nemateriální. V následující podkapitole si tedy uvedeme, co jsou materiální a nemateriální prostředky a co do nich řadíme.

## 1.2 Dělení didaktických prostředků

Mnoho autorů se zmiňuje o dělení didaktických prostředků. My jsme si však vybrali pouze ty nejdůležitější z nich. Nejdříve je vhodné uvést, že didaktické prostředky se dělí na materiální a nemateriální. Materiální didaktické prostředky zahrnují vyučovací pomůcky, žákovské potřeby, učebny, vybavení, didaktické techniky a další. Nemateriální didaktické prostředky zahrnují vyučovací metody, organizační formy výuky a vyučovací zásady.

Dostál (2008, s. 16) přehledně znázornil členění didaktických prostředků dle jejich charakteru následujícím schématem:



Obr. č. 1: Dělení didaktických prostředků (Dostál, 2008, s. 16)

Další rozdělení uvádí i Nelešovská (2005, s. 140), která mezi nemateriální prostředky řadí obsah výuky, vyučovací zásady, vyučovací metody a organizační formy výuky. Do materiálních prostředků zařazuje učební pomůcky, didaktickou techniku a další materiální vybavení školy a třídy. Dále také uvádí, že tyto didaktické prostředky na sebe navzájem působí. K dosažení daného cíle ve výuce je důležité vybrat vhodné didaktické prostředky a správně je používat.

Jedním z dalších autorů, který rozděluje didaktické prostředky, je Janiš (2006, s. 10), jenž uvádí, že všechny didaktické prostředky řadíme buď mezi materiální prostředky (např. reálné předměty, jevy, názorné pomůcky, tabule aj.), nebo mezi nemateriální (např. metody, organizační formy výuky aj.). Tyto prostředky ve vyučovacím procesu účinně pomáhají. Dále také zmiňuje pojem didaktická technika. Tento pojem vysvětluje jako technická zařízení, která se využívají ve výchově a vzdělávání.

Dle Maňáka (2003, s. 49–50) se mezi nemateriální prostředky řadí znalosti, metody a organizační formy. Materiální prostředky se vztahují na konkrétní předměty a jevy.

V této podkapitole jsme se zmínili, jak někteří z autorů dělí didaktické prostředky. V další podkapitole bychom proto považovali za důležité zmínit, co do těchto materiálních a nemateriálních prostředků spadá.

### **1.2.1 Nemateriální didaktické prostředky**

Jak jsme již v přechodí podkapitole zmiňovali, (1.2) do nemateriálních prostředků řadíme vyučovací metody, organizační formy výuky a vyučovací zásady. V následujících podkapitolách tudíž považujeme za důležité krátce charakterizovat nemateriální didaktické prostředky dle vybraných autorů, protože všechny didaktické prostředky materiální i nemateriální na sebe působí ve vzájemných vztazích a souvislostech. Výběr těchto prostředků záleží na cíli vyučovací jednotky odrážejícím se v konkrétním obsahu a volbě prostředků (Nelešovská, 2005, s. 140).

#### **a) Vyučovací (výukové) metody**

Vyučovací metodu charakterizuje řada autorů, např. Skalková (2007, s. 181) uvádí, že: *„Obecně lze říci, že metoda jako cesta k cíli je rozhodujícím prostředkem k dosahování cílů v každé uvědomělé činnosti. V didaktice pod pojmem vyučovací metoda chápeme způsoby záměrného uspořádání činností učitele i žáků, které směřují ke stanoveným cílům.“*

Dalším autorem definujícím vyučovací metody je Maňák (2003, s. 33), který zmiňuje, že je velmi důležité dát si záležet na výběru metod, které chceme využívat. Měli bychom je dobře znát a umět s nimi pracovat. Tato skutečnost pak vede k tomu, že jsme schopni dosahovat určených cílů v různých činnostech. Díky těmto metodám získáváme nové poznatky a zkušenosti. Maňák (2003, s. 34–35) také uvádí klasifikaci základních metod výuky dle pěti aspektů – aspekt didaktický, aspekt psychologický, aspekt logický, aspekt procesuální, aspekt organizační.

Průcha (2009, s. 355) charakterizuje vyučovací metody jako *„činnost učitele vedoucí žáka k dosažení stanovených vzdělávacích cílů.“*

Vyučovací metody charakterizuje i Nelešovská (2005, s. 150), která vymezuje metodu jako prostředek, jímž lze dosáhnout všech cílů v každé činnosti. Metoda je určitý postup nebo



cesta, jak společně s žáky dosáhnout výukových cílů. Díky vyučovacím metodám má učitel možnost navodit, usměrnit nebo řídit myšlenkové a poznávací procesy žáků.

Posledním autorem, kterého uvedeme, je Kalhous (2009, s. 307), jenž uvádí, že: *„výukové metody patří mezi základní kategorie školní didaktiky. V té nejjobecnější charakteristice chápeme metodu jako cestu k cíli, výukovou metodu pak jako cestu k dosažení stanovených výukových cílů.“*

## **b) Organizační formy výuky**

Jedním z autorů, který vymezuje organizační formy výuky, je Průcha (2009, s. 183). Uvádí, že *„v obecné didaktice jsou organizační formy výuky chápány v souvislosti s řízením procesu výuky a s konkrétními výukovými metodami.“* Výuku dále rozlišuje dle prostředí (výuka ve třídě, ve specializovaných prostorách školy, v přirozeném prostředí), dle typu výuky (frontální vyučování, skupinové vyučování, týmové vyučování), vzhledem k diferenciaci rolí žáků (kooperativní učení a formy individualizovaného vyučování). Za základní formu považuje vyučovací hodinu:

*„Organizační forma výuky je vnějším organizačním rámcem vyučovacího procesu. Obrazně je možno ji nazvat architekturou a stavbou výuky“* (Obst, 2017, s. 58).

Organizační forma výuky dle Václavíka (2009, s. 293–294) je řádná organizace výuky, vhodné uzpůsobení prostředí k výuce a kooperace pedagoga a žáků ve výuce. Považuje také za důležité dvě hlediska uspořádání výuky a sice, s kým a jak pracujeme a kde výuka probíhá.

Formy výuky dle Václavíka (2009, s. 294–306):

- individuální výuka,
- hromadná a frontální výuka,
- individualizovaná výuka,
- projektová výuka,
- diferencovaná výuka,
- skupinová a kooperativní výuka,
- týmová výuka,
- otevřené vyučování.

Nejpoužívanějšími formami v rámci školní družiny jsou především individuální výuka, kde žáci pracují samostatně, projektová výuka, kde žáci pracují se svými zkušenostmi a získávají nové poznatky, skupinová a kooperativní výuka, kde žáci pracují ve skupinách

a vzájemně spolupracují a týmová výuka, kde všichni žáci pracují společně na dosažení daného cíle (Václavíka, 2009, s. 294–306).

### c) Vyučovací (didaktické) zásady

Nelešovská (2005, s. 141) popisuje vyučovací zásady jako nějaké požadavky či pravidla, které jsou součástí výuky a výchovy. Když žáci tato pravidla dodržují, výuka a výchova je efektivní.

*„Didaktické zásady byly formulovány postupně na základě zobecňování kladných zkušeností učitelů, ovšem do značné míry v závislosti na daných historickospolečenských podmínkách, tedy i stanoveném výchovném cíli příslušné společnosti“ (Obst, 2017, s. 119).*

Kurelová (2009, s. 268) tvrdí, že *„didaktické zásady jsou obecné požadavky, které v souladu se základními zákonitostmi výuky a s výchovnými a vzdělávacími cíli určují její charakter.“* Souvisí s učitelovou vyučovací činností, s organizační formou výuky, s metodami výuky, s materiálními didaktickými prostředky, s učivem i s činností žáka.

Přehled didaktických zásad zpracovala Kurelová (2009, s. 268–272):

- zásada komplexního rozvoje osobnosti žáka,
- zásada vědeckosti,
- zásada individuálního přístupu k žákům,
- zásada spojení teorie s praxí,
- zásada názornosti,
- zásada soustavnosti a přiměřenosti,
- zásada uvědomělosti a aktivity,
- zásada trvalosti.

Nejpoužívanější zásadou ve školní družině, které se budeme věnovat v kapitole 2, je zásada názornosti. Dostál (2006) uvádí, že zásadu názornosti lze ve výchovně–vzdělávacím procesu aplikovat vybranými didaktickými postupy a za pomoci různých materiálních prostředků. Zásada názornosti znamená, že by pedagogický pracovník měl vést žáky k vytváření představ, k vnímání předmětů, jevů či skutečností apod. Ve vytváření těchto představ mohou žákům pomoci digitální technologie, např. počítač, interaktivní tabule nebo dataprojektor, které uvedeme v kapitole 3. Je tedy potřeba názornost ve výchovně–vzdělávacím procesu a digitální technologie umět vhodně používat, aby žáci co nejlépe dané učivo pochopili.

## 1.2.2 Materiální didaktické prostředky

Nyní bychom se rádi věnovali také materiálním prostředkům, do nichž Nelešovská (2005, s. 194) zařazuje všechny předměty, které nalezneme ve třídě nebo ve školní družině. Tyto předměty mohou pedagogové a žáci používat ve výuce a zdokonalit tak proces výuky.

*„Všechny materiální předměty zajišťují, podmiňují a zefektivňují průběh vyučovacího procesu. Jde o takové předměty, které v úzké souvislosti s vyučovací metodou a organizační formou výuky napomáhají dosažení výchovně vzdělávacích cílů“* (Maňák, 2003, s. 50).

Dle Obsta (2009, s. 337) jsou materiálními didaktickými prostředky např. školní tabule, učebnice, učební prostory, výpočetní technika apod. Tyto materiální prostředky slouží k tomu, aby pedagog a žáci snáze dosáhli daných cílů. *„Funkce materiálních didaktických prostředků vyplívá ze skutečnosti, že člověk získává 80 % informací zrakem, 12 % informací sluchem, 5 % informací hmatem a 3 % ostatními smysly.“*

Dále bychom také rádi uvedli dělení materiálních didaktických prostředků dle Obsta (2009) a mezi tyto prostředky zařadili digitální technologie, kterým se budeme více věnovat v kapitole 3.

### a) Učební pomůcky

Starší přehled učebních pomůcek dle Obsta (2009, s. 338):

- **originální předměty a reálné zkušenosti** – patří sem přírodniny (minerály, rostliny), výtvořky a výrobky (umělecká díla) a jevy a děje (fyzikální, chemické aj.),
- **zobrazení a znázornění předmětů a skutečností** – patří sem modely (statické, funkční, stavebnicové), zobrazení (fotografie, mapy nebo pomocí didaktické techniky) a zvukové záznamy (magnetické, optické),
- **textové pomůcky** – patří sem učebnice, pracovní materiály (tabulky, atlasy, pracovní sešity), doplňková a pomocná literatura (časopisy a encyklopedie),
- **pořady a programy prezentované didaktickou technikou** – patří sem pořady (televizní, rozhlasové), programy (pro počítače aj.) a výukové programy, elektronická nástěnka a jiné programy, které si blíže uvedeme v kapitole 3,
- **speciální pomůcky** – žakovské experimentální soustavy, pomůcky pro tělesnou výchovu.

Novější přehled učebních pomůcek (Obst, 2017, s. 133):

- **žakovské,**
  - a) pro pozorování a vyhledávání učebních dat,
  - b) pro materiální operace.
- **demonstrační.**

Jiné dělení učebních pomůcek (Obst, 2017, s. 133):

- **vizuální (zrakové),**
- **auditivní (sluchové),**
- **taktilní (dotykové),**
- **olfaktorické (čichové).**

#### **b) Technické výukové prostředky**

Starší rozdělení technických výukových prostředků dle Obsta (2009, s. 339):

- **auditivní technika** – magnetofony, gramofony, školní rozhlas, sluchátková souprava, přehrávače CD,
- **vizuální technika** – pro diap projekci, pro zpětnou projekci, pro dynamickou projekci, datapojektor,
- **audiovizuální technika** – pro projekci diafonu, filmové projektory, magnetoskopy, videorekordéry, videotechnika, televizní technika, multimediální systémy na bázi počítačů,
- **technika řídicí a hodnotící** – zpětnovazební systémy, výukové počítačové systémy, trenažéry, počítače, tablet, mobilní technologie, herní konzole, interaktivní podlaha, interaktivní tabule, robotická zařízení.

Novější rozdělení didaktické techniky (Obst, 2017, s. 133):

- **promítací technika,**
- **zvuková technika,**
- **rozhlasová technika,**
- **televizní technika,**
- **fotografická technika,**
- **reprografická technika,**

- **vyučovací automaty a zpětnovazební zařízení** (výpočetní technika, databázové systémy).

V první kapitole jsme specifikovali zaměření digitálních technologií, kterým se budeme blíže věnovat ve třetí kapitole, do systému didaktických prostředků. Nejdříve jsme shrnuli pojem didaktické prostředky a následně jsme je rozdělili na nemateriální a materiální. Využití materiálních a nemateriálních didaktických prostředků ve výchově a ve volném čase je pro školní družinu, které se budeme věnovat v kapitole druhé, velmi důležité. Tyto prostředky by se měly využívat společně a tím lépe dosahovat určeného cíle.

## 2 ŠKOLNÍ DRUŽINA

V následující kapitole se budeme zabývat charakteristikou školní družiny a pojmů, které spolu úzce souvisí a jsou pro školní družinu nezbytné. Mezi tyto pojmy patří vychovatel, výchova, volný čas a žák. Dále si také uvedeme digitální kompetence vychovatelů a žáků. Tyto pojmy vymezuje řada autorů, my jsme však pro tuto bakalářskou práci vybrali neoptimálnější z nich, a to Průcha (2009, 2013), Hájka (2007) a Bendla (2015).

### 2.1 Systém školní družiny

V této podkapitole považujeme za důležité si vysvětlit pojem školní družina a také zmínit organizační záležitosti školní družiny, např. kdo do ní dochází a kdy, co v ní žáci dělají apod. Průcha (2009, s. 299) definuje školní družinu jako „*školské zařízení pro výchovu mimo vyučování především pro žáky 1. stupně základní školy a speciální školy.*“

Dle Hájka (2011, s. 146) je školní družina především pro žáky 1.-5. ročníku základní školy. Většinou je školní družina rozdělena do několika oddělení po 30 žácích. Žáci mohou školní družinu navštěvovat každý všední den. Zřizovatel školy může také rozhodnout, že školní družina bude v provozu i o zimních, pololetních i jarních prázdninách

Školní družiny nalezneme povětšinou na každé základní škole. Je to zařízení, kde žáci tráví svůj čas po vyučování odpočinkovými činnostmi, zájmovými činnostmi, ale také zde kompenzují nedostatek pohybu při vyučování, a to různými pohybovými aktivitami. Tento smysluplně strávený čas žáky velmi ovlivňuje. Zájmem školní družiny je, aby se žáci aktivizovali, seznámili se s novými činnostmi a sami si je vyzkoušeli. To všechno přispívá k tomu, aby si žák našel zájmy, které ho baví a rozvíjel tím své dovednosti. Ve školní družině mají žáci také možnost si v klidu splnit domácí úkoly a poradit se s vychovatelem. Vychovatel také může navázat na učivo, které žáci momentálně probírají a připravit si pro ně vhodný program, například formou didaktické hry, kterým si s žáky zopakuje dané učivo a žáci si je lépe zapamatují (Bendl, 2015, s. 134).

Hájek (2007, s. 9, 11) také uvádí, že školní družina umožňuje určitý přechod mezi výukou a pobytem doma. Školní družina není další výukou ve škole, naopak má více možností odpočinku, aktivity formou zábavy a tím také získávání nových zkušeností. Školní družina nabízí spoustu vybraných aktivit, které jsou vhodné především po rozvojové a zájmové stránce

žáka. Ti jsou neustále vedeni vychovatelem, a to přímo i nepřímo. Žák má v družině možnost být přirozený a dělat to, co ho baví.

Účast žáků na aktivitách i jejich docházky jsou zcela dobrovolné. Vychovatelé se snaží nabízet žákům dostatek aktivit, které by je mohly zajímat a naplnily by jejich potřeby. Žáci si mohou vybrat, které aktivity se zúčastní (Bendl, 2015, s. 255).

## 2.2 Vychovatel

Dalším důležitým pojmem je vychovatel, který je důležitou součástí školní družiny a bez něhož by školní družina nemohla fungovat. Dle Průchy (2013, s. 347) je vychovatel „pedagogický pracovník působící ve školách a školských zařízeních ústavní a ochranné výchovy a v oblasti výchovy mimo vyučování.“ Bendl (2015, s. 34) uvádí, že dle zákona musí mít vychovatel vystudovanou střední školu s maturitou, vyšší odbornou školu nebo vysokou školu, a to v oboru vychovatelství nebo pedagogika volného času.

Bendl (2015, s. 12–14) také tvrdí, že vychovatel zcela jistě ovlivňuje životy všech svých žáků a je důležitou součástí jejich rozvoje. Stanovuje cíle a obsah výchovy. Mezi hlavní úlohu vychovatele patří rozvíjet v žákovi vlastní hodnoty a postoje a tím žáka plnohodnotně zapojovat do společnosti. Práce vychovatele ve školní družině znamená organizovat plnohodnotný program a výchovně-vzdělávací činnost pro žáky po výuce. Vychovatel by měl být empatický, tvořivý, nápaditý, aktivní, humorný, měl by mít schopnost improvizovat a organizovat svůj program.

Podle Hájka (2007, s. 32–34) musí mít vychovatel kladný vztah k dětem, práce s dětmi by ho měla bavit a naplňovat. Měl by umět projevat empatii a snažit se o to, aby vztahy ve družině byly kladné mezi všemi a aby žáci byli schopni spolupráce. Vychovatel by měl žákům také poskytovat zajímavé a vhodné aktivity, které žáky zaujmou. Měl by mít také dostatečné vědomosti, měl by být schopný je využívat.

V této podkapitole jsme si uvedli, kdo je vychovatel a jaké by měl mít schopnosti a dovednosti. V rámci naší bakalářské práce považujeme za důležité uvést i digitální kompetence vychovatele. Digitální kompetence by měl mít každý vychovatel, který chce ve školní družině s digitálními technologiemi pracovat. V následující podkapitole si proto tyto kompetence uvedeme.

## 2.2.1 Digitální kompetence vychovatele

Počítačová gramotnost je v dnešní době nezbytnou součástí každého vychovatele. Každý vychovatel by se měl v této oblasti sebevzdělávat (Bendl, 2015, s. 303).

Dle MŠMT (2020, s. 32) je nezbytnou součástí „*Podpora pedagogů, která je podmínkou proměny obsahu vzdělávání i kvality vzdělání vůbec.*“ Digitální kompetence všech pedagogických pracovníků by se měly rozvíjet i na vysokých školách. Ministerstvo chce také podpořit aktivity, které by vedly k rozvinutí schopností pedagogických pracovníků v oblasti digitálních technologií. Uvedené aktivity by měly zajistit, že pedagogičtí pracovníci budou mít v této oblasti dostatečné vzdělání a budou schopni všechny technologie ve výchově a vzdělávání využívat.

Český statistický úřad (2019, s. 5) uvádí, že spousta pedagogických pracovníků umožňuje žákům přinést si do školy svůj vlastní notebook, aby byla zajištěna jejich podpora v rozvoji a oblasti digitálních technologií.

„*Výchovná činnost vyžaduje celoživotní vzdělávání, obohacování a doplňování vědomostí, rozšiřování dovedností, a to nejen teoretickými přednáškami, ale i dlouhodobými výcviky*“ (Hájek, 2007, s. 34).

Neumajer (2015, s. 19) uvádí, že vychovatel je pro výuku a výchovu žáků velmi důležitý. Digitální technologie se již staly více či méně součástí práce všech vychovatelů. Digitální technologie se však mění mnohem rychleji, než jsou vychovatelé schopni vnímat. Není proto reálné plně zařadit tyto technologie do výuky, proto je nutné se alespoň pokusit najít nějakou cestu, která vychovatelům získání digitálních kompetencí usnadní.

Podle Zounka (2016, s. 58) se vývoj technologií vyvíjí mnohem rychleji, než je pedagogický pracovník schopen měnit přístup ke své výuce a výchově. Tito pracovníci by proto měli mít možnost studovat nejnovější technologie a pokoušet se využít tyto technologie v praxi. Není ale reálné naučit se pracovat s digitálními technologiemi či založit výuku na těchto technologiích ze dne na den.

## 2.3 Žák

Druhým pojmem, který bychom rádi uvedli, je žák, protože ani bez žáka by školní družina nemohla fungovat. Dle Průchy (2013, s. 389) je žák „*značení pro člověka v roli vyučovaného subjektu a dítěte, které navštěvuje základní školu.*“



### 2.3.1 Digitální gramotnost žáka

MŠMT (2020, s. 32) uvádí, že „žák, který nemá dostatečné digitální kompetence, přístup k digitálním technologiím nebo připojení k internetu, hrozí mu tzv. digitální vyloučení.“ Ministerstvo také zmiňuje, že pokud budou na školách dostupné digitální technologie a budou se vhodně využívat ve výuce i ve školních družinách či klubech, je možné tomuto vyloučení zabránit.

## 2.4 Výchova

Dalším důležitým pojmem, který považujeme za důležité zmínit, je výchova. Dle Průchy (2013, s. 345) je výchova určité působení na jedince, kdy tímto působením, které je většinou záměrné a cílevědomé, se snažíme vývoj jedince pozitivně ovlivnit.

Dalším autorem, který se o výchově zmiňuje, je Hájek (2007, s. 9, 33). Tvrdí, že výchova ve školní družině je určitý proces, který je pro společnost a osobnost žáka velmi důležitý. Úspěšná výchova se podle něj může realizovat jen v prostředí, kde se žáci cítí dobře a kde je ostatní dokáží pochopit.

Dle Bendla (2015, s. 12) plní výchova řadu funkcí, např. připravuje jedince k osvojování společenských rolí a pečuje o jeho rozvoj osobnosti, uzpůsobuje ho k sebevýchově, vytváří podmínky pro samostatný rozvoj atd.

## 2.5 Volný čas

Posledním pojmem, který bychom chtěli uvést, je volný čas, jenž je dle Hofbauera (2011, s. 10) důležitou součástí života každého z nás. Do volného času podle něj nepatří škola, práce, spánek, jídlo, uklízení, péče o děti apod. Do volného času patří pouze čas, který věnujeme sami sobě, abychom se mohli seberealizovat.

Dle Pávkové (2011, s. 67–69) je „pedagogika volného času jedním z oborů pedagogiky. Je to tedy společenskovědní obor, věda o výchově ve volném čase, teorie výchovy ve volném čase. Pojem výchova a volný čas se vzájemně prolínají, a to můžeme formulovat jako výchovu pro volný čas, výchovu ve volném čase a výchovu volným časem.

- Výchova pro volný čas

Výchova pro volný čas dle Průchy (2013, s. 346) znamená, že žák je schopen vnímat význam svého volného času a dokáže ho smysluplně využít, aby se mohl rozvíjet v aktivitách, které ho baví. Výchova ve volném čase je záměrná, ale nenucená. V této výchově velmi záleží na tom, jak vychovatel žáky motivuje (Bendl, 2015, s. 121).

- Výchova ve volném čase

Dle Pávkové (2011, s. 69) je výchova ve volném čase „*součástí výchovného působení v té části lidského života, o které může člověk relativně svobodně rozhodovat.*“

- Výchova volným časem

„*Pojem výchova ve volném čase označuje aktivity ve volném čase, příslušné instituce, použité metody a formy jako prostředky výchovy*“ (Pávková, 2011, s. 69).

Ve druhé kapitole jsme vymezili pojem školní družina a uvedli jsme si její základní znaky. Dále jsme také uvedli, že pedagogickým pracovníkem, který ve školní družině pracuje, je vychovatel a také byly uvedeny jeho digitální kompetence potřebné k ovládnutí digitálních technologií, kterým se budeme blíže věnovat v kapitole třetí. Také jsme se krátce zmínili, kdo je žák a jaké jsou jeho digitální kompetence. Nakonec jsme si vysvětlili pojmy výchova a volný čas, jež se ve školní družině vzájemně prolínají.

## 3 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A VÝUKOVÉ APLIKACE VE ŠKOLNÍCH DRUŽINÁCH

V poslední kapitole se budeme věnovat konkrétním digitálním technologiím a výukovým aplikacím a také jejich využitím ve školní družině. Nejvíce se ve školních družinách využívají například počítače (3.1.1) a interaktivní tabule (3.1.2), které krátce charakterizujeme a popíšeme, jak se mohou ve školních družinách používat. Dále si také uvedeme různé aplikace, které by se mohly ve školních družinách více využívat. Mezi tyto aplikace patří například TikTok (3.2.3.).

### 3.1 Digitální technologie a jejich využití ve školních družinách

V následující podkapitole bychom rádi zmínili, jaký mají digitální technologie ve školách a školních družinách účel a poté bychom uvedli konkrétní digitální technologie, které v dnešní době můžeme ve školách nalézt.

V současnosti se digitální technologie neustále mění, vyvíjejí a zdokonalují. Každým dnem vznikají různé nové programy, aplikace apod. a s tím přicházejí i jejich aktualizace. Také žáci vyžadují aktuální technologie, které jsou pro ně atraktivní a poskytují jim neustálý přísun informací a zajímavých aktivit (Zounek, 2016, s.116–117). Dle Neumajera (2015, s. 15) jsou digitální technologie součástí života a společnosti celého světa. Ovlivňují a mění školy, vzdělávání a výchovu žáků. Díky těmto technologiím žáci mohou provádět aktivity, které by bez technologií nebyly možné. „*Díky technologickým trendům, které ovlivňují vzdělávání, mohou učitelé zefektivnit a zkvalitnit výuku, ale také snadněji rozvíjet inovativní metody a formy vzdělávání*“ (MŠMT, 2020, s. 31). Za pomoci digitálních technologií se žáci učí něčemu novému a procházejí tak určitým vzdělávacím procesem. Díky těmto technologiím poznáváme nové způsoby učení. Žáci ani vychovatelé nejsou limitováni prostorem, avšak mohou být limitováni nedostatkem počítačů (Zounek, 2016, s. 101).

#### 3.1.1 Počítač

Jako první digitální technologií, kterou považujeme za důležité zmínit a popsat ve vztahu ke školní družině, je počítač. Počítače jsou v dnešní době nezbytnou součástí každé

školy a bez nich bychom nemohli využívat další digitální technologie, např. Interaktivní tabuli, kterou zmíníme v kapitole 3.1.2.

Dle Českého statistického úřadu (2019, s. 1–5) „*mohou počítače ve školách nabízet žákům výukové materiály prostřednictvím on-line výukových programů a webových stránek.*“ Problémem na všech školách však může být tzv. digitální propast, to znamená, že technologické vybavení školy může být zastaralé, a tudíž pro výuku nedostatečné. Česká školní inspekce (2017, s.13–14) se zmiňuje, že životnost počítače, který se využívá ve školských zařízeních, je zhruba 5 let. Po této době dochází k tomu, že hardware komponent je nedostačující především z důvodu nemožnosti instalace soudobých operačních systémů, což znamená, že počítač požadavky ke kvalitní výuce již nesplňuje.

Počítače jsou pro dnešní generaci naprosto nepostradatelnou součástí života. Žáci je využívají pro zábavu i pro výuku. Na rozdíl od vychovatelů, kteří se neustále snaží držet krok s dobou a stále se něco nového o počítačích učí, žáci získávají své znalosti o počítačích přirozeně, aniž by o tom věděli. Výhodou dnešní doby je vzájemné prolínání hry a učení. Mezi nejvíce využívané programy dnešních generací jsou počítačové hry a sociální sítě. Dnes se proto různí odborníci zaměřují právě k tomu, jak žáky motivovat hrou a simulací k učení (Klement, 2017, s. 78–80). Dle Obsta (2009, s. 342) se žáci, kteří počítače ve školách využívají, zlepšují v počítačové gramotnosti a připravují se tak na období dospělosti, protože v budoucím zaměstnání s nimi budou muset většinou pracovat.

Nedílnou součástí počítače je také internet. Internet je obrovská síť všemožných informací, které nám poskytují vláda, firmy, organizace, odborníci apod. ze všech koutů světa. Spojuje všechny počítače světa a také ty, kteří za těmito počítači sedí. Internet nám může ve školní družině vyhledat spoustu potřebných nebo zajímavých informací, videí nebo fotografií. Žáci si mohou vyhledat různé odpovědi na otázky, a přitom zdokonalovat své znalosti, ale také schopnosti práce s počítačem a internetem. Na internetu můžeme nalézt také různé vzdělávací hry nebo videa, jichž můžeme ve školních družinách využít (Petty, 2013, s. 378, 383).

Negativní stránkou počítače jsou však hrozby, které se dnes týkají především dětí. Mezi tyto hrozby řadíme především kyberšikanu, kybergrooming, sexting a fake news. Nejvýstižněji tyto pojmy zmiňuje Dočekal (2019, 51–52), který o kyberšikaně tvrdí, že se objevuje zhruba od 3. ročníku. Je to šikana, která se odehrává mezi spolužáky nebo mezi žáky jedné školy za pomoci mobilních telefonů, kdy žák zesměšňuje druhého žáka prostřednictvím videí a fotografií. Existují velmi časté případy kyberšikan, kdy starší žák či dokonce skupina žáků natáčejí šikanu mladšího žáka na mobilní telefony nebo si ji fotí. Další formou takového násilí

může být například velmi časté posílání mnohdy i výhrůžných SMS nebo zveřejňování zesměšňujících fotografií či videí žáka na různých sociálních sítích apod.

Kybergrooming Dočekal (2019, s. 71–72) vysvětluje jako určitou manipulaci většinou nezletilého dítěte dospělým tzv. groomerem, která probíhá přes sociální sítě. Dospělý se snaží získat si důvěru dítěte a přinutit ho k osobnímu setkání. Toto setkání má především jeden záměr, a to sexuální, dalším záměrem pak může být únos za účelem dětské pornografie, dětská prostituce nebo obchod s bílým masem. Tato manipulace trvá zpravidla delší dobu, protože dospělý se snaží získat důvěru dítěte.

Sexting dle Dočekala (2019, s. 167) je „*sdílení intimních konverzací a fotografií na chatu*“. Osoba, která tyto fotografie, videa apod. získá a zveřejní je třetí osobě, může být obviněna z šíření dětské pornografie, pokud je osoba na fotografii či videu mladší 18 let.

Fake news jsou dle Dočekala (2019, 179–181) informace, které nám sdělují nedůvěryhodné zdroje ze všech stran, a ne vždy se zakládají na faktech. Tyto nepravdivé informace můžeme rozeznat od pravdivých díky tomu, že článek nemá uvedený zdroj, v článku označují někoho za špatného, o této informaci nikdo jiný neinformuje, upravené nebo staré fotografie, výrazné titulky, které mají za úkol v nás vzbudit silné emoce a pozornost.

### **3.1.2 Interaktivní tabule**

V dnešní době tyto tabule nalezneme téměř v každé škole. Tyto tabule neboli dataprojektory jsou připojené k počítači a lze je ovládat právě z počítače nebo i dotekem přímo na dataprojektoru. Umožňuje vychovatelům i žákům psát nebo kreslit prstem či speciálním perem přímo na dataprojektor. To, co se na tabuli napíše nebo nakreslí, se může uložit nebo i smazat. Je možné přepínat například i videa nebo prezentace. (Petty, 2013, s. 374). Kopecký (2021, 126) uvádí, že interaktivní tabule je sdružené technické zařízení, které se skládá ze speciální projekční plochy (vlastní tabule), dataprojektoru a počítače, ve kterém je spuštěna aplikace. Díky dataprojektoru se promítá obraz z počítače na tabuli. Na tuto tabuli lze psát a kreslit pomocí speciálního pera nebo prstu. Můžeme na ní dotykem také ovládat program spuštěný v počítači.

### 3.1.3 Dataprojektor

Další často používanou technologií ve školních družinách je dataprojektor. Stejně jako interaktivní tabule je i dataprojektor připojený k počítači. Na rozdíl od interaktivní tabule však dataprojektor umožňuje pouze přenos obrazu na plátno nebo na zeď. Slouží tedy pouze k ukázce zpracovaných materiálů. Žákům můžeme promítat různý text, fotografie nebo video. Výhodou dataprojektoru je skutečnost, že nemusíme trávit spoustu času psaním na tabuli a zůstane nám více prostoru na práci s dětmi (Benajtr, 2012). Dle Kopeckého (2021, 125) je dataprojektor „zařízení sloužící k projekci statického i dynamického obrazového materiálu, případně pracovní plochy počítače, na promítací plátno, pracovní plochu interaktivní tabule či přímo na zeď.“

### 3.1.4 Tablet

I tablet už je dnes součástí životů mnoha z nás, proto se není čemu divit, když se využívá i ve výuce. Žákům můžeme předvést, že i na tabletu mohou nalézt spoustu zajímavých her, které je budou bavit a zároveň jsou i výukové. Tablety mohou u žáků rozvíjet i jejich individualitu. Slouží i k procvičování již probraného učiva (Perpetuum, 2016). Dle Neumajera (2015, s. 13) je tablet zařízení, které žákům umožňuje získat spoustu nových zkušeností a znalostí. Ve školách se stává čím dál častěji využívanější technologií. Na druhou stranu však pedagogickým pracovníkům chybí více času na pracovní přípravy.

### 3.1.5 Mobilní technologie

I mobilní telefony dnes vlastní téměř každý a pro mnohé z nás je nejspíše už nepředstavitelné telefon nemít. Dočekal (2019, 48–49) se zabývá otázkou, zda umožnit žákům, mít mobilní telefony ve školní družině nebo ne. Touto otázkou se dnes zabývá i spousta vychovatelů. V první řadě by bylo vhodné se vzájemně domluvit především s rodiči žáka a dále i s ředitelem školy, učiteli a dalšími vychovateli, jestli mobily žákům tolerovat. V České republice však nalezneme několik škol, kde jsou mobilní telefony žákům přísně zakázány. Mobilní telefon je majetek žáka, tudíž si žák ve volných chvílích může se svým majetkem dělat, co se mu zlíbí. Avšak školní družina se nepovažuje za volnou chvíli, než si pro žáka přijdou rodiče, ale je zde určitá řízená činnost, tudíž by zde žáci telefony používat opravdu neměli.

Pro vychovatele je mnohdy výhodnější telefonům žákům zakázat, protože spousta vychovatelů má nedostatečné znalosti zejména v této oblasti a také obavy z technologií. Tím, že je zakáže, se tedy zbavuje určité zodpovědnosti.

Mobilní telefony mají možnost připojení k internetu a také se mohou propojit s jiným telefonem, proto jsou pro vychovatele atraktivní, neboť mohou využívat toho, že většinou každý žák dnes mobilní telefon vlastní a má tak možnost sdílet informace s ostatními. Stejně jako u počítačů mají i mobilní telefony spoustu aplikací a programů, které se mohou ve výuce využívat. Navíc žáci dovedou mobilním telefonem fotografovat nebo nahrávat videa. Pořízené fotografie nebo videa pak mohou v rámci výuky sdílet s ostatními (Zounek, 2016, s. 149).

*„Pro učení se podporou mobilních technologií se u nás i ve světě používá termín mobil learning, který můžeme volně přeložit jako učení s podporou mobilních technologií. Stručné definice charakterizují mobile learning jako jakoukoli podobu či formu učení, která probíhá prostřednictvím mobilních zařízení nebo s jejich pomocí“ (Neumajer, 2015, s. 21).*

### **3.1.6 Herní konzole**

Herní konzole je technologií, která se v dnešní době velmi rozmáhá a čím dál více se dostává i do školních družin. Herní konzole umožňují hraní her na televizi nebo dataprojektoru. Jsou primárně určené na hraní videoher. Pro žáky je tato technologie velmi zábavná a atraktivní. Většina her se ovládá pomocí tzv. gamepadu. Některé hry ale můžete ovládat také pomocí joysticku, volantů nebo i pohybem vlastního těla. Největšími jmény v současném světě herních konzolí jsou PlayStation od společnosti Sony Computer Entertainment, Xbox od společnosti Microsoft a série konzolí od společnosti Nintendo (KONZOLE a HRY, 2020).

### **3.1.7 Interaktivní podlaha**

Interaktivní podlaha je obraz, který se promítá na zem nebo na stůl, dokonce i na zeď. Interaktivní podlaha je propojena s počítačem, přes dataprojektor vysílá obraz a kamera snímá pohyb. Slouží zejména k zábavě i k výuce. Žákům umožňuje např. si zatančit nebo zahrát kopanou. Ve výuce se mohou využít různé připravené výukové programy. Je možné vytvořit si i svůj vlastní program. Největší výhodou se stává fakt, že žák je neustále v pohybu a zapojuje tak všechny svaly, procvičuje si také motoriku a orientaci v prostoru (Interactstyle, 2017). Kopecký (2021, 130) zmiňuje, že interaktivní podlaha je určena především pro žáky 1. stupně

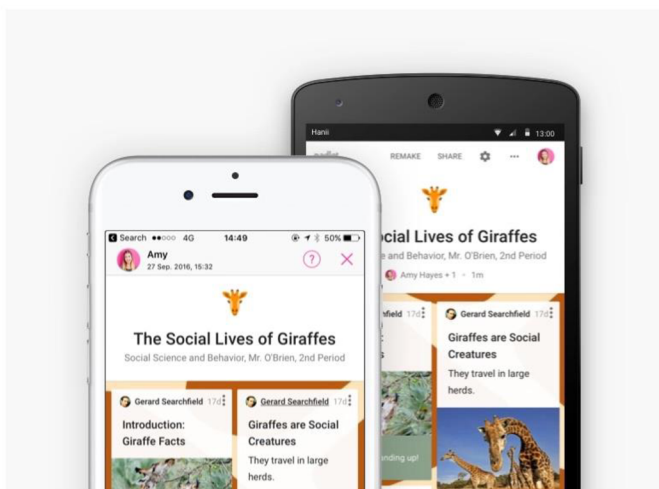
základní školy. Součástí interaktivní podlahy je počítač, v němž jsou k dispozici interaktivní cvičení, která lze tvořit. Další částí je interaktivní dataprojektor, který promítá obraz na podlahu nebo speciální podložku a elektronické pero sloužící k ovládání podlahy.



Obr. č. 2: Interaktivní podlaha (Consulta Bürotechnik, 2022)

### 3.1.8 Elektronická nástěnka

Elektronickou nástěnku může mít každý žák či vychovatel na svém mobilním telefonu. Umožňuje žákům kliknutím, vložením a přetažením vytvářet společnou nástěnku. Třída ji může společně vytvořit a každý do ní může přidávat vlastní příspěvky. Každý příspěvek se na nástěnce objeví všem okamžitě. Na nástěnce lze přidávat videa, obrázky, dokumenty, hudbu a další. Nejpoužívanější elektronickou nástěnkou, která nabízí své služby, je Padlet (Padlet, 2022).



Obr. č. 2: Elektronická nástěnka (Padlet, 2022)



### 3.1.9 Robotická zařízení

*„Robotika by neměla být cílem výuky. Je to skvělý prostředek, který pomáhá do škol přinést problémy z reálného světa, a to nejen pro rozvoj informatického myšlení, ale také pro rozvoj kompetencí důležitých v 21. století.“* Roboti ve výuce plní i několik úkolů, např. hra s roboty může být pro žáky motivační. Dalším důležitým úkolem je také skutečnost, že robotika spojuje žáky s technologiemi, které se okolo nich vyskytují. U žáků se rozvíjí také jemná motorika, představivost a mechanické i konstrukční dovednosti. Mají také možnosti zjistit, jak stroje fungují mechanicky i programově. Negativní stránkou robotiky se však stává realita, že roboti jsou celkem drahá položka a zároveň je třeba se jim věnovat a udržovat je (Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2018).

### 3.2 Výukové aplikace a jejich využití ve školní družině

V předchozích podkapitolách jsme uvedli jednotlivé digitálních technologie často ve školách používané. V následující kapitole proto považujeme za důležité uvést, co znamenají aplikace a jaké můžeme v rámci uvedených digitálních technologií a v rámci školní družiny využívat. Obst (2009, s. 342) uvádí, že *„v současné době existuje velmi rozsáhlá a nepřehledná nabídka výukových programů, od textově orientovaných programů pracujících pod operačním systémem DOS a po nákladné multimediální programy umožňující individuální i skupinovou výuku s velkoplošnou projekcí. Tyto programy mohou mít ve výuce různé funkce například programy pro procvičování látky, simulační programy, didaktické hry, elektronické učebnice a encyklopedie.“*

Dále se pak o výukových aplikacích zmiňuje Neumajer (2015, s. 115), který uvádí, že čím dál více pedagogických pracovníků výukové aplikace využívá. Nejčastěji se jedná o mobilní aplikace, kterých můžeme nalézt bezpočet. Tyto aplikace jsou určeny zejména pro instruktivní vzdělávání, to znamená, že žák pracuje dle určitého postupu, vzoru a následuje dané instrukce. Mezi aplikace patří také různé systémy pro řízení výuky a cloudové služby. Ty dle České školní inspekce (2017, s. 19) využívá necelá pětina malých základních škol a více než třetina velkých základních škol.

### 3.2.1 Výukové programy

Nabídka výukových programů na internetu je velmi pestrá. Zajímavé výukové programy nabízí na svých webových stránkách ([www.terasoft.cz](http://www.terasoft.cz)) firma Terasoft. Tyto výukové programy jsou kompatibilní s počítačem, ale i s různými druhy interaktivních tabulí. Firma nabízí řadu titulů zaměřených například na výuku matematiky, anglického jazyka, dějepisu, přírodovědy a dalších předmětů. Tyto programy lze využívat s učebnicemi, které jsou na trhu dostupné (Vošický, 2017). Další dostupné výukové programy nabízí firma Silcom multimedia ([www.silcom-multimedia.cz](http://www.silcom-multimedia.cz)). I tato firma má pestrou nabídku zajímavých titulů, které jsou zaměřeny na různé předměty, například na vyučovací procesy hodin přírodopisu, matematiky, občanské výchovy apod., případně jsou orientovány na nějaká určitá témata v oblasti dopravní výchova, České republiky a jejích krajů, lidského těla apod. Programy také umožňují pracovat s interaktivní tabulí a nabízejí mnoho vhodných materiálů. Tyto programy mají i své průvodce, kterým je např. pejsek Alík, králík Čěna nebo Všeználek (Silcom multimedia, 2022).

Mezi výukové programy patří také didaktické počítačové hry. Dle Zounka (2016, s. 137) hra vlastně žáky nutí aktivně přemýšlet nad strategií hry, problémy a různými možnostmi, jak dosáhnout cíle hry. Dosažením cíle získá žák novou zkušenost, kterou pak může aplikovat jinde. Jedním z důležitých bodů ve hře je komunikace se spoluhráči, kteří si mohou vzájemně pomáhat a rozvíjet tím své sociální dovednosti. Didaktická počítačová hra je dle Kelementa (2017, s. 78–80) určitá aktivita, kde žáci mají svobodnou volbu, přináší jim to radost, potěšení a uvolnění, ale zároveň přitom dosahují určitých vzdělávacích cílů. Dnešní didaktické počítačové hry jsou efektivní ve výuce především proto, že žáci rovnou začnou hrát a nemusí k nim nic nastudovat, hry jim také přinášejí radost z úspěchu, v protikladu k učení je hraní her pro žáky zábavnější a méně náročné. I počítačové hry mají však svá rizika, proto je důležité, aby s nimi byl žák seznámen. Důležité je neposílat své soukromé informace, fotografie nebo telefonní číslo neznámým lidem. Mezi další rizika patří závislost, zhoršení sociálních a komunikačních dovedností, poruchy spánku, obezita, násilí apod. Závislost pak můžeme na žákovi poznat tak, že se jeví agresivní, zhoršuje se prospěchově, bývá často unavený, třese se, vynechává stravu a tekutiny, nechce problémy přiznat sobě ani okolí (Dočekal, 2019, s. 52-56).

### 3.2.2 Výukové mobilní aplikace

Výukových mobilních aplikací nalezneme v obchodech s aplikacemi spousty a každým dnem se vyvíjejí nové. My si v této kapitole uvedeme ty nepoužívanější a nevhodnější pro školní družiny. Jednou z nich je aplikace Matemág. Tato hra je určena pro zejména pro žáky 1. stupně základní školy. Je to edukativní hra, která se věnuje výuce matematiky. Žáci se snaží při hře řešit různé úkoly a po celou dobu hry jsou provázeni zajímavým příběhem. Žáci pak lépe zvládají řešit matematické úkoly. Tato aplikace radí také rodičům, jak v rozvíjení matematických dovedností jejich dítěte úspěšně navázat (TechSophia, 2018).

Další vhodnou aplikací pro školní družinu je aplikace Včelka, která je také určena pro žáky 1. stupně základní školy. Tato aplikace pomáhá žákům, kteří mají problémy při čtení, v matematice, angličtině a dalších předmětech. Umí vytvořit cvičení na míru právě danému žákovi. Toto cvičení je individuální a dokáže se žákovi i jeho problémům přizpůsobit (Levebee, 2022).

Mnoho aplikací vhodných pro školní družiny nabízí firma PMQ SOFTWARE (2022). Nejzajímavější z těchto aplikací je Abeceda pro děti, má za úkol učit žáky písmena psát, poslouchat a poznávat je. Další aplikací, kterou firma nabízí, je Prostorová orientace, která učí žáky základní pojmy jako vlevo, vpravo, dole nahoře, v, nad, pod, mezi apod. Poslední zajímavou aplikací, kterou si uvedeme, je aplikace Dopravní značky. Tato aplikace se snaží žáky poutavou a zábavnou formou naučit celkem 360 dopravních značek.

V této kapitole jsme si tedy uvedli vybrané aplikace, které jsou vhodné pro školní družinu. Ve školní družině má vychovatel k dispozici čas na to, aby s žáky zábavnou formou procvičoval učivo, které jim činí potíže a žáci mají příležitost se zdokonalit a pobavit zároveň.

### 3.2.3 Další aplikace

V této kapitole bychom rádi uvedli další aplikace, které mohou být ve školních družinách využívány a mohou být pro žáky zároveň zábavné a prospěšné v oblasti znalostní a vědomostní.

## **a) Google a jeho aplikace**

Google je jedním z webových vyhledávačů, ale také poskytuje spoustu různých aplikací, které se čím dál častěji využívají ve výuce. Výhodou těchto aplikací je skutečnost, že je mohou žáci k učení využívat ve škole i v prostředí domova. Tyto aplikace dokáží významně přispívat k vylepšení vzdělávacího procesu. Pro využití Google aplikací si každý může vytvořit svůj vlastní účet, který ale může i sdílet s ostatními. Mezi aplikace Googlu patří například Google Dokumenty, kde je možnost vytvářet si vlastní nebo společné texty, další aplikací je YouTube, díky níž je možnost zhlédnout videa nebo vložit svá vlastní, dále pak nabízí Gmail nebo Blogger, nebo Google Classroom, kde je možné pořádat online výuku (Zounek, 2016, s. 132–133).

## **b) Sociální síť**

Sociální sítě umožňují online komunikaci a sdílení dat s ostatními. Na sociální síti si může kdokoli vytvořit svůj vlastní profil, může s ostatními sdílet své pocity, fotografie, videa apod. Největším problémem sociálních sítí bývá zneužití těchto dat, vytvoření falešného účtu, zneužívání nezletilých apod (Zounek, 2016, s.155). Další problém u sociálních sítí nastává v případě, když si žák založí účet bez vědomí rodičů. Rodič mu nemůže nastavit účet tak, aby nebyl ohrožen. Žák si nebezpečí těchto sociálních sítí neuvědomuje. Navíc při zakládání účtu o svém věku lže, protože většina z těchto sítí je přístupná až od 18 let. Dnešní děti mají zálibu především všechno natáčet a sdílet s ostatními, aniž by si uvědomovaly, že některá videa nejsou vhodná nebo dokonce někomu ubližují. V případě, že si tuto realitu velmi dobře uvědomují, jedná se o kyberšikanu (Dočekal, 2019, s. 50–51).

Sociální síť je pojem, který se v dnešní době stává velmi důležitou součástí výuky a výchovy žáků. Žáci se díky sociálním sítím mohou naučit lépe komunikovat, řešit problémy a rozvíjet své dovednosti. Sociálních sítí nalezneme celou řadu, mezi nejpoužívanější v dnešní době patří například Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp a další (Perpetuum, 2016).

## **d) TikTok**

TikTok je jednou ze sociálních sítí, kde se sdílejí především videa. Žáci se v prvních dvou sekundách videa rozhodují, zda je pro ně zajímavé a zhlédnou ho celé nebo hned přeskočí. Je proto důležité, pokud videa natáčí nějaký pedagogický pracovník, žáky zaujmout. V dnešní

době spousta pedagogických pracovníků natáčí vzdělávací videa právě na TikTok. Tato videa ale nemusí být určena pouze pro žáky, ale také pro jiné pedagogické pracovníky, kterým mohou pomoci v jejich praxi. Nevýhodou TikToku se ale stává, že nenabízí pouze vzdělávací videa, a proto žák může velmi rychle přejít ze vzdělávání do neefektivní zábavy (Mašek, 2021).

### **c) Youtube**

Youtube je jedna z největších platforem, která kromě hudebních klipů, vlogů apod. sdílí také různá vzdělávací videa, která se pokouší propojit učení a zábavu. Tato videa jsou také motivující, a proto je využívá čím dál více pedagogický pracovníků. Ve školní družině mohou být tato videa zábavná, odpočinková, ale také vzdělávací. Zajímavá videa nabízí například kanál Otevřená věda, který se zaměřuje na vzdělávání v přírodovědných a technických oborech. Další zajímavá videa nabízí kanál Dějiny udatného českého národa, který zábavnou formou informuje žáky o historii českého národa (Perpetuum, 2019).

### **e) Pinterest**

Pinterest je vizuální vyhledávač, který můžeme použít k vyhledávání různých nápadů a inspirací. Vychovatelé mohou tento vyhledávač použít k vyhledávání nápadů na výtvarnou výchovu, pracovní činnosti, hudební výchovu a mnoho dalších aktivit. Tyto nápady neboli piny si pak ukládají do své vlastní složky neboli nástěnky. Tyto nástěnky si mohou rozdělit například podle ročního období nebo podle témat (Pinterest, 2022).

V závěrečné kapitole jsme se věnovali digitálním technologiím a výukovým aplikacím a jejich využití ve školní družině. Také jsme uvedli, jaké digitální technologie je možné používat ve školních družinách, krátce je popsali a vysvětlili, čím jsou pro školní družinu přínosné.

## II EMPIRICKÁ ČÁST

Empirická část navazuje na teoretická východiska práce. V úvodu empirické části, tedy ve čtvrté kapitole uvedeme zhodnocení aktuálního stavu zkoumané problematiky, ve kterém zmíníme výsledky provedených šetření na téma digitální technologie ve školách a ve školních družinách. V páté kapitole dále představíme naše výzkumné šetření, stanovíme cíle a zveřejníme problémy výzkumu, výběr vzorku a metodu sběru dat. Na pátou kapitolu navazuje kapitola šestá, která předkládá výsledky námi realizovaného výzkumu, kde jsou obsahem naměřené údaje všech položek dotazníkového šetření. Poslední, sedmou kapitolou zhodnotíme vybraná naměřená data s ohledem na výzkumné problémy, které jsme si v rámci naší práce stanovili.

## 4 ZHODNOCENÍ AKTUÁLNÍHO STAVU ZKOUMANÉ PROBLEMATIKY

Empirickou část je žádoucí zahájit zhodnocením aktuálního stavu stávajících výzkumů, které byly na téma digitální technologie ve školních dužinách provedeny. Z teoretické části bakalářské práce vyplývá, že digitální technologie a výukové aplikace, jež se používají ve výuce, lze uplatnit i ve školních družinách. K využívání digitálních technologií a výukových aplikací ve školních družinách je důležitá vybavenost škol těmito technologiemi a zároveň také digitální gramotnost vychovatelů. Proto bychom rádi uvedli výzkumy zaměřené právě na tuto problematiku. Dále se proto budeme zabývat konkrétními daty z výzkumů, které v prostředí školních družin proběhly.

Nejnovější průzkum České školní inspekce (dále ČŠI) Informační společnost v číslech, který se konal v letech 2019–2020 uvádí, že počty počítačů dostupných na školách, jež jsou určeny pro žáky, se každým rokem zvyšují. V roce 2020 bylo v České republice na 1. stupni základních škol 26,1 zařízení na 100 žáků. Dále také uvádí, že v roce 2020 mělo na 1. stupni základních škol 94,1 % školní bezdrátovou síť a 35,1 % školní intranet.

Další průzkum, který považujeme za přínosný, je průzkum ČŠI zvaný Využívání digitálních technologií v mateřských, základních, středních a vyšších odborných školách, který byl uskutečněn během školního roku 2016/2017. Z tohoto průzkumu vyplývá, že na základních školách má převahu z 96,2 % počítač nebo notebook, 13,9 % malých základních škol a 17,6 % velkých základních škol má k dispozici tablet. Dále také uvádí, že pouze 18,9 % malých škol a 35,9 % velkých základních škol využívá systémy pro řízení výuky (Google Classroom) a online systémy pro sdílení prostřednictvím cloudových služeb (Microsoft Office 365). Tento průzkum také určil několik důvodů, proč informační a komunikační technologie (dále ICT) nejsou tak často používány pedagogickými pracovníky ve výchovně–vzdělávacím procesu. Největší podíl, přesněji 46 % na malých ZŠ a 53,7 % na velkých ZŠ má nedostatečné ICT vybavení. Mezi další důvody patří například nedostatek času 31,4 % na malých ZŠ a 34,7 % na velkých ZŠ, dále pak problémy při organizaci výchovy 26,5 % na malých ZŠ a 32,1 % na velkých ZŠ a posledním důvodem, který zmíníme, je nedostatečná znalost obsluhy ICT neboli pedagogů 20,5 % na malých ZŠ a 36,4 % na velkých ZŠ. Pouze 22,3 % na malých ZŠ a 12,5 % na velkých ZŠ s ICT ve výuce žádné překážky nevnímá.

Dalším výzkumem je šetření ČŠI Úroveň ICT v základních školách v ČR, který probíhal v první polovině roku 2009. Ze statistik tohoto průzkumu vychází, že základní školy mají 7,9

žáků na 1 počítač, z toho 27 % počítačů staré do 3 let, 29 % počítačů se stářím 3–5 let a 44 % počítačů se stářím nad 5 let. Z této statistiky vyplývá, že úroveň počítačů na základních školách je kritická, počítače jsou zastaralé. Další šetření ukázalo, že počet pedagogů na 1 počítač je 2,3, z toho 34 % počítačů staré do 3 let, 36 % počítačů se stářím 3-5 let a 30 % počítačů se stářím nad 5 let. (Melichárek, 2009)

Dalším podstatným výzkumem je výzkum Univerzity Palackého a O2 Chytré školy, který vznikl v roce 2020. Z tohoto průzkumu vyplývá, že nejvíce pedagogy využívanými digitálními prostředky ve výuce jsou ze 76,95 % multifunkční zařízení, tiskárny a kopírky, z 67,25 % interaktivní tabule, z 65,31 % stolní počítače, z 63,93 % dataprojektory, z 63,83 % notebooky a 36,54 % tablety. Pouze 6,61 % pedagogů používá ve výuce robotická zařízení a 1,57 % používá mobilní telefon. Další průzkum zjišťuje, k čemu tato zařízení pedagogové používají, nejčastěji to je k promítání krátkých edukačních filmů 86,79 %, k promítání prezentace 85,36 %, k promítání obrázků 78,48 % a k vyhledávání informací nebo prezentací na internetu 69,84 %. 0,79 % uvedlo, že k aktivitám ve výuce nevyužívá žádné technologie. Dále pak průzkum ukázal, že 25,73 % pedagogů nemá s obsluhou vzdělávacích technologií ve své škole žádné obtíže, 44,90 % má drobné obtíže, 20,32 % má potíže a 6,65 % má větší obtíže. Výzkum se také zabýval tím, zda pedagogové mají možnost nějakého vzdělání v oblasti technologií. 35,33 % pedagogů uvedlo, že jejich škola realizuje výuku základů programování. Šetření také ukázalo, že 49,42 % škol povoluje žákům používat mobilní telefony pouze o přestávkách, ve výuce ne, 10,44 % škol povoluje mobilní telefony ve výuce i o přestávkách, 28,87 % zakazuje používat mobilní telefony i ve výuce i o přestávkách a 8,18 % povoluje mobilní telefony ve výuce a o přestávce je zakazuje. 48,68 % pedagogů uvedlo, že nevědí, k jakým aktivitám používají žáci mobilní technologie o přestávkách a že nejčastěji používají mobilní technologie z 85,48 % k opisování a z 52,49 % k fotografování zadání testu.

V předchozích výzkumech jsme uvedli, jaké digitální technologie se nejčastěji využívají na základních školách, k čemu se využívají a zda učitelé dokáží tyto technologie obsluhovat. Dále se proto můžeme přesunout k výzkumům, které se orientují na školní družiny. Potřebná data z výzkumů týkajících se digitálních technologií ve školních družinách jsme našli v kvalifikačních pracích vysokoškolských studentů v systému Theses.cz, který je určen k odhalování plagiátů (Vysokoškolské kvalifikační práce, 2022).

Považujeme za vhodné zmínit bakalářskou práci Moderní technologie ve školních družinách od Silvie Hýblové, která se ve svém výzkumném šetření zabývá především vybaveností školních družin moderními technologiemi. Jejího výzkumu se zúčastnilo 115 respondentů, kterými byli vychovatelé školních družin z Olomouckého kraje. Z výzkumu



vyplývalo, že nejvíce vychovatelů má ve školních družinách k dispozici CD/DVD přehrávač nebo rádio (88,7 %) a televizi (56,5 %). Naopak interaktivní tabuli má k dispozici pouze (25,2 %), datový projektor (16,5 %), tablet (15,7 %), a interaktivní podlahu (1,7 %). Nejčastěji vychovatelé používají stolní počítač, CD/DVD přehrávač nebo rádio, televizi nebo mobilní telefon. Technologie, které vychovatelé ve výzkumu uvedli, obvykle využívají k poslechu hudby, sledování filmů a videí, k odpočinku, k přípravě na vyučování, k hledání informací při aktivitách a k hraní naučných nebo zábavných her. Dále pak výzkum ukázal, že 66,1 % vychovatelů používá výukové programy a 33,9 % je nevyužívá. Mezi nejpoužívanějšími výukovými programy, které vychovatelé uvedli, jsou Školákov, Dopravní výchova, Alík, DIDAKTA a Angličtina hrou. Vychovatelé také zaznamenali, že pouze 17,4 % využívá ve školní družině digitální (počítačové) hry, mezi nimiž jsou hry na internetu, logické a postřehové hry apod. Z výzkumu také vyplývalo, že 50,4 % vychovatelů sdílí názor, že jejich školní družina není dostatečně vybavena moderními technologiemi a nejvíce by uvítali interaktivní podlahu (40 %), interaktivní tabuli (38,3 %), robotické stavebnice (37,4 %), robotické hračky (36,5 %) a další. Dále se výzkum zabýval výhodami a nevýhodami využívání moderních technologií ve školní družině. Největší výhodou je podle vychovatelů (70,4 %) atraktivnost pro žáky, pozitivní přístup dětí a největší nevýhodou je potlačení osobní komunikace mezi žáky (69,6 %). Dle výzkumu ale považuje 85,2 % vychovatelů moderní technologie za přínosné (Hýblová, 2020, s. 48–65).

## 5 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

V předchozí kapitole jsme se věnovali výsledkům výzkumů, které jsme vybrali. Tyto zmíněné výzkumy nám naznačily, jaké jsou digitální technologie ve školních družinách a jak k nim vychovatelé přistupují. Dále se proto zaměříme na charakteristiku našeho výzkumného šetření. Nejdříve si stanovíme vytýčené cíle, k nimž také uvedeme výzkumné otázky. V další části této kapitoly našeho výzkumného šetření charakterizujeme výzkumný vzorek. Nakonec se budeme zabývat metodou sběru dat, kterou jsme pro naše výzkumné šetření použili.

### 5.1 Cíle a otázky výzkumného šetření

Považujeme za důležité zahájit výzkumné šetření stanovením cílů a definováním výzkumných otázek, které zmíníme na konci této podkapitoly. Hlavním cílem výzkumného šetření bylo vytvoření přehledu digitálních technologií a výukových aplikací, v nichž mají vychovatelé dostatečné digitální kompetence. Šetření bylo zaměřeno na zjištění aktuálního stavu využití digitálních technologií a výukových aplikací ve školních družinách z pohledu vychovatelů.

Výzkumné šetření zkoumalo, jaké digitální technologie nebo výukové aplikace žáci a vychovatelé používají ve školních družinách. Cílem bylo také zjištění, zda žáci mohou používat ve školních družinách mobilní technologie a zda mají přístup k internetu. Jeden z cílů sledoval možnost digitální kompetence vychovatelů a zda se v této oblasti sebevzdělávají. Další cíl zjišťoval, do jaké míry vychovatelé ve školních družinách vnímají využívání digitálních technologií a výukových aplikací.

Vzhledem ke stanoveným cílům uvedeme výzkumné otázky. Gavora (2010, s. 56–57) uvádí tři typy výzkumných problémů. Prvním typem je deskriptivní (popisný), který zjišťuje a popisuje situaci, stav nebo výskyt určitého jevu. Při tomto výzkumu se nejčastěji používá jako výzkumná metoda pozorování, škálování, dotazník nebo interview. Druhým typem je relační výzkumný problém, který dává do vztahu jevy nebo činitele. Posledním, třetím typem je kauzální výzkumný problém, který zjišťuje příčinu vedoucí k určitému důsledku. Jelikož cílem našeho výzkumného šetření je zjištění a popsání stavu či výskytu zkoumaného jevu, zvolili jsme deskriptivní (popisné) výzkumné otázky v následující podobě:

- Jaké digitální technologie mají k dispozici ve vybraných školních družinách?
- Jaké aplikace se ve školních družinách používají?

- Jaké digitální technologie používají vychovatelé nejčastěji?
- Jaké výukové aplikace žáci ve školních družinách používají?
- Mají žáci možnost připojení k internetu ve vybraných školních družinách?
- Používají žáci ve školních družinách mobilní telefony?
- Absolvovali vybraní vychovatelé nějaký kurz nebo školení zaměřená na digitální technologie?
- Jak často vychovatelé využívají digitální technologie nebo výukové aplikace ve školních družinách?
- Jaký je dle vychovatelů přínos a riziko používání digitálních technologií a výukových aplikací ve vybraných školních družinách?
- Chtěli by vychovatelé nějaké digitální technologie nebo výukové aplikace, které ještě nemají, do školní družiny?

## 5.2 Výběr vzorku do výzkumného šetření

Důležitou součástí výzkumného šetření je také výběr výzkumného vzorku respondentů, díky němuž získáme potřebná data. Specifika našeho výběru jsou proto předmětem této podkapitoly.

Náš výzkum je zaměřen na vychovatele nebo vychovatelky pracující ve školních družinách, o nichž jsme se zmínili v podkapitole (2.2), a proto nám mohou poskytnout informace o zkoumané problematice. Základním souborem, který jsme zvolili, jsou vychovatelé z okresu Šumperk. Vychovatele, kterým jsme rozesílali dotazníkové šetření, jsme kontaktovali elektronickou formou emailem. Výzkumný vzorek byl proto vybrán pomocí záměrného výběru. Chráska (2016, s. 79) uvádí, že „*záměrný výběr se uskutečňuje na základě určení relevantních znaků, tj. těch znaků základního souboru, které jsou důležité pro dané zkoumání.*“

Do výzkumu se zapojilo 97 respondentů, z toho 96 vychovatelek a 1 vychovatel školních družin okresu Šumperk.

## 5.3 Metoda sběru dat

Pro naše výzkumné šetření bylo důležité položit otázky co nejvíce vychovatelům, tudíž jsme se rozhodli pro kvantitativně orientovaný výzkum. Metodu sběru dat, kterou jsme si zvolili, je dotazník. „*Dotazník je způsob písemného kladení otázek a získávání písemných*

*odpovědi*“ (Gavora, 2010, s. 121). Tyto otázky jsou předem připravené, promyšlené a seřazené (Průcha, 2009, s. 815).

Dotazník se skládá z 20 položek, ze kterých je 9 položek uzavřených, 8 položek polouzavřených a 3 položky otevřené. Z toho vyplývá, že v 9 případech uzavřených položek respondenti vybírali z předem stanovených odpovědí, v 8 polouzavřených odpovědí respondenti mohli vybrat ze stanovených odpovědí nebo zvolit a vypsát jinou odpověď. Ve 3 otevřených položkách mohli respondenti uvést svou vlastní odpověď (Chráska, 2016, s. 160).

Uzavřené a polouzavřené položky můžeme rozdělit také dle typu. V dotazníku nalezneme 6 dichotomických položek, které se vyznačují tím, že na položku lze odpovědět pouze dvě vylučující se odpovědi. V dotazníku je také 8 polytomických položek, ve který se předpokládá, že bude více než dvě odpovědi. Dále dotazník obsahuje 4 položky výběrové, kde respondenti vybírají z několika odpovědí pouze jednu a 7 položek výčtových, kde respondenti vybírají několik odpovědí současně (Chráska, 2016, s. 160–162).

Pro náš dotazník jsme zvolili typ anonymního dotazníku, jelikož identita respondentů není pro naše výzkumné šetření podstatná (Chráska, 2016, s. 169).

Předmětem této kapitoly bylo výzkumné šetření, v jehož rámci jsme vytýčili otázky a cíle. Dále jsme popsali a uvedli výběr vzorku našeho výzkumného šetření, a nakonec jsme definovali metodu sběru dat pro naše výzkumné šetření. V následující kapitole se budeme dále věnovat výsledkům našeho výzkumu.

## 6 VÝSLEDKY VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

V předchozí kapitole jsme zmínili důležité informace pro naše výzkumné šetření, v této kapitole se proto budeme zabývat výsledky, které jsme během sběru dat zjistili.

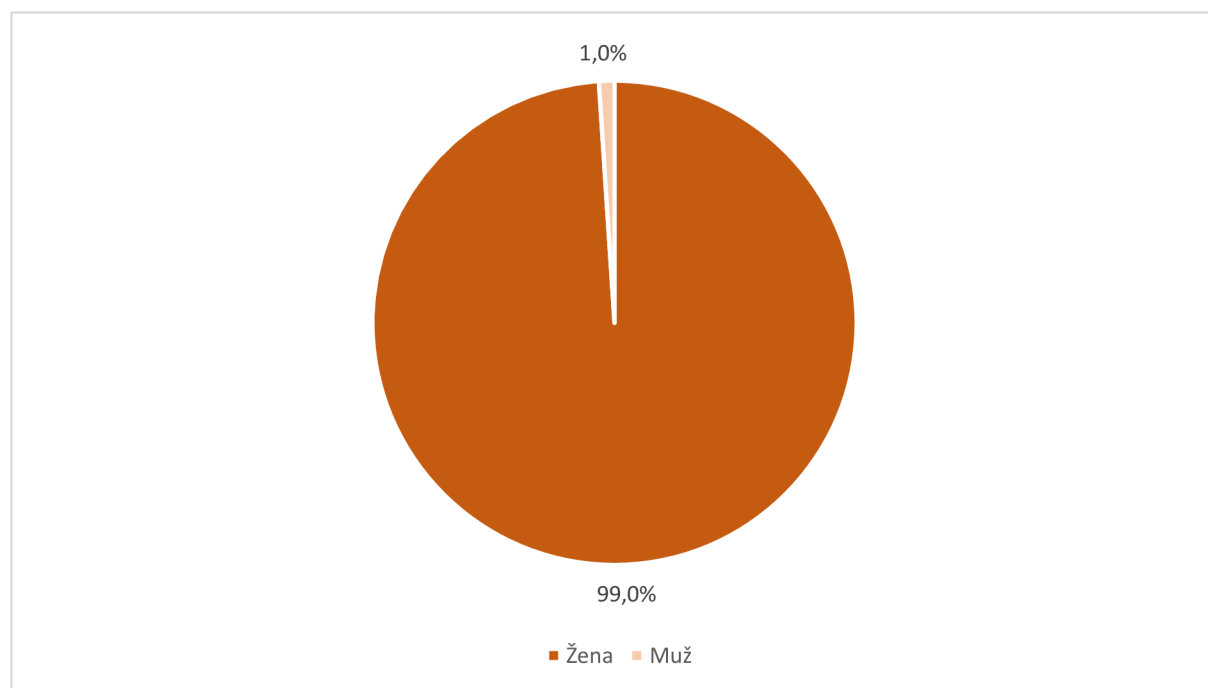
Dotazník ochotně vyplnilo 97 respondentů, z toho 96 vychovatelek a 1 vychovatel. Získaná data z jednotlivých položek jsou vyobrazena do tabulek s výjimkou otázky č. 20, ve které respondenti uváděli své vlastní myšlenky k danému tématu. V tabulkách jsou uvedeny absolutní četnosti naměřených dat. Pro větší přehlednost jsme naměřená data zobrazili i v grafické podobě kromě zmíněné položky č. 20. Relativní četnosti jsou v grafech uvedeny v %.

### Položka č. 1: Uveďte vaše pohlaví.

V první položce jsme zjišťovali pohlaví respondentů. Ze získaných dat vyplývá, že našeho výzkumného šetření se zúčastnilo z celkového počtu 97 respondentů 96 žen a pouze 1 muž.

Tabulka č. 1: Pohlaví vychovatelů ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Četnost
Žena	96
Muž	1



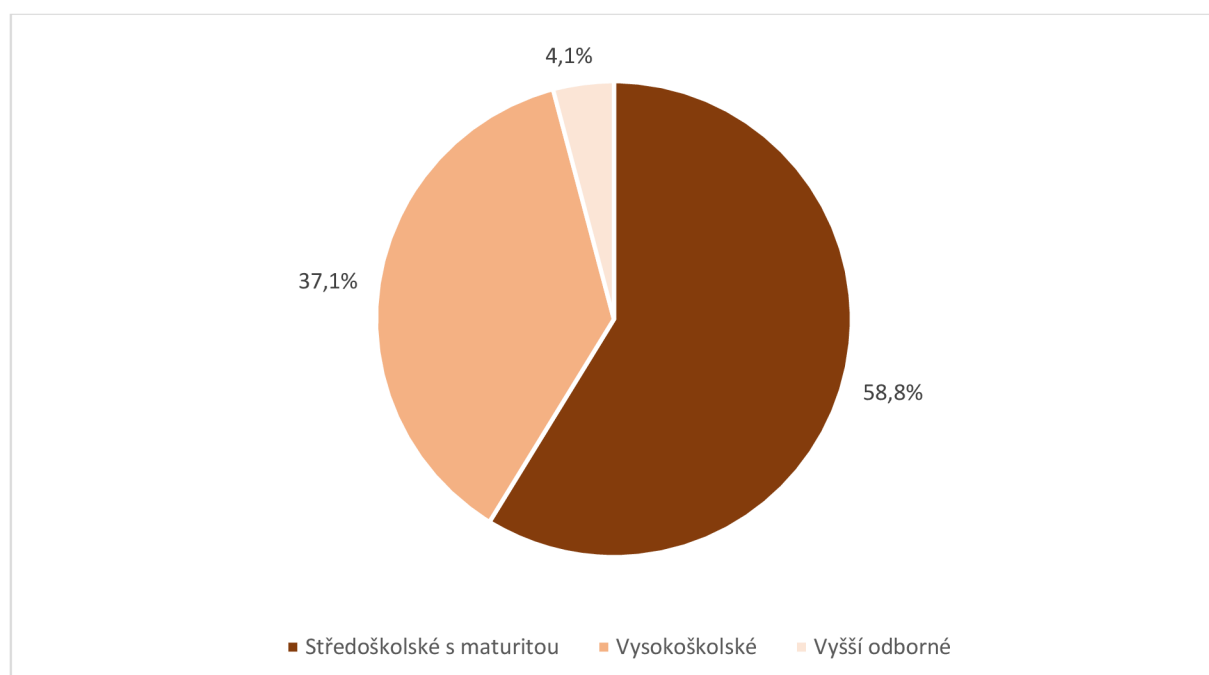
Graf č. 1: Pohlaví vychovatelů ve vybraných školních družinách.

## Položka č. 2: Uved'te vaše vzdělání.

Ve třetí položce jsme zjistili, že 58,8 % respondentů má středoškolské vzdělání s maturitou, 37,1 % vysokoškolské vzdělání a 4,1 % vyšší odborné.

Tabulka č. 2: Vzdělání vychovatelů ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Četnost
Středoškolské s maturitou	57
Vysokoškolské	36
Vyšší odborné	4



Graf č. 2: Vzdělání vychovatelů ve vybraných školních družinách.

### Jiné

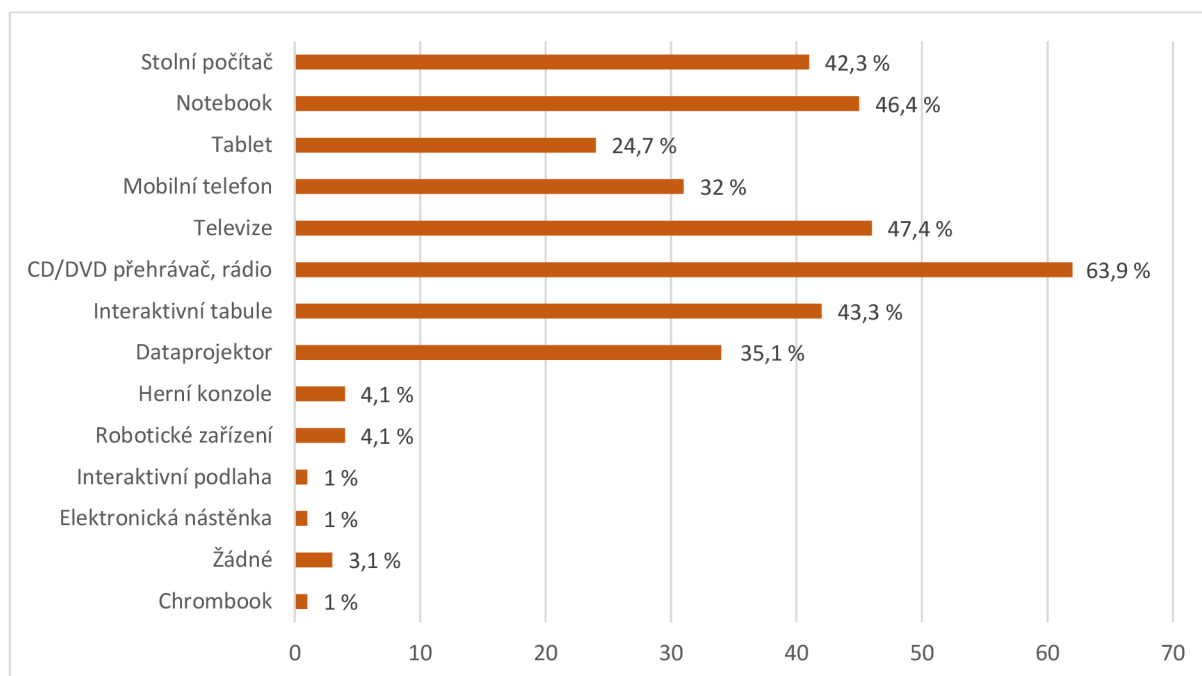
- Vyšší odborné

## Položka č. 3: Jaké digitální technologie jsou k dispozici ve vaší školní družině? (můžete vybrat i více odpovědí)

Ve čtvrté otázce jsme zjistili, že nejvíce respondentů, přesněji 63,9 % má ve své školní družině k dispozici CD/DVD přehrávač nebo rádio. Dalšími častými technologiemi, které mají respondenti k dispozici ve školní družině, jsou televize 47,4 %, notebook 46,4 %, interaktivní tabuli 43,3 % a stolní počítač 42,3 %, interaktivní podlahu a elektronickou nástěnku má pouze 1 % respondentů a herní konzole a robotická zařízení má k dispozici 4,1 % respondentů.

Tabulka č. 3: Četnost digitálních technologií, které jsou k dispozici ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Četnost
Stolní počítač	41
Notebook	45
Tablet	24
Mobilní telefon	31
Televize	46
CD/DVD přehrávač, rádio	62
Interaktivní tabule	42
Dataprojektor	34
Herní konzole	4
Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)	4
Interaktivní podlaha	1
Elektronická nástěnka	1
Žádné	3
Chrombook	1



Graf č. 3: Četnost digitálních technologií, které jsou k dispozici ve vybraných školních družinách.

## Jiné

- Chrombook

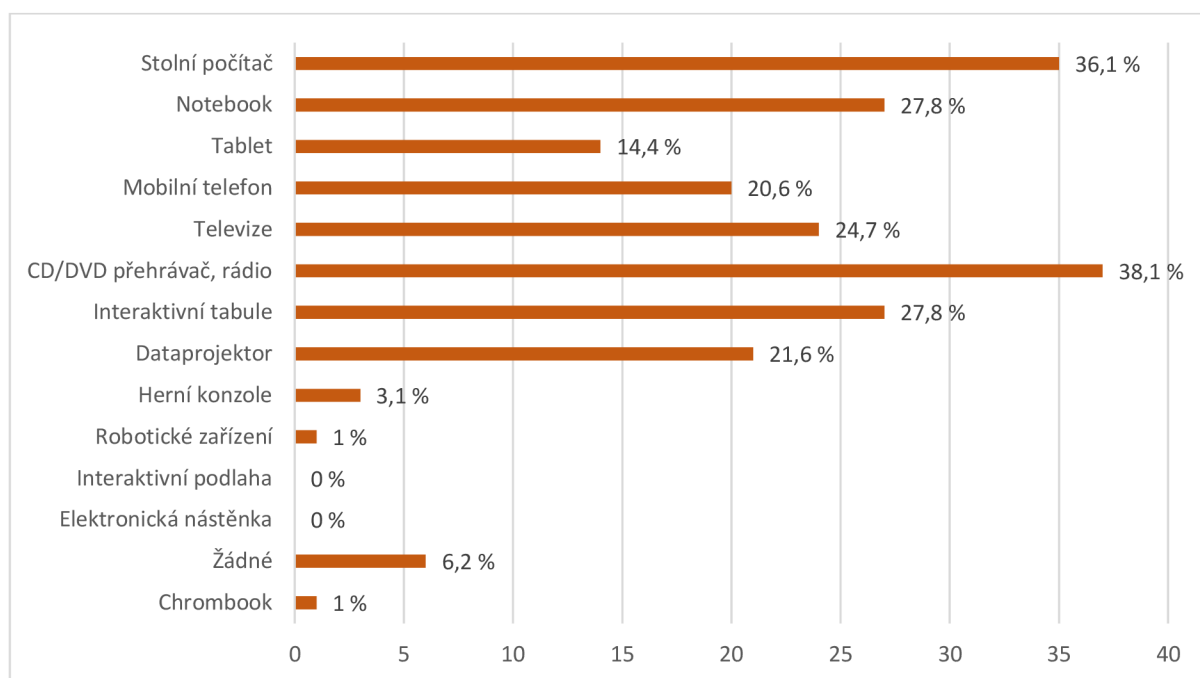
Položka č. 4: **Jaké digitální technologie používáte ve vaší školní družině nejčastěji? (vyberte maximálně tři odpovědi)**

Touto otázkou navážeme na otázku předchozí. Nejčastěji používanými digitálními technologiemi jsou CD/DVD přehrávač nebo rádio 38,1 %, stolní počítač 36,1 %, notebook 27,8 % a interaktivní tabule 27,8 %.

Tabulka č. 4: Četnost nejpoužívanějších digitálních technologií ve vybrané školní družině.

Odpověď	Četnost
Stolní počítač	35
Notebook	27
Tablet	14
Mobilní telefon	20
Televize	24
CD/DVD přehrávač, rádio	37
Interaktivní tabule	27
Dataprojektor	21
Herní konzole	3
Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)	1
Interaktivní podlaha	0
Elektronická nástěnka	0
Žádné	6
Chrombook	1





Graf č. 4: Četnost nepoužívanějších digitálních technologií ve vybrané školní družině.

#### Jiné

- Chrombook

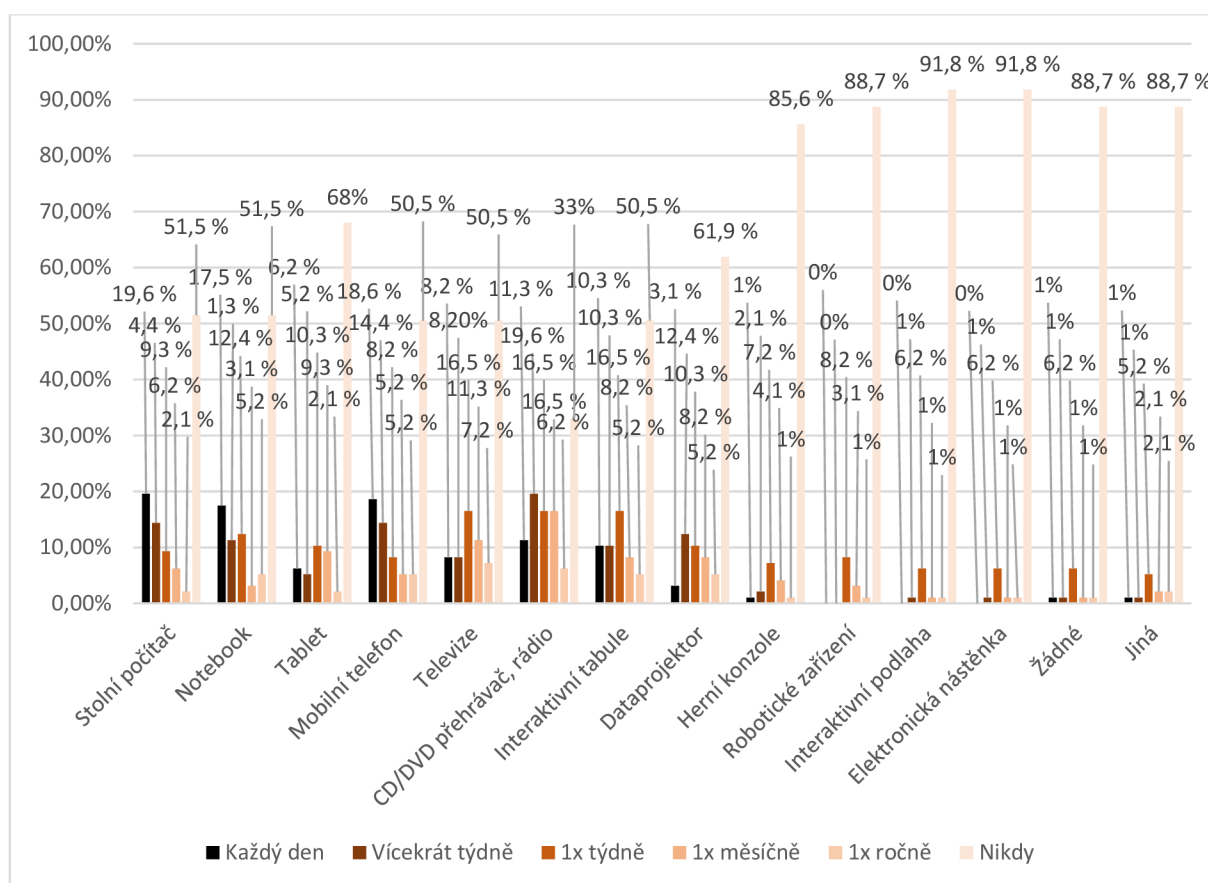
#### Položka č. 5: Jak často využíváte digitální technologie ve vaší školní družině?

V této položce opět navazujeme na položku předchozí, ale zde nás zajímalo, jak často respondenti digitální technologie využívají. Každý den využívají respondenti nejvíce stolní počítač, mobilní telefon a notebook. Vícekrát týdně využívají CD/DVD přehrávač nebo rádio. Jednou za týden používají nejčastěji televizi, interaktivní tabuli a CD/DVD přehrávač nebo rádio. Jednou měsíčně opět nejvíce CD/DVD přehrávač nebo rádio.

Tabulka č. 5: Četnost využívání digitálních technologií ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Každý den	Vícekrát týdně	1x týdně	1x měsíčně	1x ročně	Nikdy
Stolní počítač	19	14	9	6	2	50
Notebook	17	11	12	3	5	50
Tablet	6	5	10	9	2	66
Mobilní telefon	18	14	8	5	5	49
Televize	8	8	16	11	7	48
CD/DVD přehrávač, rádio	11	19	16	16	6	32
Interaktivní tabule	10	10	16	8	5	49
Dataprojektor	3	12	10	8	5	60

Herní konzole	1	2	7	4	1	83
Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)	0	0	8	3	1	86
Interaktivní podlaha	0	1	6	1	1	89
Elektronická nástěnka	0	1	6	1	1	89
Žádné	1	1	6	2	2	86
Jiná	1	1	5	2	2	86



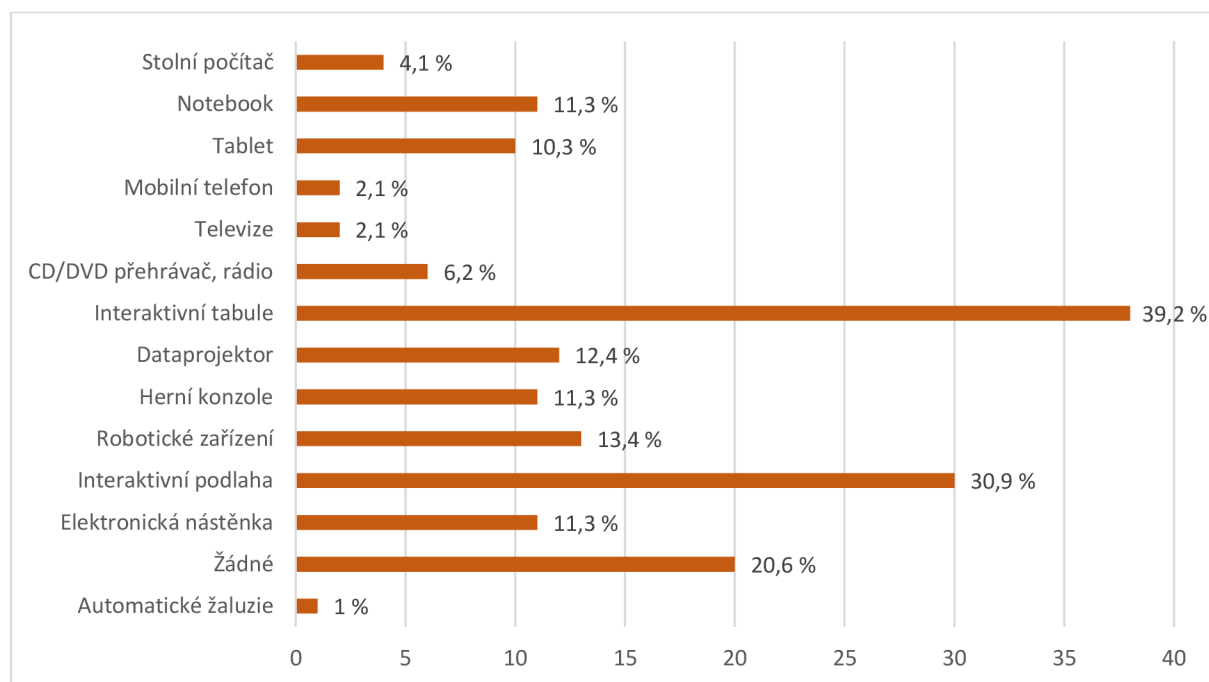
Graf č. 5: Četnost využívání digitálních technologií ve vybraných školních družinách.

#### Položka č. 6: Jaké digitální technologie byste ve vaší školní družině chtěli?

V této otázce odpovědělo nejvíce respondentů, že by ve své školní družině chtěli interaktivní tabuli 39,2 % a interaktivní podlahu 30,9 %. Celkem 19,6 respondentů uvedlo, že by ve své družině nechtěli žádné nové digitální technologie.

Tabulka č. 6: Četnost digitálních technologií, které by vychovatelé ve vybraných školních družinách chtěli.

Odpověď	Četnost
Stolní počítač	4
Notebook	11
Tablet	10
Mobilní telefon	2
Televize	2
CD/DVD přehrávač, rádio	6
Interaktivní tabule	38
Dataprojektor	12
Herní konzole	11
Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)	13
Interaktivní podlaha	30
Elektronická nástěnka	11
Žádné	20
Automatické žaluzie	1



Graf č. 6: Četnost digitálních technologií, které by vychovatelé ve vybraných školních družinách chtěli.

## Jiné

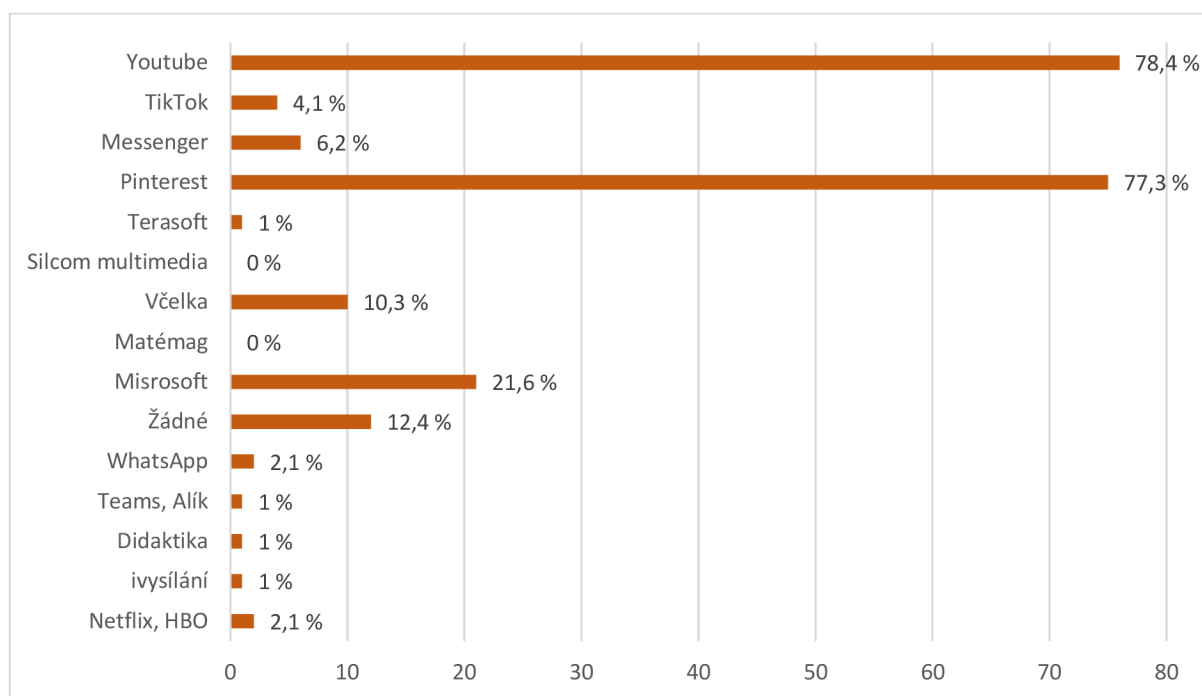
- Automatické žaluzie

### Položka č. 7: **Jaké aplikace ve vaší školní družině využíváte? (můžete vybrat i více odpovědí)**

V osmé položce respondenti uvedli různé aplikace, které ve své školní družině používají, těmi jsou nejvíce Youtube 78,4 % a Pinterest 77,3 % a Microsoft 21,6 %.

Tabulka č. 7: Četnost využívaných aplikací ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Četnost
Youtube	76
TikTok	4
Messenger	6
Pinterest	75
Terasoft	1
Silcom multimedia	0
Včelka	10
Matémag	0
Microsoft	21
Žádné	12
WhatsApp	2
Teams, Alík	1
Didaktika	1
ivysílání	1
Netflix, HBO	2



Graf č. 7: Četnost využívaných aplikací ve vybraných školních družinách.

#### Jiné

- WhatsApp
- Teams, Alík
- Didaktika
- Ivysílání
- Netflix, HBO

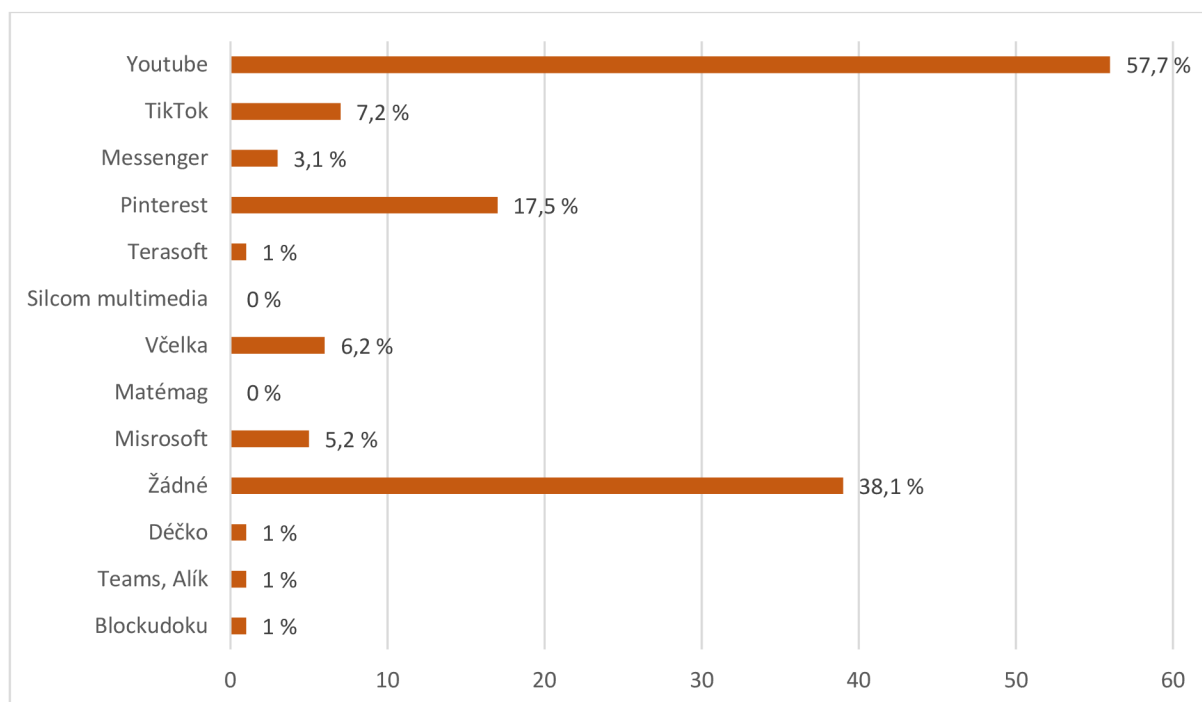
#### Položka č. 8: Jaké aplikace používají žáci ve vaší školní družině nejčastěji? (vyberte maximálně tři odpovědi)

Touto otázkou opět navazujeme na otázku předchozí. V této otázce respondenti uvedli, že aplikací, kterou používají nejčastěji, je Youtube 57,7 % a Pinterest 17,5 %. Celkem 38,1 % respondentů uvedlo, že nepoužívají ve své školní družině žádné aplikace.

Tabulka č. 8: Četnost žáky nejčastěji používaných aplikací ve vybraných školních družinách.

Odpověď	Četnost
Youtube	56
TikTok	7
Messenger	3
Pinterest	17
Terasoft	1

Silcom multimedia	0
Včelka	6
Matémag	0
Microsoft	5
Žádné	39
Děčko	1
Teams, Alík	1
Blockudoku	1



Graf č. 8: Četnost žáky nejčastěji používaných aplikací ve vybraných školních družinách.

#### Jiné

- Děčko
- Teams, Alík
- Blockudoku

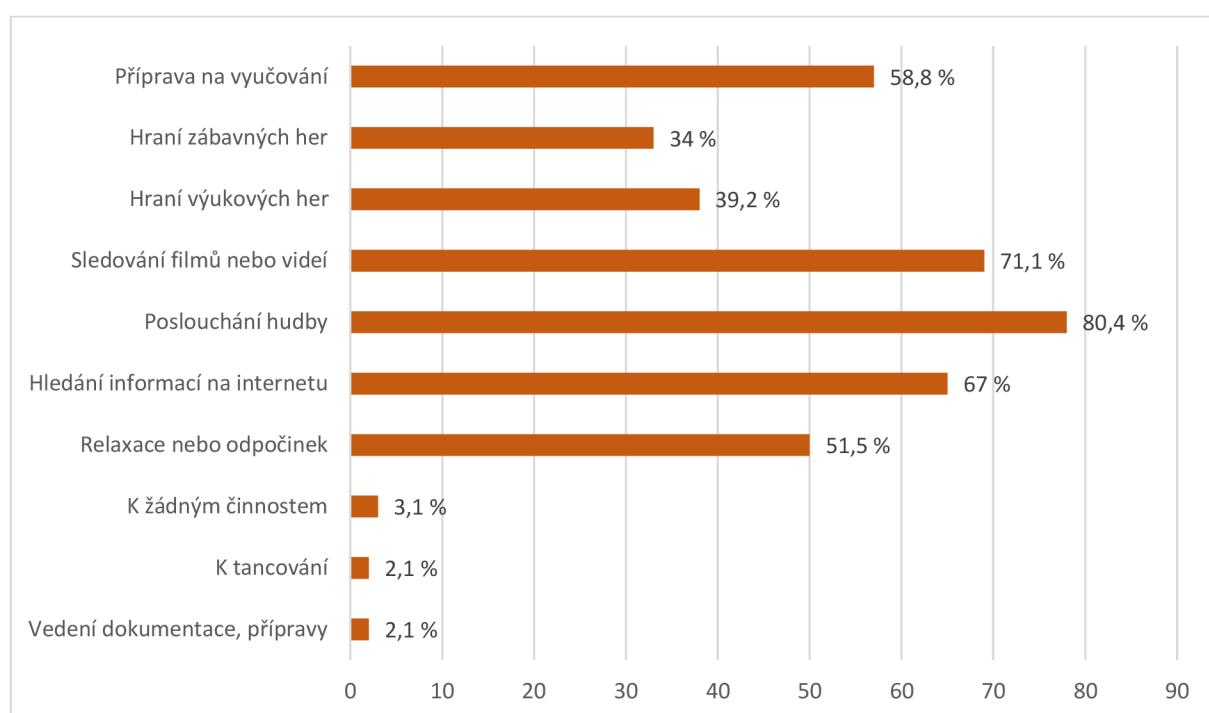
#### Položka č. 9: K jakým činnostem využíváte digitální technologie a aplikace ve vaší školní družině?

V desáté položce respondenti uvedli, že nejčastěji používají digitální technologie a aplikace ve školní družině k poslouchání hudby 80,4 %, ke sledování filmů a videí 70,1 %

a k hledání informací na internetu 67 %. Naopak nejméně je respondenti používají k tancování 1,94 %, k hraní zábavných her 34 % a k hraní výukových her 39,2 %.

Tabulka č. 9: Činnosti, ke kterým vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve vybraných školních družinách.

Opověď	Četnost
Příprava na vyučování	57
Hraní zábavných her	33
Hraní výukových her	38
Sledování filmů nebo videí	69
Poslouchání hudby	78
Hledání informací na internetu	65
Relaxace nebo odpočinek	50
K žádným činnostem	3
K tancování	2
Vedení dokumentace, přípravy	1



Graf č. 9: Činnosti, ke kterým vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve vybraných školních družinách.

#### Jiné

- K tancování

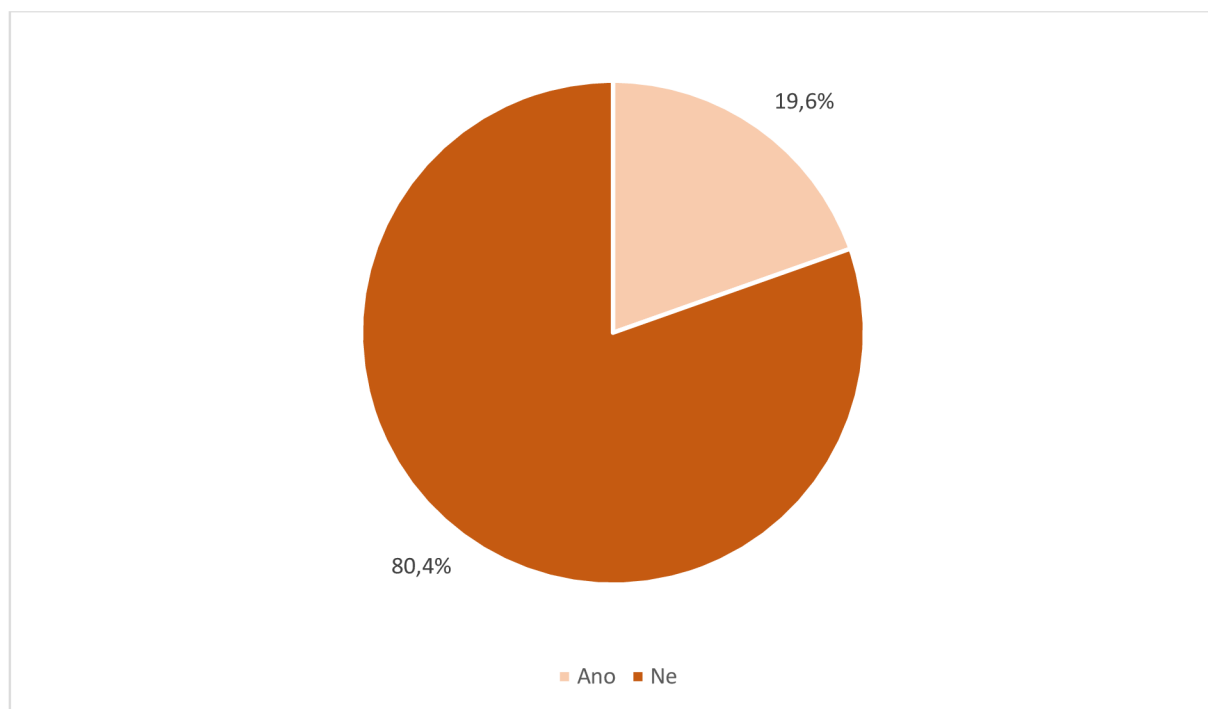
- Vedení dokumentace, přípravy

**Položka č. 10: Mají žáci ve vaší školní družině možnost připojení k internetu (wi-fi)?**

V jedenácté položce jsme se dotazovali, zda mají žáci ve školních družinách možnost připojení k internetu (wi-fi). Z odpovědí respondentů jsme zjistili, že připojení má k dispozici pouze 19,6 % žáků a až 80,4 % žáků připojení nemá k dispozici žádné.

Tabulka č. 10: Četnost školních družin, které mají k dispozici připojení k internetu (wi-fi) pro žáky.

Odpověď	Četnost
Ano	19
Ne	78



Graf č. 10: Četnost školních družin, které mají k dispozici připojení k internetu (wi-fi) pro žáky.

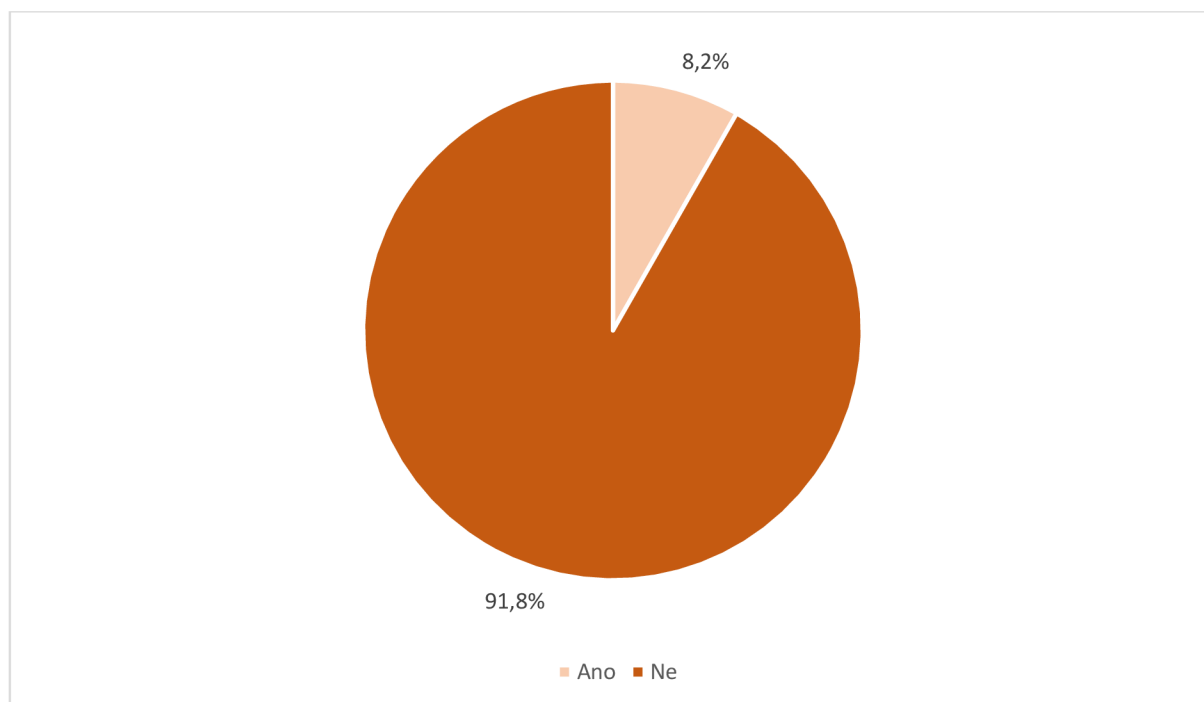
**Položka č. 11: Mohou používat žáci ve vaší školní družině mobilní telefony?**

Ve dvanácté otázce jsme se dozvěděli, že mobilní telefony ve školní družině může používat jen 8,2 % žáků a 91,8 % žáků je používat nesmí.

Tabulka č. 11: Četnost žáků, kteří mohou používat ve školní družině mobilní telefony.

Odpověď	Četnost
Ano	8





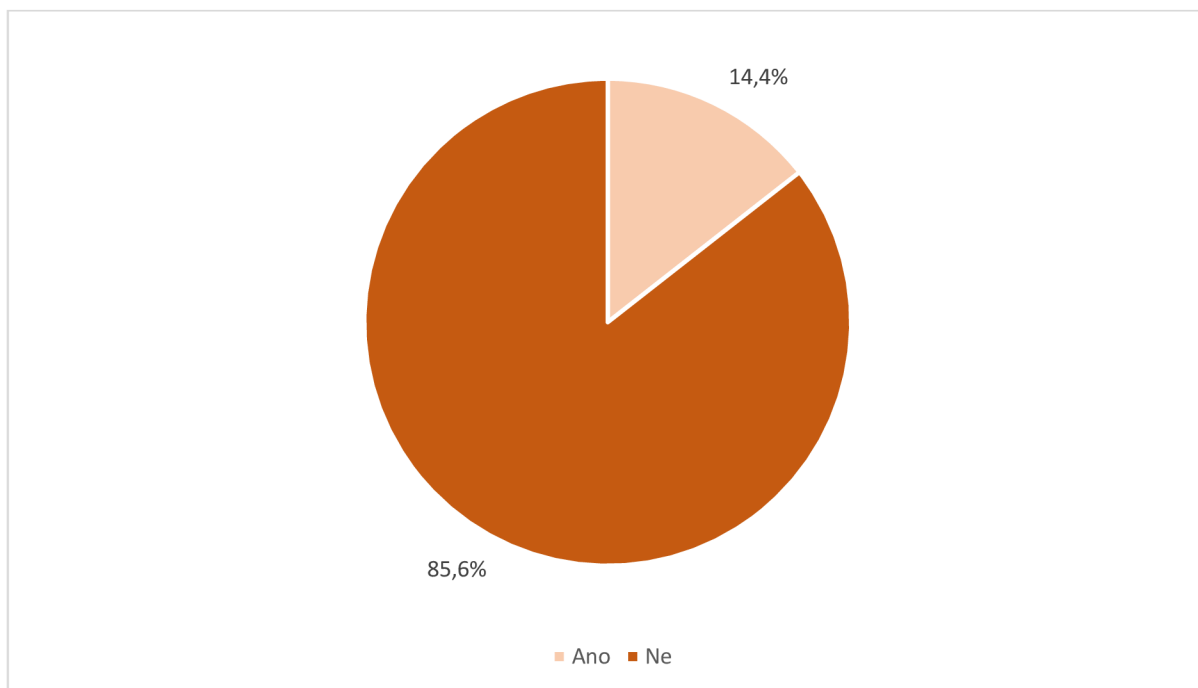
Graf č. 11: Četnost žáků, kteří mohou používat ve školní družině mobilní telefony.

**Položka č. 12: Používáte ve vaší školní družině sociální sítě?**

Ve třinácté položce uvedlo 85,6 % respondentů, že ve školní družině nepoužívají sociální sítě. Zbýlých 14,4 % je používá.

Tabulka č. 12: Četnost školních družin, které používají v rámci aktivit sociální sítě.

Odpověď	Četnost
Ano	14
Ne	83



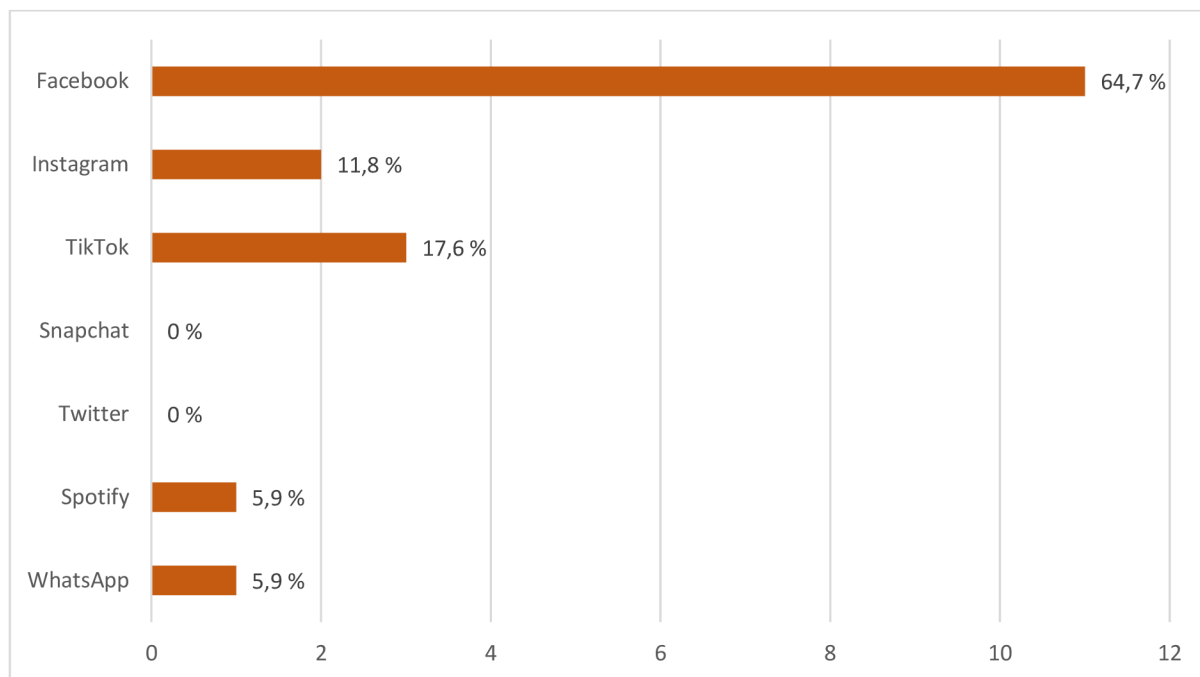
Graf č. 12: Četnost školních družin, které používají v rámci aktivit sociální sítě.

**Položka č. 13: Pokud ano, uveďte jaké.**

Tato položka navazovala na položku předchozí. Respondenti uvedli, že ve školních družinách využívají nejvíce Facebook 64,7 %.

Tabulka č. 13: Četnost sociálních sítí používaných ve školní družině.

Odpověď	Četnost
Facebook	11
Instagram	2
TikTok	3
Snapchat	0
Twitter	0
Spotify	1
WhatsApp	1



Graf č. 13: Četnost sociálních sítí používaných ve školní družině.

#### Jiné

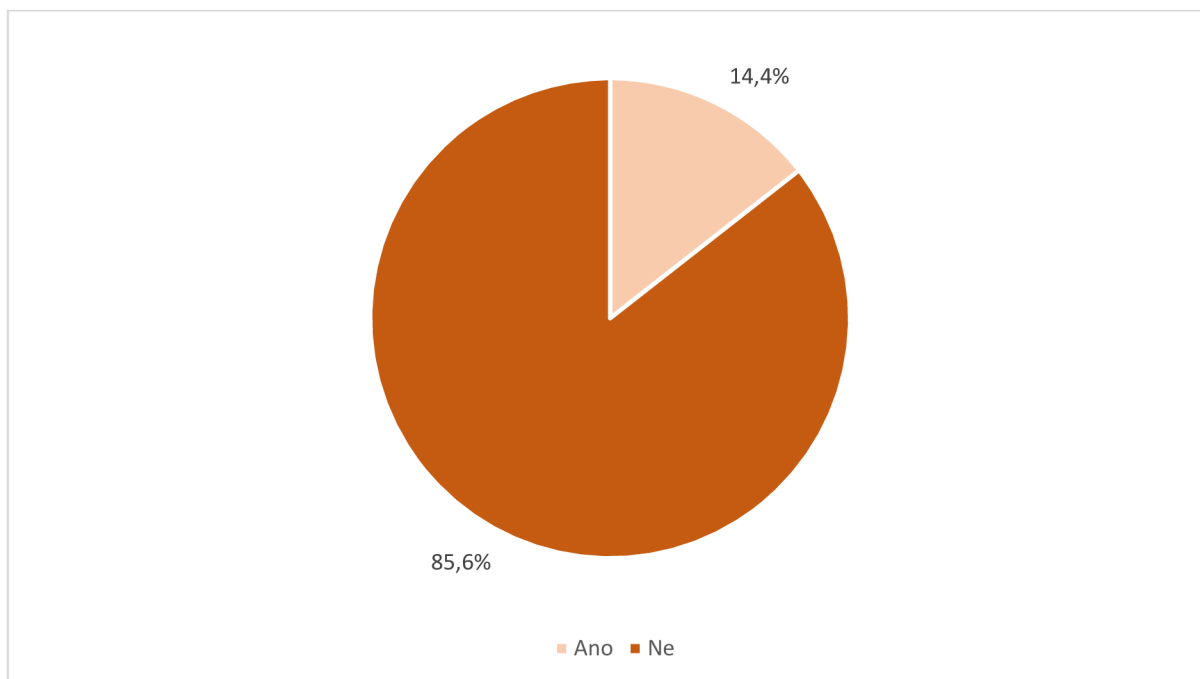
- Spotify
- WhatsApp

#### Položka č. 14: **Absolvovali jste někdy nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na používání digitálních technologií ve školní družině?**

Z patnácté položky vyplývá, že školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie ve školních družinách, absolvovalo 14,4 %. Zbýlých 85,6 % nic podobného neabsolvovalo.

Tabulka č. 14: Četnost vychovatelů, kteří v rámci školní družiny absolvovali nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie ve školní družině.

Odpověď	Četnost
Ano	14
Ne	83



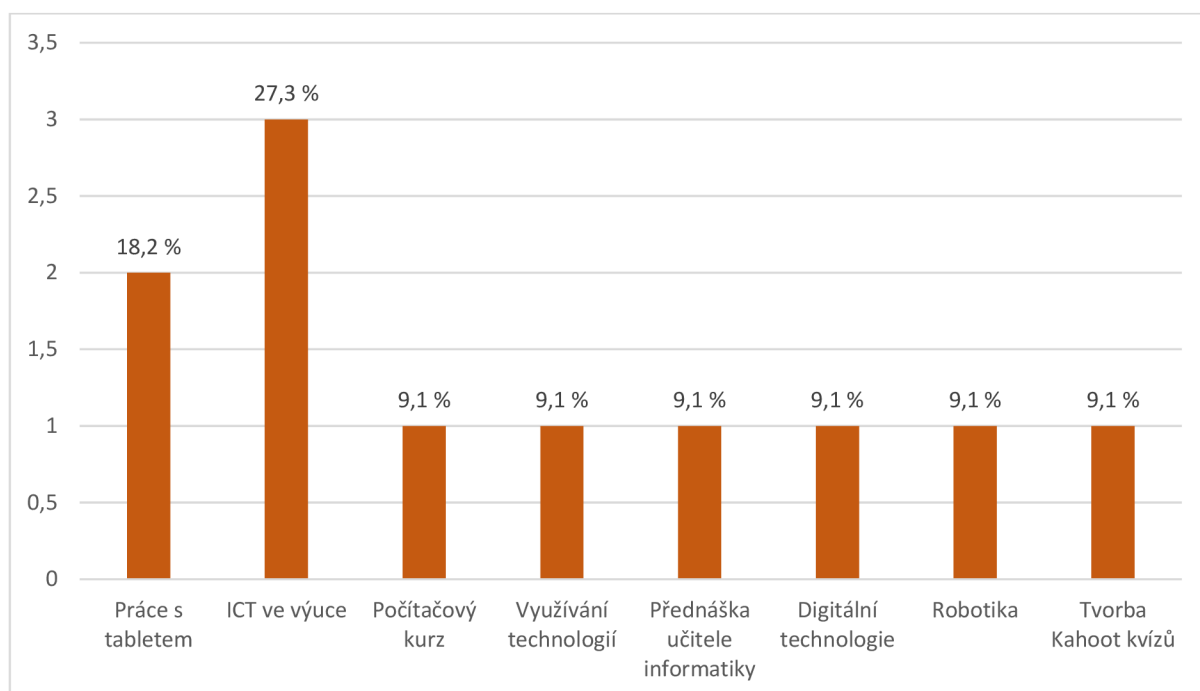
Graf č. 14: Četnost vychovatelů, kteří v rámci školní družiny absolvovali nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie ve školní družině.

**Položka č. 15: Pokud ano, uveďte jaký.**

Zde opět navazujeme na předchozí položku otevřenou položkou. Tentokrát nás zajímalo, jaké školení, kurzy nebo přednášky zaměřené na digitální technologie respondenti absolvovali. Nejvíce respondentů napsalo, že absolvovalo kurz ve výuce a kurz práce s tabletem.

Tabulka č. 15: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie ve školních družinách, které respondenti absolvovali.

Odpověď	Četnost
Práce s tabletem	2
ICT ve výuce	3
Počítačový kurz	1
Využívání technologií	1
Přednáška učitele informatiky	1
Digitální technologie	1
Robotika	1
Tvorba Kahoot kvízů	1



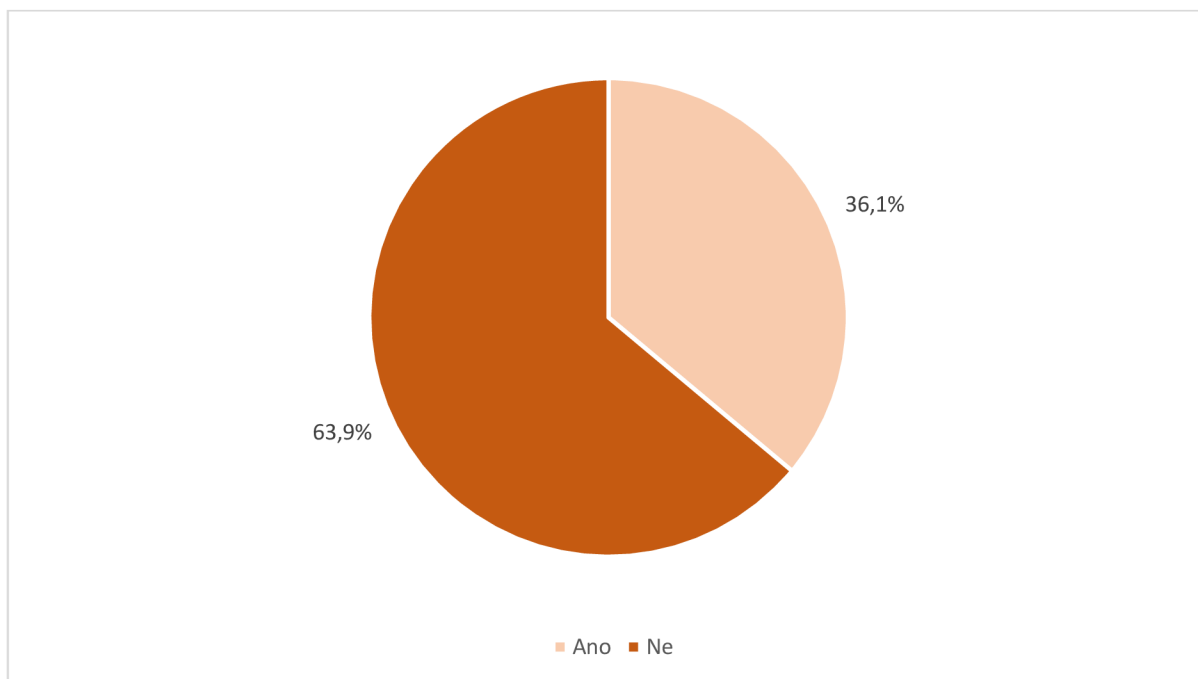
Graf č. 15: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie ve školních družinách, které respondenti absolvovali.

**Položka č. 16: Absolvovali jste nějaké školení, kurz nebo přednášku zaměřenou na digitální technologie v rámci vašeho studia?**

V této položce nám respondenti uvedli, že 36,1 % z nich absolvovalo v rámci svého studia nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie. Zbýlých 63,9 % nic podobného neabsolvovalo.

Tabulka č. 16: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie, které respondenti absolvovali v rámci svého studia.

Odpověď	Četnost
Ano	35
Ne	62



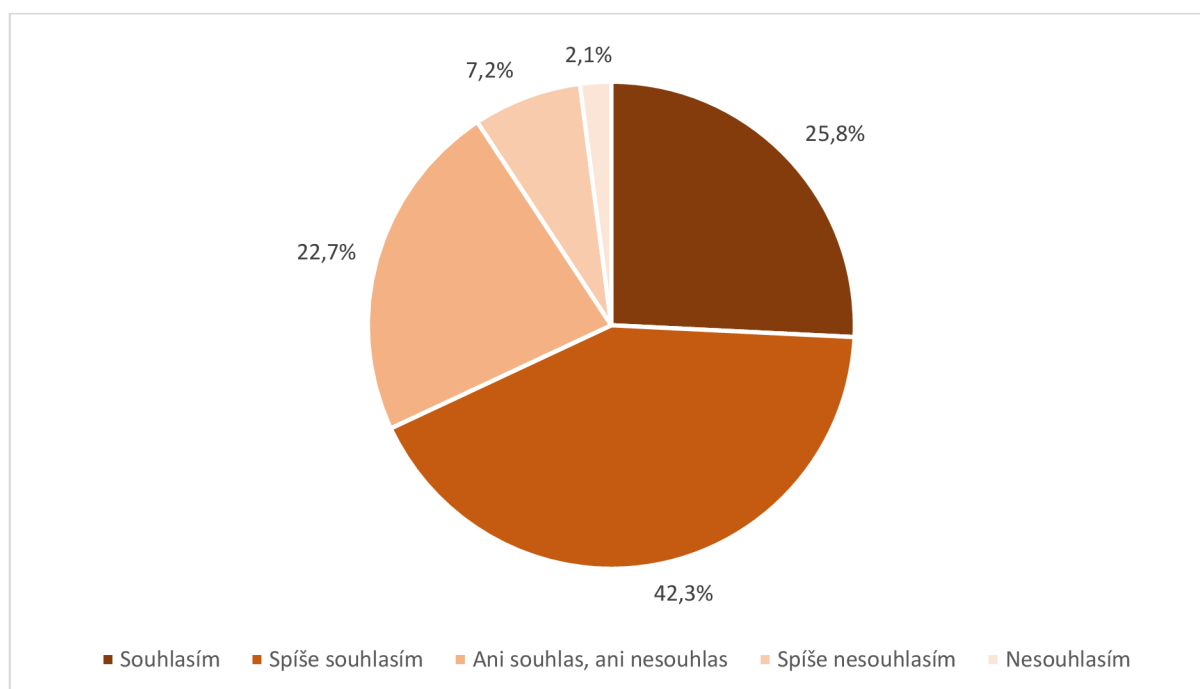
Graf č. 16: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie, které respondenti absolvovali v rámci svého studia.

**Položka č. 17: Využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.**

V této otázce jsme zjišťovali míru souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci. S tímto výrokem souhlasilo 25,8 % respondentů, spíše souhlasilo 42,3 %, ani souhlas, ani nesouhlas zvolilo 22,7 %, spíše nesouhlasilo 7,2 % a nesouhlasilo 2,1 %.

Tabulka č. 17: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.

Odpověď	Četnost
Souhlasím	25
Spíše souhlasím	41
Ani souhlas, ani nesouhlas	22
Spíše nesouhlasím	7
Nesouhlasím	2



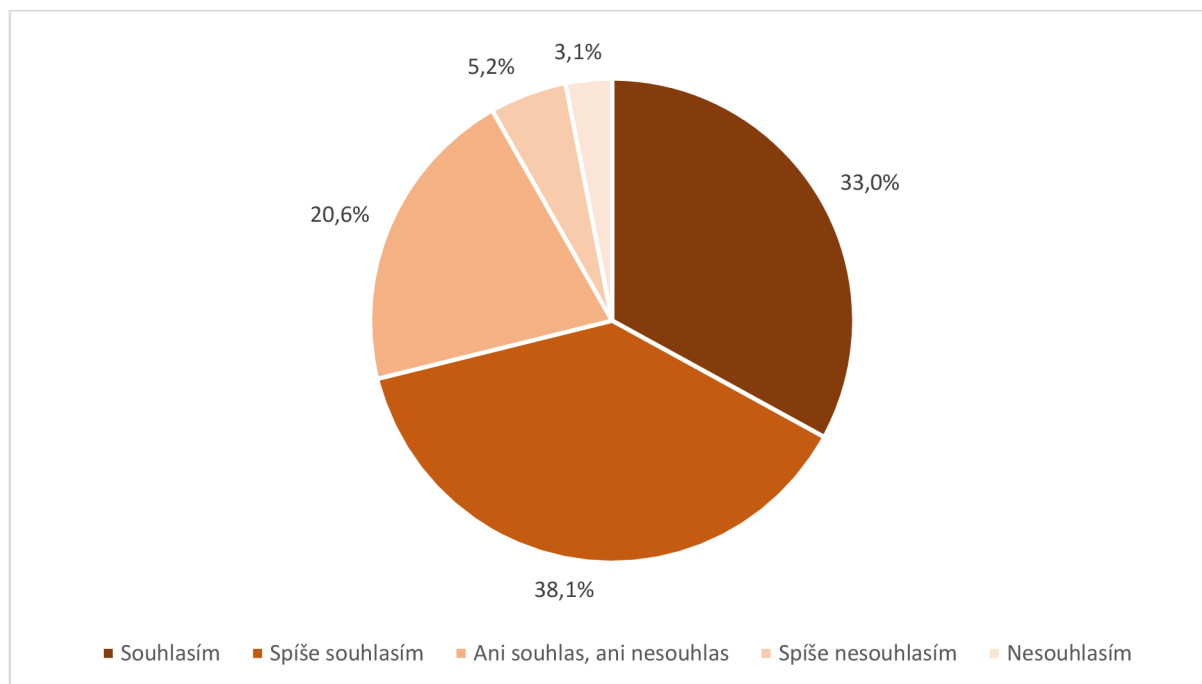
Graf č. 17: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.

**Položka č. 18: Využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.**

Stejně jako v předchozí otázce, i zde respondenti volili míru souhlasu a nesouhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele. S tímto výrokem souhlasilo 33 % respondentů, spíše souhlasilo 38,1 %, ani souhlas, ani nesouhlas uvedlo 20,6 %, spíše nesouhlasilo 5,2 % a nesouhlasily 3,1 %.

Tabulka č. 18: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.

Odpověď	Četnost
Souhlasím	32
Spíše souhlasím	37
Ani souhlas, ani nesouhlas	20
Spíše nesouhlasím	5
Nesouhlasím	3



Graf č. 18: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.

**Položka č. 19: Uved'te rok vašeho narození.**

Ve druhé položce jsme se respondentů ptali na rok narození. Nejnižší rok narození byl 1959, naopak nejvyšší rok narození byl 2001. Nejčastější odpovědí roku narození byl 1976 a 1971.

**Položka č. 20: Je něco, co byste rádi sdělili k výše uvedeným otázkám nebo k tématu digitální technologie a aplikace ve školních družinách?**

V poslední dvacáté položce jsme respondentům dali možnost sdělit jejich myšlenky, názory, něco, co v předešlých otázkách nemohli uvést. Z odpovědí respondentů jsme zjistili, že velká většina z nich upřednostňuje aktivity bez digitálních technologií a aplikací. Z jejich častých názorů vyplynulo tvrzení, že žáci používají digitální technologie pořád a všude, a tudíž by se alespoň ve školních družinách měli raději věnovat různým aktivitám bez těchto technologií. Zároveň ale také někteří dotázaní uznávají, že v dnešní době jsou digitální technologie v mnohém nápomocné, pro žáky zábavné a v některých případech usnadní i práci vychovatele. Dále by také mnozí ocenili vhodné a přínosné proškolení, aby technologiím více porozuměli a mohli žákům v této oblasti něco nového, poutavého nabídnout. Poslední bod, na jehož znění se většina respondentů shodla, odráží skutečnost, že ve školních družinách nedostatek digitálních technologií stále přetrvává.



## 7 DISKUZE VYBRANÝCH VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

V předchozí kapitole jsme uvedli výsledky našeho výzkumného šetření, které jsme zobrazili pomocí tabulek a grafů. Obsahem poslední kapitoly bude zhodnocení těchto výsledků s ohledem na stanovené výzkumné otázky a položky dotazníku. Zároveň zjištěná data porovnáme s vybranými výsledky předchozích výzkumů, které jsme uvedli v kapitole čtvrté.

Hlavním cílem empirické části bakalářské práce bylo vytvoření přehledu digitálních technologií, které mají vybraní vychovatelé k dispozici ve školních družinách a následně zjistit, jaké digitální technologie a aplikace nejvíce využívají. Díky našemu výzkumnému šetření jsme zjistili, že ve vybraných školních družinách jsou k dispozici nejčastěji CD/DVD přehrávače a rádia (63,9 %), dále jsou to televize (47,4 %), na třetím místě se objevují notebooky (46,4 %) a za nimi následují těsně za sebou interaktivní tabule (43,3 %) a stolní počítač (42,3 %). Méně časté jsou dataprojektory (35,1 %), mobilní telefony (32 %) a tablety (24,7 %). Technologie, které nemají téměř žádné z vybraných školních družin, jsou herní konzole (4,1 %), robotická zařízení (4,1 %), interaktivní podlaha (1 %) a elektronická nástěnka (1 %). Z výzkumného šetření také vyplynulo, že 3,1 % z vybraných školních družin nemá k dispozici žádné digitální technologie.

Ve srovnání s výzkumem z roku 2020 od Silvie Hýblové zmíněném ve čtvrté kapitole, v němž byly nejčastějšími digitálními technologiemi CD/DVD přehrávač nebo rádio a televize, se i v našem výzkumném šetření tyto technologie vyskytovaly nejčastěji. Podíl interaktivních tabulí, dataprojektorů a tabletů je v našem výzkumu vyšší než v uváděném šetření z roku 2020, což se vzhledem k neustálému vývoji technologií a jejich zapojování do školních družin dalo očekávat (Hýblová, 2020).

V návaznosti na předchozí položku jsme zjišťovali, jaké digitální technologie využívají vybraní vychovatelé nejčastěji. Stejně jako v předchozí položce jsou i zde na prvním místě CD/DVD přehrávače nebo rádia (38,1 %), na druhém místě je změnou stolní počítač (36,1 %), teprve za ním následuje notebook (27,8 %) a interaktivní tabule (27,8 %). Za nimi se objevuje televize (24,7 %), dataprojektor (21,6 %), mobilní telefon (20,6 %) a tablet (14,4 %).

Dalším záměrem bylo zjistit, jaké digitální technologie by vybraní vychovatelé chtěli ve své školní družině opravdu mít. Ze získaných dat vyplynulo, že největšímu zájmu by se těšila interaktivní tabule (39,2 %) a interaktivní podlaha (30,9 %). Dále také někteří uvedli, že by ve své školní družině žádné nové digitální technologie vůbec nechtěli (19,6 %).

Tuto položku můžeme opět porovnat s výzkumem z roku 2020, v němž vychovatelé uvedli, že by ve své školní družině nejvíce uvítali také interaktivní podlahu (40 %), interaktivní tabuli (38,3 %), robotické stavebnice (37,4 %) a robotické hračky (36,5 %) (Hýblová,2020).

Další položky našeho šetření byly zaměřeny na vytvoření přehledu používaných aplikací a nejčastěji používaných aplikací ve školních družinách. Nejvíce vychovatelů uvedlo, že ve své školní družině používají Youtube (78,4 %) a Pinterest (77,3 %). Stejně tak patří již zmíněné aplikace i k nepoužívanějším – Youtube (57,7 %) a Pinterest (17,5 %). Malá část vychovatelů také uvedla, že nepoužívají žádné aplikace (12,4 %).

Nejčastější činnosti, k nimž vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve školní družině, jsou poslech hudby (80,4 %), sledování filmů nebo videí (70,1 %), hledání informací na internetu (67 %), příprava na vyučování (58,8 %), relaxace nebo odpočinek (51,5 %), hraní výukových her (39,2 %) a hraní zábavných her (34 %). Z této položky tak vyplývá, že digitální technologie a aplikace se více používají k zábavě než k přípravě na výuku.

Tentokrát získaná data z našeho výzkumu můžeme porovnat s výzkumem Univerzity Palackého a O2 Chytré školy z roku 2020. V tomto výzkumu respondenti uvedli, že nejčastěji používají digitální technologie k promítání krátkých edukačních filmů (86,79 %), k promítání prezentace (85,36 %), k promítání obrázků (78,48 %) a k vyhledávání informací nebo prezentací na internetu (69,84 %), (Univerzity Palackého a O2 Chytrá škola, 2020)

Dalším cílem výzkumného šetření bylo zjištění, zda mají žáci možnost připojení k internetu ve školní družině, zda mohou používat mobilní telefony i ve školní družině a zda vychovatelé používají ve své školní družině sociální sítě. Dle našeho výzkumu jsme zjistili, že možnost připojení k internetu má 19,6 % žáků a 80,4 % připojení k internetu k dispozici nemá. Mobilní telefony může používat pouze 8,2 % žáků, zbylých 91,8 % žáků je používat nesmí. Také jsme zjistili, že sociální sítě používá ve své školní družině 14,4 % vychovatelů a 85,6 % je nepoužívá vůbec. Nepoužívanější sociální sítí je dle našeho výzkumu Facebook (64,7 %).

V další části našeho dotazníku jsme zjistili, že pouze 14,4 % respondentů absolvovalo nějaké školení, kurz či přednášku, která byla zaměřena na používání digitálních technologií ve školní družině, zbylých 85,6 % nikdy žádný kurz neabsolvovalo. Zároveň jsme také zjistili, že 63,9 % respondentů neabsolvovalo žádný kurz, školení či přednášku ani v rámci svého studia, zbylých 36,1 % absolvovalo.

Ve výzkumu měli respondenti u dvou položek zvolit míru souhlasu či nesouhlasu s tvrzením, které jsme uvedli. Prvním tvrzením mělo potvrdit, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci. S tímto tvrzením souhlasilo 25,8 %, spíše souhlasilo 42,3 %, ani souhlas, ani nesouhlas zvolilo 22,7 %, ani souhlas, ani nesouhlas zvolilo 22,7 %.

spíše nesouhlasilo 7,2 % a nesouhlasilo 2,1 %. Druhé tvrzení uvádělo, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele. Zde zvolilo souhlas 33 %, spíše souhlas 38,1 %, ani souhlas, ani nesouhlas 20,6 %, spíše nesouhlas 5,2 % a nesouhlas 3,1 %. Z výsledků obou tvrzení tak vyplývá, že vybraní vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve svých školních družinách ke zkvalitnění práce vychovatele i ke zlepšení práce dětí.

Poslední položkou našeho dotazníkového šetření bylo volitelné sdělení vychovatelů k tématu digitálních technologií a aplikací ve školních družinách. Z vyjádření našich respondentů jsme se dozvěděli, že většina z nich se snaží používat digitální technologie a aplikace ve školní družině co nejméně, protože žáci mají přístup k technologiím neustále. Děti by měly alespoň ve školní družině absolvovat aktivity, které jsou zaměřeny na pohyb, tvorbu, zážitkovou hru a další přínosné činnosti.

## ZÁVĚR

Bakalářská práce se zabývala digitálními technologiemi a okrajově také aplikacemi ve školních družinách. Skládala se ze tří kapitol teoretické části a ze čtyř kapitol empirické části. V úvodu jsme stanovili hlavní cíl práce, který jsme doplnili o dílčí cíle teoretické i dílčí cíle empirické. Dle mého názoru byly všechny stanovené cíle úspěšně splněny.

V teoretické části jsme se v první kapitole zabývali zařazením digitálních technologií do systému didaktických prostředků. V další kapitole jsme charakterizovali školní družinu a další důležité pojmy týkající se tohoto zařízení. Ve třetí kapitole jsme se věnovali konkrétním digitálním technologiím a aplikacím i jejich využitím ve školní družině.

V empirické části, která navazovala na teoretické výstupy práce, byla ve čtvrté kapitole zaměřena pozornost na zhodnocení aktuálního stavu zkoumané problematiky. Ve zmíněné části jsme uvedli již provedené výzkumy se zřetel na položky výzkumného šetření práce. Další kapitola vyobrazila naše výzkumné šetření, v jehož rámci byly stanoveny cíle a problémy výzkumu, výběr vzorku a metoda sběru dat. Šestá kapitola obsahuje výsledky získaných dat z dotazníkového šetření. Empirickou část jsme zakončili sedmou kapitolou, tedy zhodnocením vybraných výsledků výzkumného šetření.

V posledních letech se digitální technologie čím dál více zapojují do výuky českých škol. Školní družiny jsou součástí školských zařízení, proto jsem chtěla svou práci přispět k výzkumům dané problematiky z pohledu vychovatelů a vychovatelek školních družin. Zaměřila jsem se na vychovatele v okrese Šumperk, protože bych sama chtěla v této oblasti jako vychovatelka ve školní družině působit. Výzkumný vzorek tvořilo celkem 97 respondentů.

Jedním z dílčích cílů výzkumu bylo vytvoření přehledu používaných technologií a výukových aplikací ve vybraných školních družinách. V okrese Šumperk jsou nejvíce používány CD/DVD přehrávače a rádia (63,9 %), televize (47,4 %), notebooky (46,4 %), interaktivní tabule (43,3 %) a stolní počítač (42,3 %). Méně časté jsou jmenovány dataprojektory (35,1 %), mobilní telefony (32 %) a tablety (24,7 %). Z výsledků výzkumného šetření se ojediněle používají herní konzole (4,1 %), robotická zařízení (4,1 %), interaktivní podlaha (1 %) a elektronická nástěnka (1 %). Z dotazníkového šetření také vyplynulo, že 3,1 % z vybraných školních družin nemá k dispozici žádné digitální technologie. Nejpoužívanější výukové aplikace v okrese jsou Včelka (6,2 %) a Microsoft (5,2 %).

Dalším dílčím cílem bylo zjistit, zda vybraní vychovatelé absolvovali nějaký kurz, školení či přednášku zaměřenou na digitální technologie a aplikace v rámci svého studia či zaměstnání. Dle našeho výzkumného šetření pouze 14,4 % respondentů absolvovalo vhodná školení, kurz či přednášky, které byly zaměřeny na používání digitálních technologií ve školní družině, zbylých 85,6 % nikdy žádný kurz v rámci svého zaměstnání neabsolvovalo. Trochu lépe dopadla položka, ve které 36,1 % respondentů absolvovalo kurz, školení či přednášku v rámci svého studia, ale zbylých 63,9 % nic z uvedeného neabsolvovalo.

Posledním dílčím cílem bylo zjistit, jaký názor mají vybraní vychovatelé na digitální technologie a aplikace ve školních družinách. Z dotazníkového šetření vychází, že vychovatelé neradi používají digitální technologie a aplikace ve školní družině, avšak uznávají, že jsou v dnešní době potřeba a ocenili by více školení a kurzů týkajících se této oblasti. Také by byly rádi, kdyby jim nějaké novější technologie ve školní družině přibyly.

Z výzkumného šetření vychází, že digitální technologie pronikají do školních družin pomalu, o něco hůře jsou na tom především aplikace výukové. Vychovatelé vedou žáky v mnoha směrech, proto je důležité věnovat pozornost také digitálním technologiím i aplikacím a vést žáky k jejich správnému používání. V bakalářské práci jsem komplexně zpracovala téma digitální technologie a její využití ve školních družinách. V mé práci jsem se soustředila hlavně na přínos pro výchovně-vzdělávací činnost vychovatelů. V teoretické části mohou vychovatelé nejen nahlédnout na problematiku digitálních technologií a jejich využití ve školních družinách, zároveň mohou také rozvinout své znalosti v této oblasti a nechat se pro další práci s žáky inspirovat.

Během zpracovávání své práce jsem se setkala pouze s jedním výzkumem, který byl zaměřen na moderní technologie ve školních družinách a pohled vychovatelů na jejich využívání při činnostech s žáky (Hýblová, 2020). Výzkum, který jsem prováděla ve své práci, se však více věnoval aplikacím ve školních družinách a také znalostem vychovatelů v oblasti digitálních technologií a aplikací. Proto se domnívám, že data získaná z našeho výzkumného šetření mohou poskytnout nový pohled na zkoumanou problematiku. Výsledky výzkumného šetření mohou také sloužit jako přehled používaných digitálních technologií a aplikací ve vybraných školních družinách okresu Šumperk.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

BENDL, Stanislav, 2015. *Vychovatelství: učebnice teoretických základů oboru*. 1. vyd. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4248-9.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří, 2013. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.

DOČEKAL, Daniel, MÜLLER, Jan, HARRIS, Anastázie a HEGER, Luboš, 2019. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta. Flowee. ISBN 978-80-204-5145-3.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina, 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.

PETTY, Geoffrey, 2013. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil FOLTÝN, Jiří. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0367-4.

KLEMENT, Milan, DOSTÁL, Jiří, KUBRICKÝ, Jan a BÁRTEK, Květoslav, 2017. *ICT nástroje a učitelé: adorace, či rezistence?*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5092-6.

ZOUNEK, Jiří, JUHAŇÁK, Libor, STAUDKOVÁ, Hana a POLÁČEK, Jiří, 2016. *E-learning: učení (se) s digitálními technologiemi : kniha s online podporou*. 1. vyd. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7552-217-7.

JANIŠ, Kamil a ONDŘEJOVÁ, Edita, 2006. *Slovník pojmů z obecné didaktiky*. Opava: Slezská univerzita, Filozoficko-přírodovědecká fakulta, Ústav pedagogických a psychologických věd. ISBN 80-7248-352-8.

MAŇÁK, Josef, 2003. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-3123-9.

PRŮCHA, Jan, (ed.), 2009. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-546-2.

KALHOUS, Zdeněk a OBST, Otto, 2009. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-571-4.

SKALKOVÁ, Jarmila, 2007. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří, 2009. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-647-6.

NELEŠOVSKÁ, Alena a SPÁČILOVÁ, Hana, 2005. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 80-244-1236-5.

PÁVKOVÁ, Jiřina a HÁJEK, Bedřich 2007. *Školní družina*. Vyd. 2., aktualiz. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-268-3.

NEUMAJER, Ondřej, ROHLÍKOVÁ, Lucie a ZOUNEK, Jiří, 2015. *Učíme se s tabletem: využití mobilních technologií ve vzdělávání*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7478-768-3.

KOPECKÝ, Kamil, SZOTKOWSKI, René, KUBALA, Lukáš, KREJČÍ, Veronika a HAVELKA, Martin, 2021. *Moderní technologie ve výuce: (o moderních technologiích ve výuce s pedagogy pro pedagogy)*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-244-5925-7.

OBST, Otto, 2017. *Obecná didaktika*. 2. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5141-1.

GAVORA, Peter, 2010. *Úvod do pedagogického výzkumu*. 2., rozš. české vyd. Přeložil Vladimír JŮVA, přeložil Vendula HLAVATÁ. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-185-0.

CHRÁSKA, Miroslav, 2016. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. 2., aktualizované vydání. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5326-3.

DOSTÁL, Jiří, 2008. *Učební pomůcky a zásada názornosti*. Olomouc: Votobia. ISBN 978-80-7220-310-9.

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020. *Strategie vzdělávací politiky české republiky do roku 2030+* [online]. Praha: MŠMT, 2020 [cit. 2022-2-6]. Dostupné z: [https://www.msmt.cz/uploads/Brozura\\_S2030\\_online\\_CZ.pdf](https://www.msmt.cz/uploads/Brozura_S2030_online_CZ.pdf)

Český statistický úřad, 2019. *Informační technologie ve školách v České republice, 2018* [online]. Praha: Český statistický úřad, 30. července 2019 [cit. 2022-2-7]. Dostupné z: [https://www.czso.cz/csu/czso/informacni\\_technologie\\_ve\\_skolach](https://www.czso.cz/csu/czso/informacni_technologie_ve_skolach)

Český statistický úřad, 2021. *Informační společnost v číslech – 2021* [online]. Praha: Český statistický úřad, březen 2021 [cit. 2022-3-6]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/informacni-spolecnost-v-cislech-2021>

Česká školní inspekce, 2017. *Využívání digitálních technologií v mateřských, základních, středních a vyšších odborných školách* [online]. Praha: Česká školní inspekce, Září 2017. [cit. 2022-2-7]. Dostupné z: <https://www.csicr.cz/cz/Dokumenty/Tematicke-zpravy/Tematicka-zprava-Vyuzivani-digitalnich-technologii>

Mgr. Bohumil Vošický, 2017. Výukové programy [online]. Hořovice: Terasoft a.s. [cit. 2022-2-8]. Dostupné z: <https://www.terasoft.cz/index2.htm>

SILCOM Multimedia s.r.o., 2022. Tituly [online]. Opava: SILCOM Multimedia s.r.o. [cit. 2022-2-8]. Dostupné z: <https://www.silcom-multimedia.cz/o-nas/>

TechSophia s.r.o., 2018. Výukové aplikace [online]. Praha: TechSophia s.r.o. [cit. 2022-2-8]. Dostupné z: <http://www.techsophia.cz/>

Levebee s.r.o., 2022. Výukové aplikace [online]. Praha: Levebee s.r.o. [cit. 2022-2-8]. Dostupné z: <https://www.vcelka.cz/>

PMQ SOFTWARE s.r.o., 2022. Výukové aplikace [online]. Hradec Králové: PMQ SOFTWARE s.r.o. [cit. 2022-2-8]. Dostupné z:

<http://www.pmq-software.com/sw/cz/android/abeceda-pro-deti/>,

<http://www.pmq-software.com/sw/cz/android/prostorova-orientace/>,

<http://www.pmq-software.com/sw/cz/android/nauc-se-dopravni-znacky-pmq/>

KONZOLE a HRY s.r.o., 2020. Herní konzole [online]. Plzeň: KONZOLE a HRY s.r.o. [cit. 2022-2-9]. Dostupné z: <https://www.konzoleahry.cz/herni-konzole/>

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2018. Informatické myšlení [online]. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích [cit. 2022-2-27]. Dostupné z: <https://imysleni.cz/informaticke-mysleni/imysleni-faq>



Pavel Benajtr, student FPE ZČU, upravil: Jan Krotký, 2012. Centrum didaktických a multimediálních výukových technologií [online]. Plzeň: Katedra matematiky, fyziky a technické výchovy FPE ZČU [cit. 2022-2-27]. Dostupné z: <http://www.cdmvt.cz/node/315>

Interactstyle s.r.o., 2017. Interaktivní zábava [online]. Praha: Interactstyle s.r.o. [cit. 2022-2-27]. Dostupné z: <http://www.interactstyle.cz/cs/produkty/interaktivni-plocha/interaktivni-podlaha#head>

Perpetuum, 2016. Tablety ve výuce [online]. Praha: Perpetuum [cit. 2022-2-27]. Dostupné z: <https://perpetuum.cz/2016/06/tablety-ve-vyuce-pomahaji-ziskat-pozornost-zaku/>

Moderní výuka, 2022. Elektronické nástěnky [online]. Ostrava: Moderní výuka [cit. 2022-2-27]. Dostupné z: <http://ipadvetride.cz/pouzivate-elektronicke-nastenky/>

Jaroslav Mašek, 2021. TikTok [online]. Praha: Metodický portál RVP.cz [cit. 2022-3-2]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/22851/ucitele-na-tiktoku.html>

Pinterest, 2022. Vše o pinterestu [online]. Pinterest [cit. 2022-3-2]. Dostupné z: <https://help.pinterest.com/cs/guide/all-about-pinterest>

Consulta Bürotechnik s.r.o., 2022. Interaktivní podlaha [online]. Consulta Bürotechnik s.r.o. [cit. 2022-3-4]. Dostupné z: <https://www.consulta.cz/mobilni-interaktivni-podlaha#lightbox>

Padlet, 2022. Elektronická nástěnka [online]. Padlet [cit. 2022-3-4]. Dostupné z: <https://cs.padlet.com/features>

Dostál Jiří, 2006. Uplatňování zásady názornosti při výuce s podporou počítače [online]. Praha: Česká škola [cit. 2022-3-13]. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/p/internetovy-portal-ceska-skola-je.html>

MELICHÁREK, Kamil, a spol., 2009. Česká školní inspekce – Úroveň ICT v základních školách ČR [online]. Praha: Česká školní inspekce, Září 2009. [cit. 2022-3-13]. Dostupné z: [https://www.csicr.cz/Csicr/media/Prilohy/PDF\\_el.\\_publikace/Tematicke%20zpravy%20zpravy%20vy/2009\\_uroven ICT\\_ZS.pdf](https://www.csicr.cz/Csicr/media/Prilohy/PDF_el._publikace/Tematicke%20zpravy%20zpravy%20vy/2009_uroven ICT_ZS.pdf)

KOPECKÝ Kamil, SZOTKOWSKI René, 2020. Český učitel ve světě technologií [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Praha: O2 Czech Republic, a.s., 2020. [cit. 2022-3-14]. Dostupné z: <https://t.ly/82wH>

Theses, 2022. Vysokoškolské kvalifikační práce [online]. Brno: Fakulta informatiky Masarykovy univerzity, 2022 [cit. 2022-3-16]. Dostupné z: [https://theses.cz/about\\_theses.pl](https://theses.cz/about_theses.pl)

HÝBLOVÁ Silvie, 2020. Moderní technologie ve školních družinách [online]. Olomouc, Bakalářská práce, Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2020. [cit. 2022-3-16]. Dostupné z: [https://theses.cz/id/yr1gz5/Bakalarska\\_prace\\_-\\_Moderni\\_technologie\\_ve\\_skolnich\\_druzin.pdf](https://theses.cz/id/yr1gz5/Bakalarska_prace_-_Moderni_technologie_ve_skolnich_druzin.pdf)

## SEZNAM ZKRATEK

ICT	Informační a komunikační technologie
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
ČŠI	Česká školní inspekce
ČSÚ	Český statistický úřad

## **SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek č. 1: Dělení didaktických prostředků (Dostál, 2008, s. 16)

Obrázek č. 2: Interaktivní podlaha (Consulta Bürotechnik, 2022)

Obrázek č. 3: Elektronická nástěnka (Padlet, 2022)

## SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1: Pohlaví vychovatelů ve vybraných školních družinách

Tabulka č. 2: Vzdělání vychovatelů ve vybraných školních družinách

Tabulka č. 3: Četnost digitálních technologií, které jsou k dispozici ve vybraných školních družinách.

Tabulka č. 4: Četnost nejpoužívanějších digitálních technologií ve vybrané školní družině

Tabulka č. 5: Četnost využívání digitálních technologií ve vybraných školních družinách

Tabulka č. 6: Četnost digitálních technologií, které by vychovatelé ve vybraných školních družinách chtěli.

Tabulka č. 7: Četnost využívaných aplikací ve vybraných školních družinách

Tabulka č. 8: Četnost žáky nejčastěji používaných aplikací ve vybraných školních družinách

Tabulka č. 19: Činnosti, ke kterým vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve vybraných školních družinách.

Tabulka č. 10: Četnost školních družin, které mají k dispozici připojení k internetu (wi-fi) pro žáky.

Tabulka č. 11: Četnost žáků, kteří mohou používat ve školní družině mobilní telefony.

Tabulka č. 12: Četnost školních družin, které používají v rámci aktivit sociální síť.

Tabulka č. 13: Četnost sociálních sítí používaných ve školní družině

Tabulka č. 14: Četnost vychovatelů, kteří v rámci školní družiny absolvovali nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie ve školní družině.

Tabulka č. 15: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie ve školních družinách, které respondenti absolvovali.

Tabulka č. 16: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie, které respondenti absolvovali v rámci svého studia.

Tabulka č. 17: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.

Tabulka č. 18: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.

## SEZNAM GRAFŮ

Graf č. 1: Pohlaví vychovatelů ve vybraných školních družinách

Graf č. 2: Vzdělání vychovatelů ve vybraných školních družinách

Graf č. 3: Četnost digitálních technologií, které jsou k dispozici ve vybraných školních družinách.

Graf č. 4: Četnost nejpoužívanějších digitálních technologií ve vybrané školní družině

Graf č. 5: Četnost využívání digitálních technologií ve vybraných školních družinách

Graf č. 6: Četnost digitálních technologií, které by vychovatelé ve vybraných školních družinách chtěli.

Graf č. 7: Četnost využívaných aplikací ve vybraných školních družinách

Graf č. 8: Četnost žáků nejčastěji používaných aplikací ve vybraných školních družinách

Graf č. 9: Činnosti, ke kterým vychovatelé používají digitální technologie a aplikace ve vybraných školních družinách.

Graf č. 10: Četnost školních družin, které mají k dispozici připojení k internetu (wi-fi) pro žáky.

Graf č. 11: Četnost žáků, kteří mohou používat ve školní družině mobilní telefony.

Graf č. 12: Četnost školních družin, které používají v rámci aktivit sociální sítě.

Graf č. 13: Četnost sociálních sítí používaných ve školní družině

Graf č. 14: Četnost vychovatelů, kteří v rámci školní družiny absolvovali nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na digitální technologie ve školní družině.

Graf č. 15: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie ve školních družinách, které respondenti absolvovali.

Graf č. 16: Četnost školení, kurzů nebo přednášek zaměřených na digitální technologie, které respondenti absolvovali v rámci svého studia.

Graf č. 17: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.

Graf č. 18: Četnost 5stupňového souhlasu s výrokem, že využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.

# **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1: Dotazník

## **Příloha č. 1 – Dotazník**

Dobrý den,

jmenuji se Petra Ballonová a studuji 3. ročník oboru Vychovatelství na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci. Následující dotazník je věnován využívání digitálních technologií a výukových aplikací ve školních družinách. Dotazník je určen pro vychovatele a vychovatelky školních družin v okrese Šumperk. Tímto bych Vás chtěla velmi poprosit o jeho vyplnění. Dotazník je zcela anonymní a jeho vyplněním pomůžete ke zmapování aktuální situace v problematice digitálních technologií ve školních družinách.

Velmi Vám děkuji za Vaši ochotu a Váš čas věnovaný vyplnění tohoto dotazníku.

### **1. Uveďte vaše pohlaví.**

- Žena
- Muž

### **2. Uveďte vaše vzdělání.**

- Středoškolské s maturitou
- Vysokoškolské
- Jiné (uveďte jaké)

### **3. Jaké digitální technologie jsou k dispozici ve vaší školní družině? (můžete vybrat i více odpovědí)**

- Stolní počítač
- Notebook
- Tablet
- Mobilní telefon
- Televize
- CD/DVD přehrávač, rádio
- Interaktivní tabule
- Dataprojektor
- Herní konzole
- Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)
- Interaktivní podlaha



- Elektronická nástěnka
- Žádné
- Jiné (uved'te které)

**4. Jaké digitální technologie používáte ve vaší školní družině nejčastěji? (vyberte maximálně tři odpovědi)**

- Stolní počítač
- Notebook
- Tablet
- Mobilní telefon
- Televize
- CD/DVD přehrávač, rádio
- Interaktivní tabule
- Dataprojektor
- Herní konzole
- Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)
- Interaktivní podlaha
- Elektronická nástěnka
- Žádné
- Jiné (uved'te které)

**5. Jak často využíváte digitální technologie ve vaší školní družině?**

	Každý den	Vícekrát týdně	1x týdně	1x měsíčně a více	1x ročně a více	Nikdy
Stolní počítač						
Notebook						
Tablet						
Mobilní telefon						
Televize						

CD/DVD přehrávač, rádio						
Interaktivní tabule						
Dataprojektor						
Herní konzole						
Robotická zařízení						
Interaktivní podlaha						
Elektronická nástěnka						
Žádné						
Jiná						

## 6. Jaké digitální technologie byste ve vaší školní družině chtěli?

- Stolní počítač
- Notebook
- Tablet
- Mobilní telefon
- Televize
- CD/DVD přehrávač, rádio
- Interaktivní tabule
- Dataprojektor
- Herní konzole
- Robotické zařízení (roboti, např. Blue-bot, Bee-bot, Ozobot)
- Interaktivní podlaha
- Elektronická nástěnka
- Žádné
- Jiné (uved'te které)

**7. Jaké aplikace ve vaší školní družině využíváte? (můžete vybrat i více odpovědí)**

- Youtube
- TikTok
- Messenger
- Pinterest
- Včelka
- Matémag
- Terasoft
- Silcom multimedia
- Microsoft
- Žádné
- Jiné (uved'te které)

**8. Jaké aplikace používají žáci ve vaší školní družině nejčastěji? (vyberte maximálně tři odpovědi)**

- Youtube
- TikTok
- Messenger
- Pinterest
- Včelka
- Matémag
- Terasoft
- Silcom multimedia
- Microsoft
- Žádné
- Jiné (uved'te které)

**9. K jakým činnostem využíváte digitální technologie a aplikace ve vaší školní družině?**

- Příprava na vyučování
- Hraní zábavných her
- Hraní výukových her
- Sledování filmů nebo videí
- Poslouchání hudby

- Hledání informací na internetu
- Relaxace nebo odpočinek
- Jiné (uved'te které)
- K žádným činnostem

**10. Mají žáci ve vaší školní družině možnost připojení k internetu (wi-fi)?**

- Ano
- Ne

**11. Mohou používat žáci ve vaší školní družině mobilní telefony?**

- Ano
- Ne

**12. Používáte ve vaší školní družině sociální sítě?**

- Ano
- Ne

**13. Pokud ano, uveďte jaké.**

- Facebook
- Instagram
- TikTok
- Snapchat
- Twitter
- Jiné (uved'te které)

**14. Absolvovali jste někdy nějaké školení, kurz nebo přednášku, která byla zaměřena na používání digitálních technologií ve školní družině?**

- Ano
- Ne

**15. Pokud ano, uveďte jaký.**

**16. Absolvovali jste nějaké školení, kurz nebo přednášku zaměřenou na digitální technologie v rámci vašeho studia?**

- Ano
- Ne

**17. Využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách zefektivňuje výchovně-vzdělávací práci.**

- Souhlasím
- Spíše souhlasím
- Ani souhlas, ani nesouhlas
- Spíše nesouhlasím
- Nesouhlasím

**18. Využívání digitálních technologií a aplikací ve školních družinách usnadňuje práci vychovatele.**

- Souhlasím
- Spíše souhlasím
- Ani souhlas, ani nesouhlas
- Spíše nesouhlasím
- Nesouhlasím

**19. Uveďte rok vašeho narození.**

**20. Je něco, co byste rádi sdělili k výše uvedeným otázkám nebo k tématu digitální technologie a aplikace ve školních družinách?**

---

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Petra Ballonová
<b>Katedra nebo ústav:</b>	Ústav pedagogiky a sociální studií
<b>Vedoucí práce:</b>	doc. PhDr. René Szotkowski Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2022

<b>Název závěrečné práce</b>	Digitální technologie ve školních družinách
<b>Název v angličtině</b>	Digital technology in school clubs
<b>Anotace závěrečné práce:</b>	<p>Bakalářská práce je zaměřena na digitální technologie ve školních družinách. Teoretická část zahrnuje zařazení digitálních technologií do systému didaktických prostředků, dále charakteristiku školní družiny a dalších pojmů, které se školní družiny týkají a na závěr konkrétní digitální technologie s jejich využitím ve školních družinách. Empirická část navazuje na východiska z teoretické části práce a je realizována pomocí dotazníkového šetření. Výzkum je zaměřen na vybrané vychovatele školních družin a jeho cílem je vytvořit přehled digitálních technologií a aplikací používaných ve školních družinách a také zjistit, zda se vychovatelé v oblasti technologií sebevzdělávali během studií nebo v rámci zaměstnání.</p>
<b>Klíčová slova:</b>	digitální technologie, aplikace, školní družina, vychovatel, žák
<b>Anotace v angličtině:</b>	<p>The bachelor thesis is focused on digital technologies in school groups. The theoretical part includes the inclusion of digital technologies in the system of teaching aids, the characteristics of school groups and other concepts that relate to school groups, and finally specific digital technologies and their use in school groups. The empirical part builds on the starting points of the theoretical part of the work and is implemented using a questionnaire survey. The research is focused on selected educators of school groups</p>

	and its aim is to create an overview of digital technologies and applications used in school groups and also to find out whether educators in the field of technology were self-educated during their studies or in employment.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Digital technology, application, school clubs, educator, pupil
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Příloha č. 1: Dotazník
<b>Rozsah práce:</b>	83 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Český jazyk