

**Univerzita Karlova v Praze  
Filozofická fakulta  
Katedra pedagogiky**

Bakalářská práce

**Jana Knapová**

**Počítač doma a ve škole, s ohledem na rizika ohrožující osobnostní  
rozvoj dítěte**

Computer at home and at school with regard to the risks to the child's  
personal development

**Praha 2010**

**Vedoucí práce:** PhDr. Hana Krykorková, CSc.

## **Poděkování**

Za mnoho cenných rad, připomínek a odborné vedení při zpracování této bakalářské práce děkuji vedoucí bakalářské práce PhDr. Haně Krykorkové, CSc. Dále bych chtěla poděkovat Ing. Jiřímu Štempinovi za odborné konzultace, které mi při psaní bakalářské práce poskytl.

## **Prohlášení**

„Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.“

V Praze dne 30. června 2010

podpis

## **Anotace**

Bakalářská práce s názvem: „Počítač doma a ve škole, s ohledem na rizika ohrožující osobnostní rozvoj dítěte“, pojednává o možnostech využití počítače ve škole, hlavně pak při výuce, a doma ve volném čase dítěte. Práce zdůrazňuje i rizika vyplývající z nesprávného užití informačních a komunikačních technologií ( hlavně počítače a internetu) a nabízí řešení k minimalizaci těchto rizik. Cílem je i seznámit čtenáře s nově vznikajícími fenomény v důsledku užívání počítače jako jsou dnes již rozsáhlé sociální sítě, kyberšikana a „závislost“ vznikající na internetu či počítačových hrách.

## **Klíčová slova:**

Počítač, škola, vzdělávání, vyučování, CD-ROM, e-learning, internet, sociální sítě, kyberšikana, počítačové hry, závislost, mediální výchova, minimalizace rizik.

## **Annotation**

This thesis on „Computer at home and at school, having regard to the risks to the child's personality development“, discusses how to use computers in school, especially in the education, home and leisure of the child. Work emphasizes the risks resulting from improper use of information and communication technology (especially computers and the Internet) and offers solutions to minimize these risks. The aim is to acquaint the reader with the emerging phenomena due to using computers, such as the already extensive social networking, cyberbullying and "addiction" emerging on the Internet and computer games.

## **Keywords:**

Computer, school, education, teaching, CD-ROM, E-learning, Internet, social networking, cyberbullying, computer games, addiction, media education, minimize risk.

# Obsah

1 Úvod.....	8
2 Nástup počítačů do škol.....	10
2.1 Definice počítače .....	10
2.2 Historie počítačů .....	10
2.3 Počítač ve škole v minulosti .....	11
3 Užívání počítače v současné škole.....	12
3.1 Počítačové vybavení škol.....	12
3.2 Přínos počítačů ve školství .....	13
3.3 Ovlivnění výuky počítačovými technologiemi .....	15
3.3.1 Elektronické učení a vyučování řízené počítačem.....	16
3.3.2 CD-ROM (DVD) .....	19
3.3.3 E-learning.....	20
4 Internet jako základní informační a komunikační technologie.....	24
4.1 Internet ve školách a jeho přínos pro výuku .....	25
4.1.1 Způsoby uplatnění internetu ve vzdělávání .....	26
4.2 Specifika virtuálního světa.....	28
4.3 Sociální sítě.....	29
4.4 Přínos a rizika internetu .....	33
4.5 Kyberšikana .....	34
5 Počítačové hry.....	37
5.1 Vysvětlení pojmu.....	37
5.2 Počítačová hra od historie do současnosti .....	37
5.3 Druhy počítačových her.....	38
5.4 Agrese a násilí v počítačových hrách .....	39
5.5 Přínos a rizika počítačových her .....	41
6 Fenomén závislosti na počítači a internetu .....	44
6.1 Definice závislosti.....	44
6.2 Patologické hráčství.....	45
6.3 Závislost na počítačích a internetu.....	46
6.4 Léčba a prevence závislosti .....	48
6.5 Prevence závislosti na internetu a počítači u dětí .....	49
7 Možnosti minimalizace rizik a závislosti dětí na počítači .....	51
7.1 Rodič jako dozorce bezpečnosti .....	51

7.2 Učitel jako pomocník při práci s počítačem .....	53
7.3 Pravidla pro děti.....	54
7.4 Mediální výchova jako řešení .....	55
7.4.1 Mediální kompetence.....	56
8 Závěr .....	59
9 Použité informační zdroje.....	60
9.1 Literatura.....	60
9.2 Internetové odkazy.....	62

# 1 Úvod

Dnešní společnost s sebou přináší řadu proměn, které se promítají i do vzdělání a trávení volného času dětí. Žijeme v době, kdy nás obklopují informační komunikační technologie doslova na každém kroku. Stáváme se postupně ztraceni v přemíře informací, které nám informační komunikační technologie nabízejí. „Nejhorší je obrázek lidí, kteří jsou zahlceni informacemi, s nimiž nevědí, co si počít a netuší, které z nich jsou použitelné a které a ne. Lidí, kteří se stávají informačními narkomany.“<sup>1</sup> Počítače, internetové sítě a nejrůznější vyhledávače nám nabízejí širokou paletu možností. Elektronická média v určitém smyslu překonala hranice prostoru a času. Jak s nimi pracovat, abychom z nich měli prospěch a nestali se „informačními narkomany“ nebo se neocitli v zajetí virtuální reality? Škola se postupně snaží na tyto nové podmínky adaptovat a zařazovat tyto poznatky týkající se nových informačních technologií do výuky. A však nic není zdaleka tak jednoduché, jak se zdá být. „Škola není schopna dostatečně efektivně integrovat poznatky, které žák nabývá mimo školu; dokonce je neschopna svést úspěšnější klání s virtuální realitou – ale stále se tváří jakoby měla výsadní právo na informace a na potvrzení jejich správnosti, ve skutečnosti je zřejmé, že škola v průběhu minulého století ztratila monopol na šíření informací, který měla ještě na přelomu devatenáctého a dvacátého století.“<sup>2</sup> I přesto se domnívám, že škola má velkou moc a měla by žáky naučit správně využívat informace a zařízení jej poskytující. Nemůžeme však všechnu úlohu přenášet pouze na školu. Můžeme se snažit vzdělávat učitele, aby byli na tyto nové změny, které ovlivňují vyučování, přípravu a aby počítače byly přínosem pro vyučování. Nesmíme však zapomínat ani na rodiče, kteří mohou vhodně působit na děti tak, aby dítě po příchodu do školy nezhodilo tašku do rohu pokoje a nezasedlo k počítači, kde celé odpoledne bude cosi nekontrolovaletně bez dozoru dělat.

„Právě současná pedagogika, která musí následující generace připravovat na život ve stále globalizovanějším a virtualizovanějším světě, je tedy postavena před otázku, jak lze tuto vnější proměnu uskutečnit také uvnitř?“<sup>3</sup>

Cílem mé bakalářské práce je proto upozornit na to, jak lze počítač začlenit do vzdělávání a zmapovat, jak děti mohou počítač využít ve škole a doma. Záměrem je také poukázat přitom na možná rizika, které vyplývají z nesprávného užívání počítače a samozřejmě též vyzdvihnout pozitiva, které nám nové informační technologie, myslím tím hlavně počítač a

---

<sup>1</sup> POSTMAN, N. Visions of Cyberspace (interview). In BRDIČKA, B. *Role internetu ve vzdělávání*. Kladno: Asis o.s., 2003. s.34.

<sup>2</sup> KOŤA, J. Vybrané problémy v profesionalizace učitelů v postmoderní době. In VÁŇOVÁ, R., KRYKORKOVÁ, H. a kol. *Učitel v současné škole*. Praha: Portál, 2009. s. 50.

<sup>3</sup> BUERMANN, U. *Jak (pře)žít s médii (Příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky)*. Hranice: Fabula, 2009. s. 22.

internet, nabízejí. V bakalářské práci se objevují rady, nápady, návody, co dělat, aby se stal počítač a internet bezpečným „přítelem“ dětí, ale i rodičů a učitelů. Bakalářské práce by mohla tak posloužit nejen pedagogům a rodičům, ale i široké veřejnosti. Termínem dítě, které v práci používám míním dítě základní školy, pokud není uvedeno jinak. Práce má charakter přehledové studie a vychází z uvedených zdrojů a vlastní zkušenosti. Na konci téměř každé kapitoly uvádím přínosy a rizika popisovaných jevů. V práci je použito větší množství internetových odkazů z důvodu neustále se vyvíjejících poznatků týkajících se počítačů a z důvodu nedostatku aktuální literatury vztahující se k tomuto tématu., což je společně s osobním zájmem o tuto problematiku i důvodem, proč jsem si vybrala ke zpracování bakalářské práce zrovna toto téma.

## 2 Nástup počítačů do škol

*Plánujete-li na jeden rok, zasadte rýži;  
Uvažujete-li v horizontu desetiletí, zasadte strom;  
Plánujete-li na celý život, zajistěte svému dítěti vzdělání.  
(čínské přísloví)*

### 2.1 Definice počítače

Počítač je elektronické zařízení, které pracuje na základě předem vytvořeného programu. Současný počítač je složen z **hardwaru a softwaru**. Mezi hardware patří fyzické části počítače. Pojem označuje všechny počítačové komponenty (skříň počítače, monitor, klávesnice, myš, tiskárna, diskety, CD/DVD media a jiná zařízení a příslušenství patřící k počítači). Softwarem označujeme programy v počítači uložené a operační paměť. Počítač je zpravidla ovládán uživatelem, který poskytuje počítači data ke zpracování prostřednictvím jeho vstupních zařízení a počítač výsledky prezentuje pomocí výstupních zařízení. V současnosti jsou počítače využívány téměř ve všech oborech lidské činnosti. (Černochová, 1998 )

Mezi dnes nejběžněji používané počítače patří osobní počítač čili **PC** ( personal computer), nebo se můžeme setkat s označením též stolní nepřenosný počítač. Dalším postupně více se rozvíjejícím typem počítače je **notebook** či **laptop**, který uživatel nosí většinou s sebou. Velkým hitem přes svoji malou váhu jsou tzv. **kapesní počítače**, které mají malou klávesnici nebo jsou bez klávesnice s dotykovou obrazovkou. Nejčastěji slouží jako malé diáře s možnostmi přístupu na internet a zjednodušenými aplikacemi pro kancelář, internet a e-mail. Myslím, že technický pokrok, který nás obklopuje, je tak veliký, že počítače budou za chvíli životy nás všech.

### 2.2 Historie počítačů

Historie počítačů je velmi spjata s historií matematiky. Starověké civilizace měly svá počítadla (abakus), které někteří lidé v islámských zemích používají dodnes. Průmyslová revoluce přinesla myšlenky, jak nahradit lidské počítání strojem. První oficiálně doložená kalkulačka byla od **Blaise Pascala**, která se postupně zdokonalovala, až se stala užitečnou pomůckou obchodníků. Významný badatel v oblasti počítačů se jmenoval **Charles Babbage**. V polovině 19.století vytvořil mechanický sčítač děrných štítků. Věnoval se i práci na univerzálnější počítači, bohužel před jeho dokončením zemřel. Koncem 19.století se vývoji

počítačů dostalo velké pozornosti a od té doby se počítače dělí na jednotlivé generace dle výkonu a použité technologie.

Počítače první generace byly dost primitivní, dělané vždy na objednávku, dle úkolu, který měly plnit. Rozměry těchto počítačů byly přes celou budovu a díky hlavním součástkám byly velmi poruchové. I jejich ovládání díky speciálnímu kódování bylo velmi složité.

Druhou generaci počítačů ovlivnil vynález polovodičů ve formě tranzistorů a diod, který nahradil neohrabané elektronky. První počítač tohoto typu byl **Tradic** a byl sestaven ve spojených státech. Objevují se už i programovací jazyky, takže už neměl každý počítač svůj programovací jazyk speciální.

Další pokrok učinil vědec **Noyce**, když vynalezl integrovaný obvod z křemíku. Nástup křemíku byl a je hodně pokrokový. Tento vědec založil světoznámou společnost **Intel**. Tyto počítače zabíraly jednu místnost a nazývají se sálové..

Čtvrtá generace počítačů zaznamenává obrovský rozvoj osobních počítačů. Od té doby se vývoj počítačů nezastavil a stále se vyvíjí, ať už jde o velikost, výkon a další nové funkce.

(podle <http://home.zcu.cz> )

### **2.3 Počítač ve škole v minulosti**

Černochová (1998) se ve své publikaci zmiňuje o nástupu počítačů do škol **koncem 70.let 20.století**, což způsobilo zvrát v tehdejší životě školy, dětí i učitelů. V té době se kolem počítačů u nás pohybovala jen malá část z pedagogů ze středních a základních škol a to pouze v souvislosti s vyučovaným předmětem programování či výpočetní technika. Počátek používání počítačů ve školách s sebou přinášel i řadu otázek a to :„Co přesně děti učit ohledně počítače? Je nutné aby uměl každý programovat? Kdo může tyto předměty vyučovat?“

A tak mě k tomu tak napadá, jestli se historie neopakuje? Teď v roce 2010 také stojíme před mnohostí otázek, na které hledáme odpověď. V dnešní době skloňujeme pojem počítačová gramotnost a počítač ve všech pádech. Obava z odcizení a izolovanosti postupně slábne, zejména od té doby, co se začaly používat počítačové sítě, hlavně pak internet.

## 3 Užívání počítače v současné škole

### 3.1 Počítačové vybavení škol

Od nástupu prvních počítačů do škol se situace významně změnila. Dnes každá základní škola vlastní minimálně jednu počítačovou učebnu, většinou s připojením k internetu. Množství počítačů na škole se odvíjí jednak od počtu žáků a jednak od výše sponzorských darů či projektů, které se vážou k dané škole.

Někdy žáci mají k dispozici jeden či více počítačů přímo ve třídě či na chodbě. Někdy mívá i učitel svůj počítač přímo ve třídě u učitelského stolečku. Pokud tomu tak není, tak dnes je již většina kabinetů pedagogických pracovníků na školách vybavena počítači i s připojením k internetu.

Počet počítačů se samozřejmě může odvíjet i od typu školy. Jiné nároky na používání této moderní techniky mají žáci na prvním stupni základní školy a jiné žáci střední průmyslové školy se zaměřením na informatiku, programování apod.

Vybavenost škol počítači dlouhodobě sleduje **Ústav pro informace ve vzdělání**, který své dosavadní výzkumy zpracoval do tabulky, kterou dávám níže k nahlédnutí.

Tabulka je aktuální vždy k datu 30.9. v letech 2005 a 2008. Je rozdělena dle jednotlivých krajů v České republice. Čísla v tabulce odpovídají počtu osobních počítačů (PC) na 100 žáků či studentů 1.stupně základních škol, 2. stupně základních škol, středních škol a vyšších odborných škol. Ústav pro informace ve vzdělání se zaměřil na celkové vybavení počítači na školách, na počet počítačů s připojením k internetu a to jak s klasickým připojením, tak i s vysokorychlostním připojením. Rozdíl je asi takový, že pomalé připojení k internetu hodně při práci s počítačem zdržuje a tudíž pak internet jako učební pomůcka není příliš vhodná.

Situace v současné škole dle výzkumu, který provedl Ústav pro informace ve vzdělávání je takový, že většina počítačů v roce 2008 bylo s připojením k internetu a to hlavně k vysokorychlostnímu. Z tabulky je i patrné, že čím vyšší stupeň vzdělání, tím více počítačů pro studenty má škola k dispozici. Pokud porovnáme rok 2005 a 2008, došlo i k nárůstu, co se týče množství počítačů na školách a počet PC připojených k internetu.

Otázkou tedy zůstává, když je situace vybavenosti počítačů čím dál lepší, jak s těmito počítači pracují žáci? Co se na počítačích učí a k čemu je využívají? A jak s PC pracují učitelé? Používají je v hodinách k výkladu učiva, k procvičování probírané látky či k nějaké jiné činnosti? Jaké mají vlastně informační a komunikační technologie (hlavně počítač a internet)

možnosti využití ve škole? Na tyto a další otázky se pokusím nalézt odpovědi v dalších kapitolách.

Zdroj: Ústav pro informace ve vzdělávání

Kraj	Počet PC na 100 žáků (studentů)											
	1. stupeň základních škol						2. stupeň základních škol					
	PC celkem		s připojením k internetu		s vysokorychlostním připojením k internetu		PC celkem		s připojením k internetu		s vysokorychlostním připojením k internetu	
	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008
<b>Česká republika</b>	<b>11,5</b>	<b>15,1</b>	<b>9,1</b>	<b>13,5</b>	<b>5,7</b>	<b>12,3</b>	<b>12,3</b>	<b>18,2</b>	<b>10,8</b>	<b>17,3</b>	<b>7,5</b>	<b>16,2</b>
Hl. m. Praha	11,5	14,4	9,9	13,4	7,7	12,8	13,4	20,4	12,2	19,7	9,8	18,9
Středočeský kraj	12,4	15,5	9,5	13,8	5,8	12,2	13,1	18,9	11,2	17,8	7,6	16,1
Jihočeský kraj	11,3	14,3	8,4	12,6	4,8	11,4	13,0	19,4	11,0	18,2	7,2	17,0
Plzeňský kraj	11,8	14,4	8,7	12,5	5,0	11,5	12,9	17,4	10,7	16,3	6,9	15,2
Karlovarský kraj	9,8	12,9	8,4	11,7	4,2	10,4	11,8	18,6	10,8	17,9	6,8	16,2
Ústecký kraj	10,3	14,2	8,3	12,6	5,9	11,4	13,1	19,0	11,3	17,7	8,3	16,2
Liberecký kraj	12,4	15,9	10,2	14,2	5,9	12,7	12,3	19,1	10,9	17,8	6,9	16,4
Královéhradecký kraj	12,0	14,7	9,9	13,1	6,5	11,9	11,9	17,5	10,7	16,5	7,3	14,9
Pardubický kraj	11,2	15,6	8,2	13,3	4,6	11,7	12,2	18,4	10,5	17,5	7,2	16,1
Vysočina	14,2	18,1	11,2	15,9	7,2	14,7	13,2	19,6	11,5	18,6	8,2	17,7
<b>Jihomoravský kraj</b>	<b>11,4</b>	<b>15,6</b>	<b>9,1</b>	<b>14,1</b>	<b>5,8</b>	<b>13,0</b>	<b>11,7</b>	<b>18,0</b>	<b>10,3</b>	<b>17,2</b>	<b>7,2</b>	<b>16,3</b>
Olomoucký kraj	11,6	16,2	8,8	14,5	5,1	13,5	12,3	18,5	10,6	17,5	7,2	16,2
Zlínský kraj	10,4	14,5	9,0	13,5	5,9	12,4	10,5	16,6	9,7	16,2	6,9	15,5
Moravskoslezský kraj	10,1	14,0	8,0	12,5	4,6	11,7	10,9	16,4	9,4	15,4	6,0	14,8

dokončení

Kraj	Počet PC na 100 žáků (studentů)											
	střední školy						vyšší odborné školy					
	PC celkem		s připojením k internetu		s vysokorychlostním připojením k internetu		PC celkem		s připojením k internetu		s vysokorychlostním připojením k internetu	
	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008	2005	2008
<b>Česká republika</b>	<b>12,1</b>	<b>18,4</b>	<b>10,8</b>	<b>17,7</b>	<b>9,5</b>	<b>17,2</b>	<b>30,0</b>	<b>31,0</b>	<b>27,4</b>	<b>29,2</b>	<b>25,6</b>	<b>29,1</b>
Hl. m. Praha	12,2	15,7	10,5	14,9	9,2	14,6	20,1	21,3	18,7	18,9	17,4	18,9
Středočeský kraj	13,8	19,9	11,9	19,2	9,9	18,4	45,3	33,6	44,9	33,6	40,8	33,5
Jihočeský kraj	13,4	20,1	12,1	19,1	11,0	18,5	25,9	28,1	24,6	27,2	24,2	27,0
Plzeňský kraj	10,8	19,8	9,8	19,0	8,3	18,2	42,8	31,1	42,8	31,1	42,8	31,1
Karlovarský kraj	10,7	19,7	9,3	19,2	8,3	17,1	25,3	31,4	24,9	31,1	24,9	31,1
Ústecký kraj	12,5	20,8	11,1	19,7	9,6	19,3	23,2	34,3	16,8	33,0	14,9	33,0
Liberecký kraj	12,1	18,9	10,9	17,9	9,6	17,7	46,5	44,8	46,5	44,8	44,6	44,8
Královéhradecký kraj	13,3	20,0	12,4	19,8	10,4	19,4	32,0	34,3	27,7	34,3	27,7	34,3
Pardubický kraj	12,8	21,1	10,8	20,3	9,1	19,4	42,0	48,9	30,6	41,5	23,2	41,5
Vysočina	13,9	20,9	13,1	20,6	11,7	20,4	42,0	41,3	38,3	36,3	33,2	35,3
<b>Jihomoravský kraj</b>	<b>10,9</b>	<b>17,0</b>	<b>9,9</b>	<b>16,4</b>	<b>8,7</b>	<b>16,4</b>	<b>19,6</b>	<b>28,4</b>	<b>18,1</b>	<b>26,4</b>	<b>17,2</b>	<b>26,4</b>
Olomoucký kraj	11,7	17,5	10,1	17,1	9,0	16,2	36,5	42,1	34,2	42,0	34,2	42,0
Zlínský kraj	12,4	17,0	11,1	15,6	10,8	15,5	37,0	47,8	34,4	46,5	32,8	46,0
Moravskoslezský kraj	10,8	17,3	9,7	16,4	9,0	16,1	25,6	22,5	23,3	21,2	21,7	21,2

### 3.2 Přínos počítačů ve školství

S počítači dnes „umí“ pracovat již malé děti. Mnohdy umí uživatelsky ovládat PC zdatněji než mnoho dospělých. V čem konkrétně může počítač obohatit školní vzdělávání?

Většina autorů (Černochová, 1998, Novák, 1997, Brdička, 2003) zabývající touto problematikou se shoduje na několika zásadních přínosech, se kterými i z vlastní zkušenosti

mohu souhlasit. Jednou z výhod, proč je počítač pro děti a mládež tak atraktivní je i jeho **spolehlivé a přitažlivé prostředí pro učení se novým věcem**. Počítač děti přitahuje a láká, ale „neublíží“ a „nevyhrožuje“ jim. Například PC může pomoci žákům, kteří neudrží dlouho pozornost, nebo se nedokáží dlouhodobě soustředit. Počítače **jsou trpělivé** a při chybě se žákům **neposmívají**, ani na ně **nekřičí**, naopak jim mohou **nabídnout správné řešení**. „Počítačové systémy **respektují individuální požadavky** žáka, jeho tempo učení a dovednosti“<sup>4</sup> Děti, které nemají k učení kladný vztah se mohou pro učení více nadchnout a zlepšit i tak třeba i svůj školní prospěch. Dokonce možnost tvorby vlastních textových dokumentů, které mohou děti vytvářet, a následnému tisknutí může vyvolávat u žáků kladný vztah ke knížkám a literatuře.

Můžeme tedy konstatovat, že počítače mohou dát příležitost dětem, tak kde předtím nebyly tolik úspěšní a mohli prožívat třeba i trauma z nezdaru apod. Příkladem může být dítě, které nepíše příliš úhledně perem a přesto v textovém editoru vytvoří úhledně napsaný text. Tím nechci zjednodušovat problém učení se psát perem, jen počítač může nabízet jinou alternativu a poskytnout tak pozitivní zpětnou vazbu. Výzkumy ze zahraničí ukazují, že pomocí počítačů se mohou děti naučit mluvit, číst a psát již od tří let věku. Z toho důvodu je dle mého názoru v současnosti velice žádoucí používat počítač u dětí se specifickými poruchami učení a pro pomoc zdravotně znevýhodněným žákům.

Černochová (1998) dále uvádí přínos využití počítače v rychlosti **zprostředkování informací**. V dnešní společnosti, která je zahlcena informacemi, by měl mít kladen důraz ve školách na techniky sběru dat, na výběr informací, které jsou pro nás důležité a které se nám budou hodit, tedy i k metodám uspořádání třídění informací a případně k jejich prezentaci. Nabývá proto na významu výchovná práce s informacemi. Počítače též nabízejí prostor pro **rozvoj myšlení**. Žák musí přemýšlet jak uskuteční svůj záměr a jak dosáhne cíle. Pokud se tak nestane, musí přemýšlet, kde se stala chyba a snažit se ji odstranit.

Příkladem ze současnosti, kde není pochyb o rozvoji myšlení je, pokud se žáci pokoušejí vytvořit nějaký program na počítači pomocí programovacího jazyka.

Bylo by však chybné paušalizovat přitažlivost počítače pro všechny. Samozřejmě, že někdo je PC více nakloněn a někdo méně. Individuální rozdíly se projevují i mezi dívkami a chlapci. Jedna z věcí, kterou si možná tak dobře ještě neuvědomujeme je moc a síla, kterou počítače (hlavně ve spojení s internetem) představují. Prostřednictvím počítače dnes může každý, nebo

---

<sup>4</sup> ČERNOCHOVÁ, M., a kol. *Využití počítače při vyučování*. Praha: Portál, 1998. s. 10.

skrz různé skupiny informovat a získávat své příznivce a ovlivňovat tak jejich smýšlení, což před érou počítačů pomocí tužky a papíru (nejsnadnější způsob) nebylo tak jednoduché. Více se o této skutečnosti zmiňují v kapitole o internetu a jeho sociálních sítích.

### 3.3 Ovlivnění výuky počítačovými technologiemi

Možností jak zařadit počítače a jejich komponenty do výuky je celá řada. Můžeme rozlišit **výuku o počítači**, ta obsahuje poznatky o technickém vybavení (hardware), programovém vybavení (software) a souvisí s obsluhou PC. A dále **výuku s počítači**, což zahrnuje všechny způsoby využití počítače pro účely výuky jako pomůcky pro učitele a žáka. Takto pojatá výuka může být uplatněna ve všech předmětech.

Počítač ve škole může mít uplatnění jako **samostatný předmět**, se kterým se na dnešních základních školách můžeme setkat nejčastěji pod názvem Informatika, Výpočetní technika či Informační a komunikační technologie. Vyučuje se ve specializovaných počítačových laboratořích či učebnách, kdy v ideálním případě každý žák sedí u jednoho počítače. Děti se během zmíněného předmětu učí obsluhu a základní užívání počítače, ve vyšší ročnících základní školy se potom žáci mohou učit jednoduché programování. Na středních školách jsou pak počítačové učebny využívány hlavně podle odborného zaměření školy.

Počítačové učebny mohou být navštěvovány i **v rámci jiných předmětů**, kdy pomocí výukových programů můžou děti opakovat své vědomosti nebo hledat nejrůznější informace k probírané látce v encyklopediích, na CD-Romech ( dnes už i na DVD nosičích) nebo na internetu.

Nevýhodou, na kterou Černochová (1998) upozorňuje je, že v učebně je jen jeden učitel. Nečekaným situacím nebo nejrůznějším problémům, které vznikají při výuce, musí čelit a ne vždy lze všem dětem individuálně vyhovět.

Pokud je k dispozici ve třídě jen jeden počítač a je vybaven pro připojení např. data projektoru či interaktivní tabule, může učitel oživit a obohatit výklad učiva doplněný o obrázky, příklady, videa, simulace děje či další informace. **Počítač ve třídě** může posloužit i k hraní didaktických her-například na postřeh, paměť. Může však sloužit také k opakování učiva, procvičování či dokonce ke zkoušení. Využití počítače ve třídě záleží na tvořivosti, fantazii a schopnosti učitele. Dnes se někteří pedagogové práci s počítačem brání, mnohdy je to tím, že sami nedovedou dobře počítač ovládat a nebo nechtějí nic měnit na svém způsobu dosavadní výuky. Přitom žáci si velmi pochvalují ty předměty, kde je počítač učitelem aktivně používán, což potvrzují i **výzkumy České školní inspekce (ČŠI)**.

ČŠI zveřejnila 16.9.2009 závěry z jednoho svého výzkumu. „Kladný vztah k ICT uvádí 90 % žáků, přesně tolik jich má k dispozici doma počítač. Plných 85 % žáků užívá počítač pro zábavu, 53 % k učení. Pouze 62 % žáků má možnost využívat ICT ve škole i mimo vyučování.“<sup>5</sup>

Výzkum České školní inspekce dále uveřejnil, že:

- **Počítače využívá** při výuce jen asi **20% učitelů**. Ve čtyřech pětinach vyučovacích hodin, které inspektoři navštívili, se počítačová technika vůbec nevyužívala. Pedagogové podle zprávy přitom nemají problém s běžným užíváním počítačů, neumějí je však použít při výuce. Velká většina žáků by to rozhodně uvítala
- **Technika** na základních školách je velmi **zastaralá**, ve 44% škol mají počítače starší pěti let. Školy však nemají na nové počítače peníze. Dotace z rozpočtu na toto vybavení totiž za poslední tři roky klesly o celých 80%.
- Výzkumu se v první polovině letošního roku zúčastnilo 463 základních škol.
- Školy platí příliš mnoho peněz za připojení na internet. Kvůli starým smlouvám platí obrovské částky, které dnes naprosto neodpovídají standartu.
- Školy často využívají počítače pouze při hodinách informatiky a podobných předmětech.

Zjištění České školní inspekce, nejsou zrovna příznivé. Používání ICT (informační a komunikační technologie) je pořád nejasné. Učitelé nevědí jak na to. Dle mého názoru by pomohlo, aby se učitelé více scházeli a předávali si své zkušenosti jako učitelé z Moravy, kteří každoročně již několik let pořádají konferenci s názvem „Počítač ve škole“ v Novém Městě na Moravě. Kde se sjíždí učitelé z okolí, ale i z celé České republiky aby se pochlubili ostatním kolegům, jak se jim daří ICT ve výuce jednotlivých odborných předmětů používat. Na stánkách **konference** se učitel může dozvědět konkrétní situace začlenění ICT do výuky.<sup>6</sup>

### 3.3.1 Elektronické učení a vyučování řízené počítačem

Pod pojmem elektronické učení řízené či podporované počítačem je myšlena výuka, kdy učitel využívá počítač jako nástroj nebo jako učební pomůcku. Využití je buď formou **interaktivních výukových programů**, které mohou být různého druhu (testovací,

---

<sup>5</sup> MELICHÁREK, K., a kol. *Úroveň ICT v základních školách v ČR*, tematická zpráv České školní inspekce. Praha: 2009. Dostupné z [www.dzs.cz/download-variant](http://www.dzs.cz/download-variant).

<sup>6</sup> Bližší informace o konferenci jsou dostupné na <http://gynome.nmnm.cz/konference>.

procvičovací, informační..) většinou rozsahem nepřesáhnou vyučovací hodinu. Další formou jsou dlouhodobé programy, jakými v současnosti může být **e-learning**.

Aby mohlo probíhat řízené vyučování, je třeba se zaměřit i na **řízené učení**, které by mělo být výsledkem onoho procesu. Psychologií a tématem řízeného učení se zabývá Kulič (1992). Kulič vidí **učení jako psychický proces** „v jehož průběhu a důsledku mění člověk svůj soubor poznatků o prostředí přírodním a lidském, mění své formy chování a způsoby činnosti, své vlastnosti osobnosti a obraz sama sebe i své vztahy k lidem kolem sebe a ke společnosti, ve které žije – a to směrem k jejich rozvoji a vyšší účinnosti. K těmto změnám dochází především na základě zkušenosti, tj. výsledků předcházejících činností, které se transformují na systémy znalostí – vědění. Jde přitom o zkušenost individuální nebo o přejímání a osvojování si zkušenosti společenské.“<sup>7</sup> Samozřejmě, že učení nemusí probíhat jen směrem k vyšší účinnosti, vyšší účinnost je pouze žádoucí. Pod pojmem **řízení** vidí Kulič (1992) záměrné navozování učení, což je zásah do jeho průběhu tak, aby bylo účinné a vedlo tak k rozvoji celé osobnosti.

Kouba (1992) uvádí **požadavky na učitele**, které je důležité splnit, aby interaktivní výukový program opravdu podporovat učení. Učitel by měl zvolit vhodné téma, formu programu a způsob, jak ho zakomponovat do výuky. Učitel by měl mít zformulované cíle čeho chce výukovým programem dosáhnout. „Správné vymezení výukových cílů je předpokladem a východiskem úspěšného řízení výuky i samostatného procesu učení.“<sup>8</sup> Měl by zjistit počáteční úroveň znalostí žáků a motivovat je ke spolupráci. Učitel, který se podílí na tvorbě interaktivního programu by měl vybrat konkrétní učivo, které bude tvořit obsah, měl by učivo rozdělit na jednotlivé úseky, vytvořit náplň těchto částí a popsat způsoby a podmínky jejich propojení. Učitel by měl navrhnout celkové hodnocení práce s programem a stanovit hypotézu o vlivu používání programu na výsledku programu. Takto sestavený program by měl být efektivní.

Je potřeba si uvědomit, že žádný program sám o sobě nemůže řídit učení tak kvalitně, aby se obešlo bez zásahu učitele. V současnosti je žádoucí a je to vyžadováno, aby se na systému řízeného učení podílel i sám žák a tak by podle mého názoru bylo ideální, aby při řízeném vyučování byl vyvážený vztah mezi žákem a učitelem, učitel by jen korigoval vyučování, zato i při řízeném učení by měla být **aktivita na straně žáka**.

Elektronickým učením řízené mohou být i nejrůznější výukové programy používané již pro děti předškolního věku v mateřských školkách. V současné době se s výukovými programy

---

<sup>7</sup> KULIČ, V. *Psychologie řízeného učení*. Praha: Academia, 1992. s.32.

<sup>8</sup> KOUBA, K., a kol. *Technické systémy ve výuce*. Praha: Karolinum, 1992. s.100.

doslova „roztrhl pytel“. Tvoří se s nejrůznějším zaměřením a pro rozmanité věkové skupiny. Jsou však tyto programy opravdu efektivní?

Podle MF DNES( 20.11.2001) se **všestranné výukové programy** jeví jako ideální při výchově dětí. Příkladem jsou třeba programy pro předškolní děti, které využívají hlavně obrázků a mluveného slova. Vhodných výukových programů, však není příliš mnoho. Většina jich neodpovídá pro děti daného věku, který je uveden na obalu. Je buď příliš jednoduchý, nebo obtížný. Často program neobsahuje vhodnou nápovědu, nemají odstupňovanou obtížnost, obsahují faktické chyby nebo nedokáží dítě, žáka dostatečně zaujmout.

Připomínám i fakt, na který se často zapomíná a to je styl učení, který interaktivní program nabízí. Často preferují pouze **vizuální styl učení** či sekvenční styl učení. „Nevyhovují např. studentům s auditivním stylem učení nebo s abstraktně náhodným stylem učení.“<sup>9</sup>

Za málo kvalitní výukové programy může dle Kofránka (2008) to, „že tvorba výukových programů je podstatně náročnější na čas, lidské i materiální zdroje, než je obvykle plánováno a za druhé tvorba kvalitních výukových programů vyžaduje týmovou multidisciplinární spolupráci zkušených pedagogů, výtvarníků i programátorů. Nároky stoupají, pokud na pozadí výukového programu má běžet simulační program, umožňující interaktivní simulační hry.“<sup>10</sup>

Preferovala bych, kdyby v takovémto týmu byl i psycholog zabývající se psychologií učení, který by mohl podnětně obohatit efektivitu procesu učení.

Kofránek (1998) uvádí, že multimediální výukový program může **nahradit i klasickou učebnici**. Výhodou oproti učebnici jsou podle něho simulační komponenty. Ty umožňují se s určitým problémem seznámit ve virtuální realitě a zpřístupňují blíže tak i jeho řešení. **Simulační hra** může posloužit spíše k řešení složitějších úkolů např. zkoumat bez rizika přistávání virtuálního letadla nebo třeba zkoušet dávat první pomoc.

Jak již bylo zmíněno výukových programů je celá řada. Tím, že tyto výukové programy do jisté míry mohou řídit učení, jde tedy o **elektronické učení řízení počítačem**. Kromě výukových programů „krátkodobých“ hlavně na CD ROMech mohou velmi výrazně ovlivnit elektronické učení řízené počítačem také programy dlouhodobé, či sestavy nejrůznějších interaktivních programů, například e-learning.

---

<sup>9</sup> MAREŠ, J. Elektronické učení a zvláštnosti člověka. In SAK, P., a kol. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007. s.196.

<sup>10</sup> KOFRÁNEK, J. *Tvorba multimediálních výukových programů*. Praha: 1. LF UK, 2008. s. 1.-2.

### 3.3.2 CD-ROM (DVD)

Používání CD-ROMu (CD-R) je běžná záležitost pro každého z nás. Nicméně považuji za důležité se právě zde zmínit o jeho využití ve výuce, jeho přínosech a naopak jeho rizicích či nedostacích. Dnes bývají běžné nosiče CD často nahrazovány pro jejich vyšší kvalitu a kapacitu nosiči DVD (digital video disc), což je formát digitálního optického datového nosiče, který může obsahovat filmy ve vysoké obrazové a zvukové kvalitě nebo jiná data. Při vývoji DVD byl kladen důraz na zpětnou kompatibilitu s CD, takže se mu DVD disk velmi podobá. Použití DVD a CD-R může velmi shodovat, proto zde uvedu hlavně informace o jednom z nich a to CD-R.

Jedna z dalších podob, kterou může mít využití počítače v školách je CD-ROM (anglická zkratka pro **Compact Disc Read-Only Memory**). CD ROM je tedy kompaktní disk určený pouze pro čtení vhodný pro ukládání profesionálních a zábavných programů.<sup>11</sup> ([www.hifimarket.cz](http://www.hifimarket.cz))

Tyto vzdělávací programy se využívají např. k samostatnému učení třeba doma, ale i při běžné výuce. Jsou to vlastně tzv. **elektronické učebnice**, které jsou zábavnější a hravější. Mezi **výhody** používání vzdělávacích programů podle internetového [www.grada.cybertest.cz](http://www.grada.cybertest.cz) zdroje patří:

- žák si volí individuální tempo jaké mu vyhovuje
- učení může být zábavnější (obsahuje fotky, obrázky, videa, animace..apod.)
- učení je atraktivnější, neboť práce s počítačem je pro děti zajímavá
- výhodou je i časová variabilita, uživatel si může program pustit kdykoliv, kdy to vyhovuje jeho potřebě
- interaktivní učení a vlastní výběr cesty učiva a okamžitá kontrola správnosti odpovědí
- logické a systematické uspořádání učiva, rozdělení na etapy krok za krokem
- dobře připravený program děti motivuje k učení a k získávání dalších informací
- hodnocení je vnímáno jako spravedlivé, počítač nikomu nenadržuje a naopak

Vzdělávací program na CD-R má jistě spoustu výhod, které nás vedou k jeho používání. Na druhou stranu má i určitá úskalí, které jeho používání přináší. Mezi ty nejzásadnější **nevýhody**, které uvádí již zmíněný internetový zdroj patří:

- časté používání počítače má negativní vliv na zdravotní stav dítěte
- používání CD ROMů nerozvíjí verbální dovednosti

---

<sup>11</sup> [www.hifimarket.cz/shop/slovník.asp](http://www.hifimarket.cz/shop/slovník.asp)

- může hrozit riziko závislosti na počítači
- rizikem je i počítačová kriminalita-šíření virů, neoprávněné naborování se do systémů apod.
- další rizika mohou vyvstat pokud se vzdělávací programy používají na počítači, kde mají žáci i možnost připojení se k internetu (rizika užívání internetu viz. dále)
- nároky na počítačové vybavení, kdy každý žák musí mít počítač

Než je vzdělávací program používán ve školách, měl by být **posouzen recenzenty MŠMT**. Recenzenti program testují dle schválené metodiky. Poté je program testován v praxi na několika vybraných školách.

### 3.3.3 E-learning

Problematika e-learningu ( nebo též pojem **elektronické učení**, který používá třeba Mareš (2007), je čím dál víc zmiňována jako jiný způsob výuky oproti klasickému vyučování, kdy žák sedí ve třídě a učitel přednáší látku. Má mnoho příznivců, kteří v něm vidí nový trend výuky na školách, ale řadu odpůrců, kterým se jeví jako neefektivní a finančně velmi náročný. Z psychologického hlediska se problematikou řízeného učení, což e-learning ve své podstatě využívá, se zabývá i Kulič ve své publikaci *Psychologie řízeného učení* (1992). Kulič vychází z předpokladu, že učení člověka se realizuje, tam kde dochází k záměrnosti učení ho řídit. Klade si otázky: „Jak a kým realizovat samo řízené učení, na koho „delegovat“ řízení lidského učení?“<sup>12</sup> Jako odpověď předkládá „psychologii řízeného učení“. Vychází jednak z nových poznatků o člověku, dále z modelů procesu řízení, které lze objevovat i v technických zařízeních, o kterých pojednává například kybernetika.

Hlavním rozdílem mezi CD-ROMem a e-learningem je v tom, že ve vzdělávacím e-learningu je tzv. **průvodce/lektor**, který žáka provází. E-learning je tudíž vhodnější k samostudiu, než CR-R.

Podle Mareše (2007) je elektronické učení ( e-learning) „ typ učení, při němž získávání a používání znalostí je primárně distribuováno a facilitováno elektronickými zařízeními.“<sup>13</sup> Tento typ učení využívá zatím jen počítače a počítačové sítě a je jen otázkou času, kdy půjde o systémy využívající celé spektrum sdělovacích kanálů (př.satelitní spojení). (Mareš 2007)

<sup>12</sup> KULIČ, V. *Psychologie řízeného učení*. Praha: Academia, 1992. s.7.

<sup>13</sup> MAREŠ, J. Elektronické učení a zvláštnosti člověka. In SAK, P., a kol. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007. s. 173.

„Termín e-learning pokrývá velkou skupinu aplikací a procesů jako je učení podporované webem, počítačem podporované učení, virtuální třídy a digitální spolupráci. Zahrnuje vše od doručení vzdělávacího obsahu internetem, intranetem/extranetem (LAN/WAN), audiokazetou, videokazetou, satelitním vysíláním, interaktivní televizí, CD-ROMem. Dále zahrnuje řízení vzdělávání, administraci vzdělávání, komunikaci učitel-žák, žák-žák, skupina žáků a umožňuje spolupráci ve virtuální třídě žáků a v malých sociálních skupinách žáků.“<sup>14</sup> V takovém to rozsahu se však u nás e-learning zatím ještě nepoužívá.

Květoň (2005) uvádí **pedagogické pojetí** e-learningu, které chápe jako multimediální podporu vzdělávacího procesu s použitím moderních informačních a komunikačních technologií, které je zpravidla realizováno prostřednictvím počítačových sítí. Jeho základním úkolem je v čase a prostoru svobodný a neomezený přístup ke vzdělávání.

E-learning je zaměřený na potřeby studujících, mění tradiční na učitele zaměřenou výuku na vzdělávání zaměřené na studenta. Za nejvíce optimální se považuje kombinace distančních a prezenčních forem vzdělávání. Toto tzv. hybridní či smíšené studium na základě e-learningu se nazývá **blended learning** a je předmětem aplikace i výzkumu vzdělávání ve vyspělých zemích.

#### **Přínosy e-learningového vzdělávacího modelu (Květoň, 2005)**

- E-learning nabízí bohatší prostředí pro vzdělávání než klasické vzdělávací materiály. Na vhodně navržené webové stránce mají studující přístup k velkému množství informací, které lze rychle vyhledat.
- S růstem obsahu informací na webu získávají studující i učitelé širší přístup k vědomostem. Odkazy mezi příbuznými předměty pomáhají studujícím získávat představu o celém oboru v interdisciplinárních souvislostech.
- Učitelé nemusejí sami vytvářet komplexní vzdělávací kurzy, ale mohou odkazovat na již existující kurzy.
- E-learning dovoluje učitelům, aby studujícím nabídli mnohem více příkladů z praxe a kvalitních grafů, což v klasických učebnicích může být problémem například z důvodu omezeného rozsahu tištěných učebnic.
- Technologie e-learningu umožňují zavést animace a videoklipy, které mohou pomoci vysvětlit některá témata, která studující chápou obtížně při klasické výuce.
- E-learning poskytuje dříve netušené možnosti pedagogické spolupráce. Při tradičním vzdělávání obdrží studující základní informace ve své škole od učitele. Díky

---

<sup>14</sup> KVĚTOŇ, K. *Úloha e-laerningu na školách-základní informace pro manažery vzdělávání*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2005. s. 5.

informačním a komunikačním technologiím mohou učitelé i studující z různých škol sdílet své vzdělávací materiály a spolupracovat při jejich tvorbě a následném využívání.

- Webové technologie poskytují nové druhy aplikací, které jsou založeny na interaktivních principech.

Mezi **nevýhodami** e-learningu vidí Sak (2007) následující.

- Chybění osobního kontaktu a to jak s učitelem, tak se spolužáky.
- E-learningem jsou taky limitovány zážitky ze školy.
- Omezena je i kontrola správnosti a zcela chybí poskytování zpětné vazby.
- Pro žáky je e-learning předpokladem zájmu a motivace, jinak dochází k lajdáctví a nedonucení se k učení. Tato forma nemusí tudíž vyhovovat všem.
- Obsažené informace mohou být nepravdivé, nepřesné nebo dokonce zcela chybné.
- E-learning je nedostupný pro žáky, kteří nevlastní počítač s připojením k internetu.
- Celá tvorba e-learningu je velmi časově, finančně a profesionálně náročná.
- Je zde i riziko nedostatečného pochopení, co po žákovi žádá.
- Problémem je i počítač, pokud dojde k vypnutí proudu, zavirování počítače, poztráčení CD apod.
- Učení prostřednictvím e-learningu prodlužuje dobu trávenou u počítače, což může vést k rozvoji závislosti a ke zdravotním problémům se zrakem, zády, páteří apod.
- E-learning se omezuje na vyhledávání informací pouze na internetu, což může vést ke ztrátě umění vyhledat informace jinde.

Jistě bychom našly ještě další východy či nevýhody. Cílem výčtu bylo nastínění pouze těch nejzmiňovanějších a poukázání na ambivalentnost postojů k využití e-learningu.

**E-kurz** (elektronický kurz) je základním prvkem e-learningu, podobně jako v prezenčním vzdělávání je studijní kurz, který představuje jeden předmět. Kurz obsahuje bloky uspořádané tak, aby bylo dosaženo požadovaných cílů vzdělávání.

**Tvorba e-kurzů** je profesionálně velmi náročná. Nelze ji zadat pedagogům bez specifické odborné přípravy. Vyžaduje znalost technologie didaktického zpracování učiva i znalost autorských nástrojů pro tvorbu. Je nutná spolupráce se softwarovými specialisty, kteří vycházejí z věcného obsahu vzdělávacího materiálu, který musí být didakticky transformován. Vývoj a následná optimalizace studijních materiálů pro e-kurzy je obvykle

nesrovnatelně náročnější, než vývoj učebních materiálů klasických vzdělávacích kurzů. E-kurz klade vyšší nároky na týmovou spolupráci a je proto obvykle náročná na finanční i lidské zdroje.

Vyvstává zde otázka, jak tedy zaručit, aby bylo vzdělávání prostřednictvím e-learningu efektivní? E-learning může být efektivní, pokud je aplikován ve **spojení s prezenční výukou** tak, aby v dané konkrétní situaci převládly výhody smíšeného vzdělávání nad jeho nevýhodami. Je důležité, aby metody a použité technologie byly vhodné pro cíle vzdělávání. E-learningové vzdělávání je doplněno interakcí studujících a aktuální zpětnou vazbou od učitele ke studujícím. I škola by měla vytvořit studujícím i učitelům podmínky pro úspěšnou práci a zabezpečit realizaci e-kurzů profesionálním způsobem.

I když e-learningové vzdělávání není ještě výrazně rozvinuto a zakotveno na českých školách, můžeme se už dnes setkat s pozitivními zkušenostmi ze strany autorů, učitelů a žáků tam, kde se e-learning již používá. Kladné odezvy přicházejí například od kolektivu vyučujících biologie na Gymnáziu v Táboře a jejich žáků, kteří vytvořili **e-kurzy biologie**. Sami autoři uvádějí: „Cílem při tvorbě e-learningových kurzů biologie bylo zahrnout do každého příslušného kurzu látku v takové šíři, aby pokrývala pokud možno všechny schválené učebnice pro gymnázia, která byla v době vzniku kurzu na trhu – kurzy tak obsahují maximálně možný rozsah učiva. Na své by si měl tedy přijít jak běžný student, který kurzy využívá pro opakování látky např. před zkoušením, tak student, který si biologii zvolil jako maturitní předmět, či se bude chtít připravovat na přijímací zkoušky. Látka, kterou lze počítat jako učivo základní, je zařazena ve formě otázek a následných komentářů do jednotlivých lekcí. Zdroje, na které je z lekcí odkazováno, obsahují navíc i učivo prohlubující, rozšiřující a vysvětlující problematiku v širších souvislostech.“<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Celý článek s názvem: *E-learning - Nový trend ve školní výuce* ( 12.3.2010) je dostupný na <http://www.ceskaskola.cz/2010/03/>

## 4 Internet jako základní informační a komunikační technologie

Internet je v dnešní době jeden ze základních prostředků informačních a komunikačních technologií. Jeho použití je na pomezí školy i mimo ní, proto je mu věnována samostatná kapitola.

Podle internetové encyklopedie Wikipedie<sup>16</sup> je internet celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí („nebo také síť sítí“), ve kterých mezi sebou počítače komunikují. Společným cílem všech lidí využívajících internet je bezproblémová komunikace čili výměna dat. Nejznámější službou poskytovanou v rámci internetu jsou **www stránky** (world wide web), což je kombinace textu, grafiky a multimédií propojených hypertextovými odkazy a e-mail, avšak nalezneme v něm i desítky dalších služeb. WWW stránky jsou jen jednou ze služeb internetu.

Brdička (2003) informuje o prvním internetu, který známe dnes a který se stal naším neodmyslitelným pomocníkem a zdrojem informací. Zrodil na počátku 90. let. **Historie** prvního **internetu** je však mnohem složitější. V roce 1946 byl internet pouhou vizi science fiction. První předchůdce internetu byl vytvořen v roce 1969 institucí Advanced Research Project Agency (ARPA) pod záštitou Ministerstva obrany USA. Síť byla nazvána ARPANET. Zpočátku byla tvořena pouhými čtyřmi počítači. V roce 1972 k ní bylo připojeno 50 výzkumných a vojenských center. Vznik internetu, tak jak ho známe skoro nyní, je od roku 1993, když Švýcar Tim Berners Lee vymyslel pro atomové fyziky ve švýcarském Bernu nový způsob výměny informací. Tento nový způsob znám právě pod zkratkou www byl startem honu za zábavou a informacemi na internetu. Od té doby neustále přibývají uživatelé internetu a služby, které nabízí se neustále vyvíjejí a zdokonalují. Už v roce 2006 bylo celosvětově více než miliarda uživatelů, v roce 2010 je toto číslo několikrát převyšeno a prudce stále stoupá. Dnes můžeme na internetu najít a dělat téměř cokoliv. S celosvětovým rozšířením má internet obrovskou sílu, která může být pozitivní, ale stejně tak i negativní, pokud se využívá nevhodným způsobem.

Šmahel (2003) uvádí, že internet dává svým uživatelům možnost podílet se na výměně informací po celém světě a také dává možnost k neomezené komunikaci taktéž po celém světě. Hlavními komunikačními prostředky na internetu jsou různé chaty, hlavně v dnešní

---

<sup>16</sup> Pozn.autorky - internetová encyklopedie Wikipedie není odborně garantovaná, nicméně při zpracování zrovna této bakalářské práce týkající se počítače a internetu spolu s dalšími zdroji a hlavně zkušeností autorky, se mi jeví jakou vhodná. Wikipedie je dostupná z [www.wikipedia.cz](http://www.wikipedia.cz).

době ICQ, chat na Facebooku, SKYPE a i sociální sítě, které ovlivňují, ať chceme či nechce, čím dál více životy současných dětí a mládeže. To mě vede k názoru, že rizika sociálních sítí, nejsou všem a hlavně dětem, dobře známa. Záměrem je proto se jim věnovat v samostatné kapitole. Nedílnou součástí **komunikace na internetu** je samozřejmě i email. Internet není jen technický prostředek, ale je i výrazem nového životního stylu informační společnosti, s čímž se, dle mého názoru, musí naučit pracovat i škola, aby žáky dostatečně připravila a vybavila pro život v této informační společnosti. Nesmíme opomenout fakt, že internet otevírá i cestu k novým informacím. Internetové vyhledávače tak mohou způsobit, že se člověk stává „**informačním narkomanem**“. Člověk má stále větší potřebu přijímat další a další informace v naději, že jednou se samy od sebe spojí a nastane skok od informace k poznatku, a tím k vědomosti, což je z praktické stránky nemožné. Žijeme v informačním věku a s nabízenými informacemi neumíme zacházet. Neumíme též rozlišit, které informace jsou pro nás důležité a které nikoliv. „Má-li být tedy dána odpověď na otázku, které informace jsou pro konkrétního člověka důležité, musíme brát v úvahu dvě věci: za prvé, zda jsou mu již známy jiné relevantní informace, a za druhé, jestli má k těmto informacím osobní vztah.“<sup>17</sup> Pokud nejsou vytvořena ona zmíněná propojení a vztah k informacím je pouze povrchní, tak se podle Buermanna (2009) upozorňuje na to, že se člověk stává pouze sběrným místem pro informace, podobně jako harddisk počítače. (Není tím řečeno, že paměť funguje mechanicky jako harddisk.).

#### 4.1 Internet ve školách a jeho přínos pro výuku

„V českých školách je internet stále poměrně nejasným médiem. Kromě jeho zřejmých možností komunikace chybí, ale metodicky zpracované zkušenosti, které by se daly metodicky využít. Internet by se mohl stát pro učitele zdrojem podkladů k výuce a k přípravě na ni. Je možno předpokládat, že rozvoj **didaktického využití internetu** nás v budoucnu ještě čeká.“<sup>18</sup>

Dnes internet představuje **rozmanité možnosti**, jak ho zařadit do výuky, či ho použít k přípravě na výuku, ať už se jedná o učitele či žáka. Upozorňuji na to, že bohužel internet v českých školách nebývá efektivně implementován do výuky. Učitelé ho moc nepoužívají a když ano, tak nejvíce jako zdroj informací. Žáci pomocí něho plní domácí úkoly, píš

---

<sup>17</sup> BUERMANN, U. *Jak (pře)žít s médii (Příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky)*. Hranice: Fabula, 2009. s. 118.

<sup>18</sup> SLAVÍK, J., a kol. *Počítač jako pomocník učitele*. Praha: Portál, 1997. s. 43.

seminární práce a apod. Internet na jednu stranu usnadňuje žákům domácí přípravu, na druhou stranu velmi omezuje v získávání informací z četby knih a vypracovávání úkolů samostatně.

**Efektivní využití internetu** při výuce je závislé na několika podmínkách. Hlavní podmínkou je existence vhodně motivujícího prostředí. Tato podmínka se jeví jako mnohem obtížnější než pouze zavedení internetu do škol. Další podmínka je didaktická a sociální, ta spočívá v tom, že se bez vedení učitelem a třídního kolektivu neobejde. (Brdička, 2003)

Efektivitu samozřejmě ovlivňuje i technické připojení, velmi záleží na rychlosti přenesených dat. Vysokorychlostní internet je k zařazení internetu do výuky nepostradatelný. V českých školách už je naštěstí „pomalý“ internet postupně vytlačován (viz. tabulka s.13). Ve školách funguje většinou lokální počítačová síť, k níž je internet připojen. Ideální je pokud má učitel svůj počítač s internet a žákům je dostupná učebna s počítači připojenými k internetu, kde se mohou věnovat samostatné práci, plnit domácí úkoly, pokud doma přístup k internetu nemají. Každá počítačová učebna by měla mít svá pravidla, jak se na síti chovat.

#### 4.1.1 Způsoby uplatnění internetu ve vzdělávání

Jedním ze způsobů, které zmiňuje Brdička (2003) je uplatnění internetu jako **stroje na učení**. Jedná se o instruktivní výuku, kdy žák je krok za krokem veden. Příkladem takto pojaté výuky je **programované učení**, které je možné pomocí počítače nebo i bez něj. Každý krok je zde předem určen, což omezuje žáka v jeho vlastní iniciativě. Podle odpovědi se program větví. V počítačových aplikacích programovaného učení se používá nejčastěji triáda – podnět, reakce a odezva. Může tím být i pouhá otázka. Zastánci tohoto způsobu učení se domnívají, že tím by se dal celý proces učení nakonec zautomatizovat. V šedesátých letech programované učení bylo propagované vyučovacími automaty, které se však neprosadily. Programované učení může být do určité míry efektivní, nic méně bych se přimlouvala ho kombinovat z dalšími způsoby viz dále.

Internet nachází svá uplatnění ve škole jako **zdroj informací** prostřednictvím nejrůznějších serverů a www stránek. Dnes můžeme prostřednictvím internetu vyhledat téměř jakékoliv informace. Pokud žák nezná přesný název stránky, poslouží mu nějaký z vyhledávacích serverů. Ze zkušenosti bych doporučovala Google<sup>19</sup> pro jeho největší záběr, co se vyhledávaných informací týče. Ovšem zde je nutné upozornit žáky i učitele na to, že **ne každá informace** nalezená na internetu je **věrohodná!** Proto je důležité žáky učit, jaké

---

<sup>19</sup> Dostupný na [www.google.com](http://www.google.com)

stránky lze považovat za věrohodné a jaké nikoliv a upozornit je na problematiku **plagiátorství**. Oficiální stránky seriózní vědecké organizace budou jistě věrohodnější než osobní stránka zcela neznámého uživatele.

Využití internetu jako **komunikačního stroje** je dnes velmi populární, zajišťují ho emaily, chaty, diskusní fóra, sociální sítě apod. Žáci tímto způsobem běžně využívají internet mimo vyučování. Je na učiteli, jak zakomponuje vhodně internetovou komunikaci do výuky. Žáci mohou například přes emaily komunikovat s odborníky při vypracovávání nějakého obtížnějšího úkolu, při výuce cizích jazyků si mohou žáci procvičovat jazyk výměnou **kořespondencí** se zahraničním žákem apod. Prostřednictvím emailu je možné se též účastnit **internetové konference**. Učitel by měl proto žáky seznámit s určitými pravidly, která kořespondence vyžaduje. Příkladem pravidla může být: Nepoužívej vulgární a urážlivá slova, buď stručný, jasně formuluj, neposílej email rozzlobený, neposílej nevyžádanou, obtěžující poštu (spam), respektuj soukromí ostatních apod.

Neopomenutelná role internetu ve vzdělání je jako **pomocník učitele**. Učitel ho používá při vyhledávání nových informací, které mohou obohacovat jeho práci. Aby učitel ušetřil čas vyhledáváním, existují služby, které se mu to snaží ulehčit, u nás je to např. Odkazník<sup>20</sup> Učitel internet využívá i při komunikaci s kolegy, žáky, rodiči apod.

Internet samozřejmě je i **pomocník žáků a studentů**. Ti ho používají při **plnění úkolů**, komunikaci s kamarády a vyhledávání informací jakéhokoliv druhu na internetu. Zde musím zdůraznit, že konverzace s kamarády má pouze vyjíměčně co dočinění s výukou. Žáci při přípravě na výuku nejvíce používají internetové encyklopedie, databáze, archivy apod.

Nezbytnou pomůckou se internet stává při **distančním vzdělávání**. **Studium na dálku** je dnes stále běžnější, týká se hlavně nejrůznější kurzů, ale i studia střední či vysoké školy. Studující nenavštěvuje přednášky, materiály jsou mu poskytovány prostřednictvím internetu, komunikace s vyučujícím probíhá přes emaily či chaty. Distanční vzdělání dle mého názoru nemůže nahradit vztah se spolužáky a učitelem a jak říká Brdička (2003), nemůžeme distančně vychovávat děti. Distanční vzdělávání je vhodné kombinovat s prezenční výukou, což se v České republice děje hlavně na vysokých školách.

Internet lze také do výuky zařadit jako pomocníka při školních projektech. **Projektová výuka** dovoluje aktivní zapojení žáka, nacvičit si týmovou spolupráci a propojit jednotlivé předměty mezi sebou. Využití informačních technologií je dnes podmínkou mnoha projektů a internet obohacuje projekt o další možnosti. Brdička (2003) rozděluje internetové výukové projekty na část mezilidských vztahů (dopisování-email, virtuální návštěva, vzdálený rádce atd.), část

---

<sup>20</sup> Příkladem takovéto kvalitní služby u nás, kterou spravuje UK PedF v Praze na serveru Učitel'ský pomocník a nazývá se Odkazník, dostupným na [http://www.spomocnik.cz/index.php?id\\_document=2034&template=odkaznik](http://www.spomocnik.cz/index.php?id_document=2034&template=odkaznik)

sběru a vyhodnocení dat (výměna informací, elektronické publikování, tvorba databáze atd.) a část řešení problému (hledání informací, online setkávání simulace atd.).

Kromě výše zmíněného je internet **prostředkem propojení dění** ve třídě, s blízkým i vzdáleným okolím, umožňuje do školních aktivit zařadit odborníky, rodiče i veřejnost. Některé aktivity se tak mohou přenést mimo vyučovací hodiny a dokonce i mimo školní budovu. (Brdička, 2003)

## 4.2 Specifika virtuálního světa

Fenomény, neboli specifika virtuálního světa (hl.internetu), nám lépe pomohou pochopit prostředí, kde tolik dětí a mládeže tráví svůj volný čas a co je k „surfování a brouzdání“ na internetu vlastně vede.

Šmahel (2003) ve své publikaci uvádí několik tzv. „vlastností“ internetu, které jsou pro děti právě tak přitažlivé. Jednou z nich je **prostředí bez zábran**. Jedná se o to, že internet je charakterizován jako prostředí bez zábran, kde je člověk zcela anonymní a tím pádem otevřenější. Na internetu je velmi často redukována úzkost a pocit fyzického bezpečí, tím, že se mladý člověk domnívá, že je za počítačem vlastně schovaný a nikdo nemůže zjistit jeho totožnost. Zvláštním specifikem je možnost kdykoliv kontakt online nebo připojení ukončit.

S prostředím bez zábran je spojená i **anonymita** virtuálního prostředí. Anonymita je pro většinu uživatelů základní vlastností. Toho často mladí využívají. Dítě i dospívající si však neuvědomuje, že počítačovými odborníky je poměrně snadno odhalitelný. Relativní anonymita může mít svá pozitiva viz. výše, ale i velká rizika, která číhají hlavně v komunikaci přes internet a sociálních sítích, o kterých bude ještě řeč.

Internet se dále chápe i jako **možnost odreagování a zábavy**. Zajímavé přirovnání uvádí Šmahel (2003) u člověka, který usedá k počítači s člověkem, který si zaplatil nějakou atrakci a čeká, co zažije nového. Někdo může chápat internet i třeba jako místo, kde se pobaví, dozví něco nového a stráví na internetu příjemné chvíle. Tento jev se nevyskytuje pouze u mladší populace, ale i u většiny dospívajících a dospělých bez ohledu na to, kolik jim je let. Není však možné říci, že internet je odreagováním pro každého. Pro řadu lidí je to jen prostředek k práci. Proto musíme rozlišovat nejen druh činnosti, ale také konkrétní typ služeb, kterých konkrétní člověk na internetu využívá. Toto tvrzením nenaznačuje, že mladí lidé ho využívají jen ke krácení volných chvil. Využití je možné při studiu, přípravě na výuku, hledání informací třeba o práci, kterou by student po absolvování školy mohl vykonávat.

Dospívající často popisují stav, kdy jsou plně soustředěni na činnost, kterou provádí. Tento stav nazývají „**flow**.“ Jde o situaci, ve které jedinec nepocituje únavu, je pohlcen činností bez ohledu na výsledek. Z určitého úhlu pohledu je tento stav únikem od sebe sama, nebo právě probíhající krize. Dospělí si povrchnost tohoto typu velice dobře uvědomují a proto si čas, který tráví na internetu vysvětlují jako něco, čím se odreagují, „zabijí volný čas.“ Podobně na nás může působit třeba televize, hudba apod.

Zdánlivě na internetu může docházet k určitému rozporu. Na jednu stranu dospívající tvrdí, že „jde“ na internet proto, aby zapomněl na svoje trápení a problémy, ale na druhou stranu prohlašuje, že jde pouze o „zabití volné chvíle.“ V tomto případě se jedná o **obrannou techniku**. Řešením, jak se zbavit špatných myšlenek, je začít dělat nějakou činnost, která nám dovolí zapomenout.

**Prostředí lži a přetvářky** na internetu je hodně propojené s právě již zmíněnou anonymitou. Velmi oblíbené u mladší populace je, že se vydávají se za někoho jiného apod. Mladí více experimentují s identitou, více lžou, k tomu jim nejvíce napomáhají chaty a další sociální sítě. Nejčastěji dívky vypovídají o tom, že se v prostředí internetu setkávají se sexuálními nárážkami. Patnáctiletá dívka uvedla názor, že mnoho kluků by se holky ve skutečnosti nezeptalo na to, jestli s nimi stráví noc, či stráví noc za peníze. Nikdo už se nediví, že někdo na chatu požádá cizí slečnu o sex. V reálné společnosti by byl takovýto návrh brán jako nepřijatelný. K tomu mě napadá, že internet vlastně i posunuje to, co vnímáme za normální a možná i morální. Většina mladých lidí si velice dobře uvědomuje, že ve virtuálním prostředí je snadné lhát, vymýšlet si a měnit identitu.

Jako poslední z nejpřitažlivějších charakteristik internetu Šmahel (2003) popisuje **prostředí štěstí**. Internet jako prostředí štěstí není tolik běžné. Znamená to, že v mladých lidech může internet vyvolávat pocity štěstí, bezstarostnosti, uvolněné atmosféry a emoční podpory a sounáležitosti. Dospívající se nepřichází na internet pouze bavit, ale přichází do prostředí, které mu nabízí možnost ventilovat své problémy, bolesti a pocity.

### 4.3 Sociální sítě

Sociální síť je jedna ze služeb, kterou nám internet nabízí. Lidé se prostřednictvím sociálních sítí na internetu sdružují i přes velkou vzdálenost, což by za jiných podmínek nemohli. V současné době prožívají sociální sítě rychlý rozvoj, který je ovlivňován nově vznikajícími technologiemi jako je Web 2.0, blogy (diskusní fórum) a podobně. Mezi nejznámější sociální sítě, které jsou dostupné i lidem v České republice patří například Facebook, Lidé, Twitter a

Myspace. Velké procento uživatelů těchto sítí značí o velké oblibě, hlavně mezi mladými lidmi. Mezi odborníky se dnes často mluví o **bezstarostné generaci**, které zkrátka baví, sdílet toho o sobě na internetu co nejvíc.

Sociální sítě bezplatně dovolují zveřejnění téměř jakéhokoliv obsahu na internet, ať se jedná o video, fotky, text, hudbu apod. Kromě toho mají sociální sítě poměrně malá opatření proti **zobrazování obsahu nevhodného** pro děti a mládež, takže i v tomto prostředí se mohou teenageři setkat s pornografií nebo se zobrazením násilí apod.

SaferInternet<sup>21</sup> zpracoval studii o tom, jaké sociální sítě existují a co od nich můžeme očekávat. Mezi nejznámější a dnes velmi populární patří **Facebook** ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)). Ten je celosvětově největší sociální sítí a největší sociální sítí i v České republice. Původně byl vytvořen pro studenty Harvardské univerzity, kteří díky tomuto přehledu studentů věděli, kdo je kdo, a mohli se navzájem snadno kontaktovat. Tato elektronická ročenka rychle získávala na oblibě a postupně se rozšiřovala. Ještě před pár lety ho nikdo v České republice neznal a dnes se odhaduje, že má u nás více než dva miliony uživatelů a tento počet stále stoupá. Facebook umožňuje vytvářet vlastní síť kontaktů a komunikovat s „přáteli“, sdílet s nimi obsah a osobní informace. Je určen pro děti od 13 let, což ovšem není nikde kontrolováno. Podle volby uživatele je možné tyto informace poskytovat jen okruhu „přátel“ a nebo všem, kteří se na Facebook přihlásí.

Před nástupem Facebooku byla nejoblíbenější sítí na světě **MySpace** ([www.myspace.com](http://www.myspace.com)). Původně tato síť byla vytvořena pro začínající hudebníky a dnes ji proto i běžní uživatelé často využívají pro sdílení hudby.

**Twitter** ([www.twitter.com](http://www.twitter.com)) je další sociální síť, která dostala svůj název od slova Tweet – pípat. Je založená na odesílání krátkých textů, odkazů na články, videa, fotografie. Každý uživatel si vytváří své příjemce a zároveň přijímá sdělení od dalších uživatelů, které si sám vybere.

Velmi rozšířenou sociální sítí mezi žáky a studenty základních, středních, ale i vysokých škol jsou **Spolužáci** ([www.spoluzaci.cz](http://www.spoluzaci.cz)). Cílem je propojit třídní kolektivy, uživatelé si mohou mezi sebou posílat vzkazy, fotografie, studijní materiály, informovat se o změnách a novinkách ve škole apod.

**Lidé** ([www.lide.cz](http://www.lide.cz)) je nejoblíbenější česká sociální síť, která se počátkem loňského roku dostala do stínu Facebooku. Uživatelé vytváří své profily, které jsou veřejně přístupné,

---

<sup>21</sup> Dostupné na [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz), původně z přeloženého německého originálu [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de).

vystavují fotografie, videa apod. Důležitým prvkem jsou seznamky a chaty mezi jednotlivými uživateli navzájem.

**Líbímseti** ([www.libimseti.cz](http://www.libimseti.cz)) je otevřená internetová seznamka podobně jako řada dalších například **Rande** ([www.rande.cz](http://www.rande.cz)), kdy uživatelé vytvářejí profily, kterými se prezentují. Uvádějí zde opět své osobní a soukromé informace Na základě uvedených zájmů, podle fotografií apod. navazují kontakty. Líbímseti.cz otevřeně funguje jako internetová seznamka. Jako poslední, mezi mládeží velmi oblíbený uvedu **Youtube** ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)). Tato sociální síť je zaměřená na sdílení videí, která je možná vkládat po přihlášení. Prezentovat svá videa mohou děti od 13 let, což se dá velmi snadno obejít. Youtube se stává poslední dobou prostředkem kyberšikany a zesměšňování dětí navzájem, ale i učitelů, kdy žáci nahrají na svůj mobil cokoli, co pak sdílejí s ostatními na Youtube. Nehledě na to, že některá videa nemusejí být pro mladší děti vhodná. Shlédnout video může kdokoli.

Jedním z největších problémů, který se dostává s rozšíření sociálních sítí do popředí je **zveřejňování osobních údajů**. To je samozřejmě chráněné Zákonem o ochraně osobních údajů. Jenže k čemu takováhle zákonná ustanovení, když uživatelé tyto informace vystavují a zveřejňují zcela dobrovolně? Nehledě na to, že tyto informace v dnešní době využívají i personalisté, pokud se někdo hlásí o práci, takže fotky z večírků a nevhodné komentáře se nemusejí jevit jako vhodné a žádoucí. Navíc **paměť internetu je nekonečná**. „Kdo si myslí, že to, co o sobě jednou zveřejnil na internetu, může snadno smazat, mýlí se. I to, co bylo kdysi na dávno zaniklých internetových stránkách, je možné vyhledat. Například díky organizaci Internet Archive, která už od roku 1996 archivuje veškerý obsah Internetu. Na webové stránce [www.archive.org](http://www.archive.org) se tak může každý díky „Wayback-Machine“ vydat na cestu časem a pročíst si různé staré verze webových stránek, samozřejmě včetně všech údajů, které tam byly uvedeny“<sup>22</sup>. A toto si myslím, že děti ve školách vůbec nevědí, otázkou zůstává, zda-li to znají alespoň učitelé, aby je s tím mohli seznámit?

Proč mají lidé chuť říkat o sobě veřejně soukromé věci? Tento trend je jasně vidět na internetu, ale i v televizi (realitní show - Big Brother aj.). V českém prostředí jde o fenomén poměrně nový a neprozkoumaný, jeho rysy jsou celosvětově stejné, odpovědět si můžeme například ve studii provedené Evropským mediálním institutem v Düsseldorfu, který se zabýval soukromím běžných lidí v televizi a na internetu. Podle odborníků v internetové komunikaci zdomácněla **móda sdělovat soukromé záležitosti veřejně**. Hranice mezi tím, co

---

<sup>22</sup> FILLECIA, M., a kol. *Jak se prezentujeme na internetu*. Praha: Online Safety Institute, 2010. s. 5. Přeloženo a upraveno z německého originálu organizace Klicksafe. [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

je soukromé a co veřejně je dnes velmi tenká a nejasná. Za zamyšlení stojí i fakt, jestli právě prostředí těchto sociálních sítí nesvádí jejich uživatele prozrazovat o sobě více než sami chtějí.

Podle [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz) a z mé vlastní zkušenosti s dětmi a mládeží lze říci, že kromě touhy po komunikaci, po navazování nových přátelství, ale už i vztahů, flirtování a udržování kontaktů, hraje právě v již zmíněných sociálních sítích hlavní roli **vliv skupiny**. Ten kdo je na FB ( Facebooku) či na jiné sociální síti je „in“, kdo není, nebo se nechová jako většina je „out“. Přitažlivost u mladé populace je také vymanění se ze světa dospělých, kdy se digitální a virtuální prostředí stává prostředím alternativním nebo paralelním světem.

Když se zeptáme děti a dospívajících na důvod, proč jsou v sociální síti, dozvíme se, že je to kvůli „přátelům“, které pak mohou snáze kontaktovat, kvůli **poznávání nových lidí**, díky kontaktům na známé současných přátel a dále na jejich známé, že mohou vidět, kdo je či kamarád, spojit se s ním a začít si s ním povídat, protože není úplně cizí a že na internetu je snazší někoho oslovit než v běžném životě, což ve svých publikacích uvádí i Šmahel (2003)

Co s tím? **Řešení** zůstává nezodpovězenou otázkou. Některé organizace již na toto reagují v podobě preventivních programů, kde začínají zařazovat i problematiku sociálních sítí apod. Ideálem by bylo zahrnout toto i do běžné výuky například předmětu mediální výchova, rodinná výchova či občanská výchova. Řešením by bylo i vzdělat a informovat učitele, rodiče žáků a studentů.

Internetový prohlížeč seznam.cz připravil pro rodiče, teenagery a učitele dokument s názvem „**Seznam se na internetu o nástrahách anonymity na internetu**“. Dostupné na <http://www.seznamsebezpecne.cz> . Dokument vypráví o nástrahách chatování na internetu, seznamování se na internetu, vydírání přes internet, o pedofilech na internetu a další. Všechny příběhy mají jednu věc společnou a to je anonymita na internetu! Video nabízí i rady jak se na internetu chovat a v případě potíží kam se obrátit. Rozhodně doporučuji tento film shlédnout všem bez rozdílu věku, hlavně pak dětem a jejich rodičům. Povinně bych ho pouštěla hlavně žákům základních a středních škol.

Podle **policie ČR** ještě **varuje** před nebezpečím tzv.kybergroomingu. **Kybergrooming** označuje jednání osoby, která se snaží zmanipulovat vyhlédnutou oběť, nejčastěji pomocí chatu, SMS zpráv, ICQ a Skypu a sociálních sítí a donutit ji k osobní schůzce. Výsledkem schůzky může být sexuální zneužití oběti, fyzické mučení, nucení k terorismu apod.

## 4.4 Přínos a rizika internetu

Internet rozhodně **není bezpečné místo**, pokud ho však budeme používat s určitými pravidly má řadu kladných stránek, kterých není málo.

Zde bych ráda shrnula a poukázala na další **výhody internetu** a jeho pozitivních stránek. Kvůli téměř neomezenému množství informací nabízí internet široké možnosti v oblasti učení, vzdělávání a zábavy. Můžeme říci, že internet nás vede také k jistému druhu samostatnosti. Většina dětí se s ním naučila pracovat sama, nebo díky svým vrstevníkům a to velmi brzy. Dnes je internet při studiu téměř nepostradatelný. Internet jako médium disponuje možnostmi tzv. zpětné vazby, kdy nejsme vázáni na programovou nabídku, jako je tomu např. u televize. Informace na síti si uživatel vyhledá dle své potřeby a může na ně okamžitě reagovat. Pro mládež to mimo jiné znamená, že o informacích vyhledaných na síti může okamžitě diskutovat pomocí chatu, e-mailu či skypu. Takto může komunikovat i několik účastníků současně. Anonymita na internetu nabízí řešení různých sociálních a psychických problémů. Protože anonymita usnadňuje dětem svěřování se s problémy, za které se stydí nebo o nich nechtějí mluvit. Myslím, že mohu říct, že internet všeobecně pomáhá k utváření jedince, jak po psychické stránce, tak po stránce sociální. Musíme si však uvědomit, že internet není jen místo samých pozitiv, ale má negativa, se kterými by měli být děti a adolescenti seznámeni.

Nutné je zmínit i **negativní vliv internetu**. Jedním z největších problémů je právě v současné době zmiňovaná anonymita, která může mít svá pozitiva, jak již byla napsáno, ale má i své stinné stránky. Anonymita je přesně to, co především pro děti a dospívající představuje největší nebezpečí. Je zajímavé, že například děti se rády při chatování a podobných komunikacích vydávají za někoho jiného, ale už je možná ani nenapadne, že to samé může dělat i údajný kamarád na „druhé straně“. Prostřednictvím této anonymity se několikanásobně zvýšil problém pedofilie. Díky internetu, důvěřivosti a často neznalosti dětí, není pro pedofila složité získat důvěru jako vrstevník a u vyhlédnuté oběti, zjistit důležité informace, adresu, telefon apod. a domluvit si schůzku.

Portál E-bezpečí udává, „že až čtvrtina českých dětí přiznává, že i přes riziko spojené s užíváním internetu, ráda elektronicky komunikuje a neváhá poskytnout své intimní údaje“.<sup>23</sup>

Rodiče by si proto měli uvědomit, že i pokud je dítě doma a sedí u počítače, hrozí zde nebezpečí např. **pedofile a majetková trestná činnost**.

---

<sup>23</sup> [www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz). České děti se na Internetu příliš svěřují. Dostupné na: <http://cms.e-bezpeci.cz>

Dalším velkým nebezpečím dle Šmahela (2003) je **násilí a agresivita na internetu**. Agresivní chování se nachází ve společnosti a tudíž i na internetu. Můžeme se setkat s verbální agresivitou na diskusních fórech a chatech, kde se objevil nový fenomén užívající anglického označení „**flame wars**“, což znamená, že lidé spolu diskutují takovým „ohnivým“ způsobem, při kterém dochází ke slovnímu napadání, kterého by uživatel nebyl v reálném světě patrně schopen. V současné době se ve stále větší míře na internetu objevuje i tzv. **kyberšikana**, která spočívá v obtěžujícím chování prostředí e-mailu, chatu, diskusních fór apod.. Vyznačuje se zasíláním nemravných zpráv, výhrůžek, zastrašování, ale i zasíláním virů či uveřejňování nehodných obrázků, které ponižují příjemce, apod.. Kyberšikana neustále nabývá na důležitosti ve školním prostředí, proto ji samostatně věnuji další kapitolu.

Šmahel (2003) se zmiňuje i o tzv. kyberkriminalitě. **Kyberkriminalita** je pojem k označení trestné činnosti spáchané v kyberprostoru, nebo k trestné činnosti, k níž dojde za použití počítače. Je to úplně nový druh kriminality, který se rozšířil s rozvojem internetu. Za přispění anonymity, která kyberkriminalitě nahrává, se s ní můžeme setkat ve všech oblastech internetového života. S kyberkriminalitou souvisí i velmi oblíbené mezi mládeží softwarové piráctví. Jedná se hlavně o nelegálně stahovanou hudbu, filmy a počítačové programy.

Velkým rizikem užívání internetu je podobně jako u hraní počítačových her závislost. Je však velmi těžké určit, kdo je na internetu závislí a kdo již ne. Za nadměrný čas se považuje velmi široké rozpětí a to od 5 hodin až po 25 hodin týdně. **Závislost na internetu** je podmíněna určitými předpoklady a okolnostmi a pokud nemá uživatel psychopatologické sklony k tomuto jednání, je pravděpodobné, že závislost na internetu nevznikne. Patologické používání internetu se projevuje závislostí na konkrétních službách, jenž síť poskytuje. Může se jednat o závislost na chatové komunikaci, na on-line burzách, on-line způsobu nakupování, on-line počítačových hrách či pornografii. (Šmahel, 2003)

Téma závislosti na počítačích a internetu je ve středu všeho dění a tak o závislosti samostatně pojednává jedna z dalších kapitol.

## 4.5 Kyberšikana

Kyberšikana (též kybernetická šikana, počítačová šikana či cyberbullying) je fenomén posledních let, který se velkou rychlostí rozrůstá. Stává se **problémem žáků i učitelů**. Dokonce věstník<sup>24</sup> ministerstva školství z ledna 2009 se už nově zmiňuje o kyberšikaně.

---

<sup>24</sup> Dostupné na <http://www.msmt.cz/dokumenty/2009-1>

Podle internetových zdrojů [www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz), [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz) je kyberšikana **ubližování, ztrapňování, znemožňování, ohrožování a zastrasování** druhé osoby pomocí internetu, mobilních telefonů a dalších ICT (informačních komunikačních technologií). Kyberšikana **je celosvětovým problémem** a řada zemí kvůli tomu přijímá nové bezpečnostní opatření a nové zákony. Počítačová šikana se projevuje mimo již výše uvedeného pořizováním zvukových, fotografických či audiovizuálních záznamů, jejich upravováním a následném zveřejňováním hlavně na internetu s cílem poškodit, zesměšnit, urazit atd. zachycenou osobu.

Mezi **projevy kyberšikany** se také řadí tvorba internetových stránek s cílem poškodit danou osobu. Kybernetickou šikanou se rozumí i zneužívání účtu dané osoby (email, diskusní profil, přezdívka apod.). Vydírání pomocí mobilního telefonu a hlavně pak internetu, obtěžování emaily, sms či voláním můžeme také považovat za cyberbullying.

„Kyberšikana a tradiční šikana mají jednu věc společnou, jejich cílem je někomu ublížit nebo ubližovat, ať fyzicky či psychicky. Kyberšikana může být spojena s tradiční šikanou (např. nahrávání fyzického týrání spolužáka). Moderní technologie (internet, mobilní telefony) nám umožňují pohybovat se ve virtuálním světě, který se liší od reálného světa. Tak, jako se liší virtuální svět od světa reálného, **liši se kyberšikana od tradiční šikany**. Ve virtuálním světě mohou být lidé anonymní, mohou vzájemně komunikovat i když nejsou fyzicky přítomní, pokud v kontaktu s někým být nechtějí, mohou komunikaci snadno ukončit.“<sup>25</sup>

Problémem je, že se často šíří mezi těmi, kteří neumějí rozeznat vtip od reality. Kyberšikanu bývá velmi těžké odhalit z důvodu již zmíněné anonymity, může se vyskytnout kdekoliv a kdykoliv. Oběť nejeví žádné zjevné důkazy tak jako u klasické šikany (poškozené věci, znaky fyzického násilí, ztracení věcí apod.). Oběť je tudíž mnohem hůře odhalitelná. Je spojené spíše s psychickým týráním. **Oběti kyberšikany** jsou často uzavřené do sebe, nekomunikují s okolím, ani s rodiči. Důvodem může být stud, ale i například fakt, že rodiče nerozumí počítačům a nebo dítě nemusí rozpoznat, že se jedná o formu šikanování.

**Šíření kyberšikany** může být velmi rychlé. Často stačí, že agresor nahraný záznam vloží na internet a přeposíláním se vytváří velké „publikum“, které zvyšuje intenzitu útoku, která může mít na oběť až zničující dopad. Aby bylo jasné, jak je situace kyberšikany vážná uvádím **několik případů ze života**, kdy kyberšikana život vzala.(podle [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz))

---

<sup>25</sup> [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz) – dokument o Kyberšikaně.

**Případ.č.1.** „Pět spolužáků podrobilo Annu (14let, Polsko) před celou třídou sexuální šikaně. Strhali z ní šaty a předstírali, že ji znásilňují. Celou scénu nahráli na mobil a vyhrožovali dívce, že nahrávku zveřejní na internetu. To také později udělali, video umístili na stránku YouTube. Pro Annu to měla být pomsta za to, že s jedním z chlapců nechtěla chodit.“ **Anna spáchala sebevraždu.**

**Případ č.2.** „Patrik (13 let, USA) byl obětí fyzické šikany. Aby se mohl bránit, začal se učit kickbox. Útočníkům se postavil, ale prohrál. Za jeho „drzost“ se mu chtěli pomstít. Využili k tomu spolužačku, která pak na internetu předstírala, že má o Patricka zájem. Jejím úkolem bylo získat o Patrikovi co nejvíce osobních informací. Ty poté zveřejnila na školním webu a označila Patrika za gaye. Na chatu si z něj dělali legraci i další spolužáci. Dokonce vytvořili www stránku, na níž vyhlásili soutěž o jeho co nejvíce zesměšňující fotografii. Stránka měla velký „úspěch“, postupně na ni začali přispívat žáci celé školy.“ **Patrik se oběsil.**

**Případ č.3.**“ Megan (13 let, USA) měla komplexy ze svého vzhledu. Na stránkách MySpace se seznámila s 16letým chlapcem. Několik týdnů spolu prožívali virtuální lásku, aniž by se někdy osobně setkali. Pak jí Josh začal psát zprávy plné nenávisti, jak je odporná a jak by byl svět bez ní lepší.“ **Megan se oběsila.** Z vyšetření policie vyplynulo že za chlapce se vydávala 50letá matka její bývalé kamarádky ze školy. Chtěla se tak Megan pomstít, že už s její dcerou nekomaradí.

(podle [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz), <http://bystron.blog.idnes.cz/c/64160/Kybersikana-zabiji.html> a Policie ČR - Kyberšikana)

Tyto otřesné případy signalizují, že by se kyberšikana neměla brát na lehkou váhu a **již děti na základních školách by měly být seznámeny s tím, co je kyberšikana**, jak se pozná a jak se před ní chránit.. Každý rodič, učitel, vychovatel by měl být schopen si s dítětem o tom pohovořit. Zejména bychom měli dětem zdůraznit, aby respektovaly ostatní uživatele, aby si dobře rozmyslely, co a komu posílají, aby velmi opatrně nakládaly se svým heslem, aby nesdělovaly své osobní údaje a neposílaly či nezveřejňovaly své fotky a rodiny bez zralého uvážení, či schválení rodičem. Děti by se neměly bát mluvit s někým dospělým, pokud se jim bude dít něco špatného nebo je něco trápit. Myslím si, že základem prevence je nejen informovanost o kyberšikaně, ale i žádoucí vztahy se spolužáky, rodiči, učiteli a vychovateli.

Kyberšikanou nejsou postiženi jen děti, ale též i učitelé. Časté jsou případy, kdy **žáci natáčejí učitele na mobil** o hodině a video pak prezentují na internetu. Jsou případy, kdy se žáci například vrhli na třídní učitelku, snažili se jí svléknout kalhoty a to vše natáčeli na mobilní telefon a vyvěsili na internet na youtube.cz.

## 5 Počítačové hry

Hraní počítačových her dnes patří k velmi oblíbené činnosti hlavně dětí, mládeže ale i některých dospělých. Hraním počítačových her jsou tak schopni trávit až několik hodin denně. Co je vlastně k tomu vede? Může počítačová hra nějak pozitivně ovlivnit osobnostní rozvoj dítěte? A může mít časté hraní i nějaké rizika či být dokonce škodlivé? Na tyto a další otázky se pokusím najít odpověď v následující kapitole.

### 5.1 Vysvětlení pojmu

Počítačová hra je nejčastěji **hraná na stolním počítači, notebooku** apod. Video hra, je hra provozovaná na **herní konzoli** (Playstation, Xbox). Počítačová hra bývá vydávána na nějakém nosiči (DVD, CD), který se vkládá do počítače přes mechaniku k tomu určenou. Hra může být distribuována i přes internet. Moderní počítačové hry mívají vysoké hardwarové požadavky. Vyžadují pro komfortní provoz zejména ovládací zařízení, zvukovou kartu, grafický akcelerátor a jiné hardwarové komponenty. Tyto komponenty nejsou nutně nezbytné k základnímu provozu. Vývoj počítačové hry bývá velmi zdlouhavý, finančně náročný a nezdědka se stává, že trvá i několik let.

Hraní her nemusí být nebezpečné pokud rodiče dítěti školního věku hru správně vyberou. Některé počítačové hry mohou mít na druhou stranu i **pozitivní účinky**. Dětem pomohou zlepšit orientaci, postřeh i některé další dovednosti. Skvělým pomocníkem mohou také být při výuce cizích jazyků. Žák pochytí snadno a rychle spoustu nových informací a slovíček zábavným způsobem.

### 5.2 Počítačová hra od historie do současnosti

Hraní nejrůznějších her je staré jako lidstvo samo. Ve středověku byly velmi populární **kostky a později karty**. Již malé děti si vymýšlejí nejrůznější hry a dokážou si také na cokoliv hrát. Dospívající a dospělí to mají obdobně. Podle internetového serveru [www.zivecomputer.cz](http://www.zivecomputer.cz) je tedy jedno k jakého účelu původně počítače vznikaly. Lidé si s nimi začaly hrát ještě dřív než měly nějaký obrazový výstup.

Hravost člověka se objevuje už na počátku padesátých let dvacátého století. To se začaly konstruovat první jednoduché zábavné programy. Jedna z prvních předchůdců dnešních her

bývá zmiňována hra **piškvorky** od autora A.S.Douglase a počítačová hra **Tennis for Two**, kterou v šedesátých letech vytvořil William Higinbotham s použitím osciloskopu a analogového počítače. Hra zobrazovala tenisový kurt z profilu, obsahovala síť a tenisový míček ovlivňovaný gravitací a ovládala se krabičkou s knoflíkem pro nastavení míčku a tlačítkem pro odpal.

Od té doby se začaly postupně **hry vyvíjet, zlepšovat a zdokonalovat**. Začaly se používat i jiné technologie k programování počítačových her. Revoluce v hraní počítačových her nastala v roce 1993, kdy počítačový programátor John Carmack vytvořil v té době veleúspěšnou hru **DOOM v 3D** rozhraní (trojrozměrné prostředí). Grafika trojrozměrných her se od té doby stala standardem i pro ostatní hry. V současnosti je herní průmysl na tak dobré úrovni, že počítačová hra připomíná spíše hraný film (film Avatar, který byl zpracován stejně jako počítačová hra), než kreslený, jak tomu bylo několik let zpátky.

### 5.3 Druhy počítačových her

Abychom porozuměli, co děti k hraní počítačových her vede, je důležité si ujasnit jaké hry či žánry her mohou mít děti k dispozici. Proč je pro děti virtuální svět tolik přitažlivý?

Her existuje velké množství a dělit je můžeme **podle nejrůznějších kritérií**. Některé počítačové hry mohou být dokonce i různým způsobem prospěšné a děti si na nich mohou trénovat určitou dovednost apod.

- **Adventura** je hra s příběhem a většinou s jedním hrdinou. Hráč plní úkoly a hádanky, používá svoji fantazii a logické myšlení, aby došel k cíli. Hra může obsahovat i akční prvky.
- **Akční počítačová hra** je hra, kdy hráč vidí očima hrdiny a likviduje své protivníky. Bývá často velmi krvavá a plná brutality a násilí, přesto je dětmi velmi oblíbená.
- **Arkáda** je hra s neměnným prostředím, kdy hráč sbírá body, aby mohl postoupit do dalšího kola. Dítě zde většinou musí zapojovat logické myšlení, aby uspělo.(př. hra Had).
- **Strategie** jsou hry, kdy si hráč velmi často musí vydělat peníze, aby mohl např. postavit základnu, zničit nepřítele apod. Většinou jsou válečného charakteru.
- **Simulátor** jsou hry, které často simulují například automobilové závody nebo nějaký druh sportu jako je třeba fotbal či lyžování.

- **Hra na hrdiny** je vlastně takovým příběhem, kde hráči zaujímají roli fiktivních hrdinů, kteří se během hry určitým způsobem vyvíjejí a zdokonalují. Často také obsahuje prvky násilí.
- **Hry o více hráčích** se hrají hlavně po síti, nejčastěji po internetu (online hry) nebo se jen propojí počítače, které jsou třeba v jedné místnosti. Více hráčů v jedné hře může tak soutěžit proti sobě.
- **Hry se sexuálními motivy** jsou velkým problémem současnosti, hlavně díky opravdu propracované anatomii lidských těl.  
( [www.worldgames.cz](http://www.worldgames.cz))

#### 5.4 Agrese a násilí v počítačových hrách

Některé hry jsou pro dětský věk opravdu nevhodné a záleží jen na rodičích, jak se k tomuto faktu postaví. Dnes máme proto několik možností, jak alespoň minimalizovat vliv počítačových her na lidskou psychiku. Existují již nejrůznější organizace, které se hodnocením počítačových her zabývají

. Nejznámější a nejrozšířenější je **společnost PEGI** [www.pegi.info](http://www.pegi.info) (Pan European Game Information). Pegi se zabývá **klasifikací vhodnosti počítačových her** pro děti a mládež. Systémem Pegi je označena i každá počítačová hra, která je uváděna na českém trhu. **Značky a symboly o vhodnosti** jsou uvedeny na přední a zadní straně obalu her. Systém Pegi (podle [pegi.info](http://www.pegi.info)) jednak upozorňuje od kolika let je určitá hra vhodná a to v šesti kategoriích **3+**, **4+**, **6+**, **7+**, **16+**, **18+**. Druhou informací, která by měla být na hře uvedena je ikona s konkrétním obrázkem, který značí, co se ve hře může vyskytovat. Pegi používá ikony, které označují „**sprostá slova**“ a znamená to, že ve se hře vyskytují sprostá slova, ikona „**diskriminace**“ informuje o tom, že hra obsahuje diskriminační prvky nebo materiál podněcující k diskriminaci, ikona s obrázkem „**drogy**“ poukazuje, že ve hře se objevuje tematika návykových látek, ikona „**strach**“ symbolizuje, že hra může u dětí vyvolat strach. Pokud se ve hra podněcuje k hazardu je na obale hry uvedena ikona „**hazard**“. Symbolický obrázek „**sex**“ signalizuje, že se ve hře objevuje sexuální chování. „**Násilí**“ ve hrách bývá velkým problémem a proto i ikona s motivem násilí informuje o tom, že se ve hře prvky násilí objevují. „**On-line**“ ikona upozorňuje že ke hraní hry je potřeba připojení k internetu. Obdobou ratingové agentury Pegi je ERSB.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> ERSB používá obdobné značení jako Pegi a je dostupná na [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

S Pegi systémem označení se setkáme tedy na hrách, které si můžeme zakoupit na CD či DVD nosičích. Problém bývá, jak označit hry přístupné pouze online, které tedy nemají žádný obal s Pegi značením. Tímto se zabývá stránka [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu).

Téma **agrese a násilí v počítačových hrách** nás pronásleduje již velmi dlouhou dobu a je těžké dát tomuto jevu nějaké rozumné vysvětlení. Ani vědci, psychologové, sociologové a další odborníci se nemohou shodnout na jednom závěru.

Podle jedné ze studie, kterou provedla Sternheimerová<sup>27</sup> ([www.lupa.cz](http://www.lupa.cz)), hraní násilných, akčních počítačových her z dítěte zabijáka neudělá. Studie tvrdí, že násilné videohry a PC hry **rozhodně nejsou důvodem, proč děti vezmou do ruky zbraň** a postřílí své spolužáky ve škole apod.. Svůj první výzkum spustila Karen Sternheimerová na základě incidentu, během kterého dva studenti coloradské střední školy postříleli třináct lidí a pak i sebe. Mladíci se prý nechali inspirovat již zmiňovanou počítačovou hrou Doom. Její výzkum čerpá z tisku a statistik FBI a ukazuje, že po deset let od uvedení první počítačové hry Doom, což byla vlastně první střílečka, poklesl počet mladistvých zadržených za vraždu až o 77 procent. Důvody, proč děti a mládež vraždí, musíme hledat jinde. Sternheimerová říká, že **záleží hlavně na výchově, podmínkách, kde dítě vyrůstá**, a dalších faktorech.

K jiným výsledkům se dobral Grossmann<sup>28</sup>, který se zabývá vším tím, co dělá člověka schopným zabít. Vojáci se to učili. **Děti se učí zabít vlivem hrubosti a násilí doma, vlivem násilí v televizi a vlivem interaktivních počítačových her.** Grossman zjistil, že metody používané při výcviku vojáků k zabíjení stejně působí i na děti. Jako příklad uvádí brutalizaci a vštěpování hodnot. Malé dítě napodobuje to co vidí, aniž by si to uvědomovalo, neodděluje fikci od skutečnosti, důsledkem je, že některé děti vidí pak násilí jako způsob přežití ve světě. V počítačových hrách dle Grossmanna můžeme najít klasické podmiňování, jako způsob učení. Děti se naučí násilí spojovat s legrací, smíchem, popcornem u TV a PC. Vlivem her dochází i k **operativnímu podmiňování**. Vojáci si učinili ze zabíjení podmíněný reflex, realisticky vyrobené terče, do kterých se strefují představují stimul a reakci, což se mockrát opakuje až naučené chování z automatizuje. Z toho vyplývá, když nějaké dítě hraje střílečky, akční hry atd. učí se stejným **podmíněným reflexům** a motorickým schopnostem.

---

<sup>27</sup> Karen Sternheimerová je sociologička z Jižní kalifornské univerzity..

<sup>28</sup> Dave Grossmann je profesorem psychologie ve West Pointu a uznávaným znalcem problematiky psychologie zabíjení. Příspěvek, ze kterého vycházím „Učíme děti zabíjet“ byl přednesen na konferenci nevládní organizace „Aliance pro dětství“, která se konala v Bruselu ve dnech 11.-14.2000 pod názvem „Právo na dětství-most budoucnosti“

Násilí a agrese v počítačových hrách záleží, jak vidíme, na úhlu pohledu, jak se na problém díváme. Ať se názory různí jakkoliv. V jednom se asi většina shodne a to, že nadměrné trávení času u počítače dětem rozhodně neprospívá. A o tom více v dalších kapitolách.

## 5.5 Přínos a rizika počítačových her

„Podle psychologů znamená užívání počítačů pro mnohé právě **radost ze hraní**. Při hře dochází k objevování nových řešení, což děti velmi baví. Nemaleým zjištěním psychologů je i to, že hra může vést k pocitu naplnění, že nás někdo poslouchá a slepě plní naše rozkazy. Hraní může přinášet i pocit seberealizace v dobře fungující hře, kde se nám daří.“<sup>29</sup>

Jak již bylo zmíněno u jednotlivých druhů her, jedním z pozitivních účinků může být i **rozvoj logického myšlení a fantazie, trénování postřehu a paměti a i rozvoj spolupráce**, pokud se jedná o týmové hry, kde si hráči musí vzájemně pomáhat.

Dalším důvodem **proč mají děti počítačové hry rády** je hlavně snadná dostupnost (pokud pomineme finanční stránku, protože PC hry jsou velmi drahé), pochopitelnost a jasnost pravidel. Hry nabízejí i zjednodušení světa, nabízejí různé životní zkušenosti. Ve hře může docházet k poznávání něčeho nového a neznámého. Jedinec je často do hraní tak ponořen, že dochází k odpoutání se od reality a identifikování se s hrdinou, který má nejrůznější schopnosti, které by i samo dítě rádo mělo. Počítačová hra umožňuje dokonce dětem vyzkoušet si činnosti, které jsou v běžném životě nereálné.

Společnost Pegi na svých stránkách [www.pegi.info](http://www.pegi.info) uvádí další kladné přínosy v hraní počítačových her. Zmiňuje se o tom, že hry **podporují tvořivost a interakci** a mohou hrát důležitou roli v **sociálním a intelektuálním rozvoji**. Dalším nezpochybnitelným kladem je, že mohou pomoci proniknout začátečníkům do techniky a problematiky počítačů a **podporují u nich zájem i o ICT** (Informační a komunikační technologie). Hry mohou vést děti k **větší samostatnosti** a sebeovládání, protože na nich vyžadují dodržování pravidel a nejrůznějších pokynů. Dobrodružství, pátrání a strategické hry nabízí hráčům příležitost rozvíjet jejich **strategické myšlení a umění řešení problémů**. Počítačové hry mohou být použity například i k rozvoji motorických a prostorových schopností u menších dětí a mohou být ku prospěchu u dětí s fyzickým postižením. U dospělé populace bylo dokonce prokázáno, že schopnosti zrakového vnímání se při dlouhodobém hraní akčních počítačových her zlepšují. Výhodou hraní her na počítačích je také to, že otvírají **příležitosti k rozvíjení představitivosti a fantazie** a ke zkoumání jiných světů.

<sup>29</sup> TŮMA, J. *Náš život s počítači*. Praha: Naše vojsko, 1990. s 10.

Poslední kladný přínos počítačových her, který uvedu je znám zatím pouze ze zahraničí. Jedná se o „**terapii**“ pomocí PC her, hlavně hry Dance Revolution, která vznikla v Japonsku. Hráč se na interaktivní podložce snaží za rytmu hudby napodobit a opakovat předlohu počítačové animace. Této hře si všimla organizace zabývající se prací s hyperaktivními dětmi. Hraní této hry pomohlo hyperaktivním dětem při práci s textem. Při dalším výzkumu se zjistilo že ti, kteří tancovali měli lepší schopnosti okamžitě opakovat několik čísel či písmen. Čím více si děti hrály, tím lépe poté mohli číst. Možná v budoucnu bychom i u nás v České republice mohli některé hry využít pro terapeutické účely. ([www.zpravy.idnes.cz](http://www.zpravy.idnes.cz) - Mihulka 2005)

Už bylo zmíněno, že všechny hry nejsou stejné tudíž **nebezpečnost a rizika** se můžou u jednotlivých počítačových her lišit. Největší problém, který se pojí právě s dlouhodobým hraním počítačových her je životní styl, který tomu většinou odpovídá. U hráčů se většinou objevují **pohybové problémy**, neboť dlouhodobé sezení u počítače může s sebou přinášet značná zdravotní rizika hlavně u dětí a mládeže. Časté jsou **bolesti šíje a ramen, bolesti zápěstí a bederní oblasti**. Nehledě tomu, že neaktivním životním stylem, kterým sezení u počítače je, vzrůstá i procento dětí, které mají určité **problémy s nadváhou**, způsobené převážně nedostatkem pohybu. Na základě obezity se mohou objevit i kardiovaskulární problémy a cukrovka. Další problém spojený se sezením u počítače a koukáním na monitor je **poškození očí**. Časté hraní her může způsobit podrážděnost, bolest, pálení a únavu očí. Častá je i nevyspalost dítěte a jeho celková **podrážděnost s únavou**.

Vážným důsledkem, o kterém se zmiňuji více v samostatné kapitole je **závislost na počítačových a hazardních hrách**, které se v současné době řadí mezi nejrozšířenější v České republice, a to i přes to, že se nejedná o závislost jako takovou, nejedná se totiž o látku (základ pro závislost), která dokáže ovlivnit naše vnímání, chování a psychiku. Tato závislost „je řazena právě do této skupiny díky výskytu u dětí a dospívajících. V praxi totiž může způsobit obdobné problémy jako užívání návykových látek“.<sup>30</sup>

Časté hraní počítačových her může určitým způsobem **narušit i sociální vztahy** a to hlavně vztahy s vrstevníky. Jednostranný životní styl a **nedostatečný rozvoj sociálních dovedností** ke kterému nadměrné hraní počítačových her vede může vyvrcholit až v izolaci se od společnosti vůbec a jedinec může zaostávat za svými vrstevníky. Narušení sociálních vztahů nemusí být pravidlem, neboť jedinec může hrát s dalšími hráči či komentovat hraní na chatu či nějaké sociální síti, se svými vrstevníky, kamarády apod.

---

<sup>30</sup> PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. s. 90.

Velmi diskutovaným problémem je **násilí v počítačových hrách**. Tento velmi rizikový prvek v počítačových hrách má své zastánce i odpůrce. Výzkumy uvádějí, že nejnebezpečnější formy násilí v hrách jsou takové, které může dítě či dospívající v reálném životě snadno napodobit. Např. bodnutí nožem představuje pro hráče daleko větší riziko, než používání nějakých raket. Podle Vaculíka (2002) se velice nebezpečné z hlediska učení násilí jeví i to, pokud kladný hrdina, se kterým se děti často identifikují, se chová násilně. Nutno zmínit, že i pouhá přítomnost zbraně ve hře, zvyšuje množství agresivních myšlenek, než kdyby dítě tuto zbraň ve hře nevidělo a nepoužívalo. Agresivní hry jsou více nebezpečné pro děti, které vyrůstaly v násilnických rodinách či partách. Násilné počítačové hra nabízejí nevhodné modely řešení v konfliktních situacích.

Hraní počítačových her se může projevat i v **zanedbávání školy**. Jedním z negativních účinků je i to, že dítě tráví dost času u počítače, méně čte a tím se mu nedostává prostor na učení a na přípravu do školy.

Z psychologického hlediska se jako rizikové jeví, že hráči tráví mnoho času ve hře rozvíjením herní postavy namísto rozvoje vlastního. Tímto může docházet k **úniku od reality**.

Počítačové hry mohou být hrozbou nebo mohou být příjemnou zábavou. Neexistuje žádný přesný návod, jak hrát hry bezpečně. Největší moc mají rodiče, mohou dohlédnout jaké hry dítě hraje a jak dlouho a dle toho hráčovu vášeň usměrňovat. Každé dítě si rádo hraje, proto neberme mu toto štěstí, ale kupte mu hru vhodnou pro jeho věk, mluvíte s tím o pocitech, které během hry zažívá a vysvětlete mu, co se ve hře děje. Podle mého názoru pouze komunikace a vhodný přístup rodičů ke hrajícímu dítěti je způsob jak se vyhnout alespoň částečně rizikům, které sebou počítačové hry přináší.

## 6 Fenomén závislosti na počítači a internetu

Fenomén závislost patří k velmi obávanému problému současnosti. Zasahuje komplexně do života závislého člověka, zvláště pak dítěte, ovlivňuje jeho chování, prožívání, zdravotní stav s přesahem do sociálního okolí, které je onou závislostí také ovlivněno. Závislost člověka velmi omezuje a ovlivňuje i jeho osobnostní rozvoj.

Závislost na počítači či internetu je velmi diskutované téma přítomnosti. Neustále se hovoří o tom, zda-li tato závislost existuje a pokud ano, jestli se jedná o opravdovou „závislost“?

### 6.1 Definice závislosti

Definice závislosti podle Mezinárodní klasifikace nemocí 10.revize je pokud během jednoho roku došlo ke třem nebo více z následujících jevů, jež ve své publikaci popsal Nešpor (2000). Závislost lze tedy diagnostikovat, pokud se objeví silná touha nebo pocit puzení užívat látku, potíže v sebeovládání, které se týká hlavně užívání látky, abstinenční syndrom, kdy je látka užita k zmírnění odvykacího stavu. Mezi další **charakteristiky závislosti** se zařazuje průkaz tolerance k účinku látky, tolerancí je zde myšleno zvětšování množství látky k navození stejného účinku dříve dosaženého menšími dávkami. Postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch psychoaktivní látky a pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků uzavírá jevy, které napomáhají k určení diagnóze závislosti.

Podle Nešpora (2000) se závislost vyskytuje jako syndrom právě několika již zmíněných jevů. Mezinárodní klasifikace nemocí rozlišuje **druhy závislosti** na závislost na alkoholu, opolidech, kanabiniodech, sedativech či hypnotikech, kokainu a dalších stimulanciích včetně kofeinu, na halucinogenech, tabáku, organických rozpouštědlech a na několika dalších psychoaktivních látkách.

Z uvedeného výčtu klasifikovaných závislostí vyplývá, že v případě patologického hráčství (gamblérství), závislosti na práci, závislosti na počítači a internetu **není závislostí** jako takovou. Nemůžeme však popírat, že tyto druhy chování nemají se závislostí něco společného.

Závislost se velmi projevuje na psychice člověka. Je to vlastně **duševní porucha**, která se u člověka užívající návykové látky vyskytuje. Společně s ní se mohou objevit i další poruchy poškozující psychiku .

## 6.2 Patologické hráčství

Zmínku o patologickém hráčství, jsem se rozhodla zařadit z důvodu podobnosti si v některých rysech velmi se závislostí na internetu a z důvodu vyvozování některých závěrů týkající se počítačové závislosti z patologického hraní, čili gamblérství. A právě již zmíněné „hraní“ činní onu podobnost s hraním počítačových her.

„Patologické hráčství se v Mezinárodní klasifikaci nemocí řadí mezi tzv. **návykové a impulzivní poruchy**, tedy ne mezi závislost. Je zajímavé, že v předchozí verzi klasifikace se tato diagnostická jednotka vůbec neobjevovala, kdežto Americká psychiatrická asociace ji mezi duševní poruchy zařadila už v roce 1980, tedy zhruba o deset let dříve.“<sup>31</sup>

Patologické hráčství podle Světové zdravotnické organizace **spočívá v epizodách hraní**, které negativně ovlivňují materiální, rodinné a pracovní hodnoty. K určení diagnózy většinou přispívá fakt, že hraní se opakuje na úkor nepříznivým sociálním důsledkům například zchudnutí, narušení rodinných vztahů a osobního života.

**Hrací automaty** můžeme rozdělit na tzv. **výherní a zábavní**. U zábavních automatů si hráč kupuje čas, kdy může hrát. Nemůže však nic vyhrát. Aby mohl hrát musí hodit do automatu peníze. U hraní tohoto druhu si hráč nekupuje možnost výhry jako u výherních automatů (spíše proherních), proto se o hazardní hru jako takovou nejedná. Podle mého názoru právě již zmíněný zábavní automat je velice podobný v užití počítače, kdy si sice hráč nekupuje čas přímo, ale prostřednictvím rodičů a nových komponentů k počítači, neboť počítačové hry mají například velké požadavky na grafickou kartu, rychlost počítače do čehož je třeba také investovat.

I když zábavní automaty nepředstavují stejně **vysoké riziko** jako automaty výherní, skrývají též nebezpečí hlavně pak pro děti a mládež. „Dítě, které u nich bude trávit dlouhé hodiny, nebude mít čas na školu, nezíská dovednosti v mezilidských vztazích a může zaostat za svými vrstevníky také v jiných směrech. U těchto dětí se vlivem hry zvyšuje riziko epilepsie.“<sup>32</sup> Zábavní automaty samozřejmě představují riziko i místem, kde se nacházejí.

O výherních automatech a dalších hazardních hrách by se nechalo psát ještě dlouho, není to však cílem bakalářské práce.

Propojení internetu s patologickým hráčstvím může podle Nešpora (2000) způsobit, že se internet stane prostředkem k hazardní hře. A zde už je jen krůček k patologickému hráčství.

---

<sup>31</sup> NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000. s. 30.

<sup>32</sup> NEŠPOR, K. *Hazardní hra jako nemoc*. Ostrava: Nakladatelství Aleny Krtilové, 1994. s. 12.

### 6.3 Závislost na počítačích a internetu

„Hynkovi je 17 let, počítače a počítačové hry ho neodolatelně přitahují. Než usedne k počítačové klávesnici, říká si, že si jenom něco na chvíli zkusí, ale pak pro něj přestane existovat čas. Zapomene, že by se měl připravit do školy, a odmítá jít ke společné večeři. Rodiče se mu snažili počítačové hry zakázat nebo jejich provozování omezit na únosnější míru, ale Hynek byl nervózní, vzteklý a podrážděný. Když ale nechali rodiče jeho problému volný průběh, doba, kterou trávil Hynek u počítače, narůstala. Jiné zájmy ustoupily do pozadí. Hynek má navíc vážné studijní problémy, zhoršil se jeho zrak a objevily se bolesti páteře a problémy se zápěstím Hynek ví, že to souvisí s počítačem, ale přesto v nadměrném věnování se počítačům pokračuje.“<sup>33</sup>

V tomto modelovém příkladu si můžeme ukázat všech **šest znaků závislosti**, které jsem popsala výše. Nalezneme zde silnou touhu nebo pocit puzení, potíže v sebeovládání, odvykací stav, toleranci ke zvyšování, zanedbávání jiných zájmů a pokračování přes zjevné škodlivé důsledky. Zde je sice velká podobnost se závislostí, ale z medicínského hlediska se o závislost jako takovou nemůže jednat, neboť závislost vzniká pouze na látkách. Presl (1995) ve své publikaci vymezuje podmínky, co je to vlastně droga. Je to buď přírodní nebo syntetická látka. Důležité je slovo látka. A to látka, která „ má psychotropní účinek, tj. ovlivňuje nějakým způsobem naše prožívání okolní reality, mění naše vnitřní naladění a prostě působí na psychiku.“<sup>34</sup>

Zatímco Presl (1995) a Nešpor (2000) se více méně shodují na tom, že **závislost na počítači či internetu spíše neexistuje**, pouze má společné rysy se závislostí na návykových látkách. Americký psycholog Alexander již v roce 1981 píše: „Stejně jako existuje závislost na alkoholu, cigaretách, sexu, cvičení, **existuje také závislost na internetu**.“<sup>35</sup> Co však lze považovat za závislost na internetu a co za pouhé užívání internetu, není jednoduché. Různé studie považují za nadužívání internetu různě dlouho dobu. Shodují se v tom, že nadužívání je pokud, člověk tráví u internetu v 5 – 25 hodin týdně (Grohol in Šmahel) Já si myslím, že velmi záleží, co do této doby počítáme. Dnes lidé prostřednictvím internetu pracují, takže se doba prodlužuje. Grohol (In Šmahel, 2003) ve své publikaci bohužel neuvádí, co všechno se do této doby počítá.

Griffiths (In Šmahel, 2003) **vymezuje počítačovou závislost** přítomností následujícími symptomy:

---

<sup>33</sup> NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000. s. 34.

<sup>34</sup> PRESL, J. *Drogová závislost*. Praha: Maxdorf, 1995. s. 9.

<sup>35</sup> GRIFFITHS, M.: *Internet Addiction: Does It Really Exit?* 1998 In ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. s. 141.

- **Důležitost předmětů**, na kterém je člověk závislý. „Brouzdání“ po internetu se stává nejdůležitějším v životě člověka. Pokud se závislý své činnosti nevěnuje, přemýšlí, kdy se ji bude moci věnovat příště. Závislost si podmaňuje myšlení, pocity i chování.
- Dochází ke **změnám nálady**. Pokud dotyčný nevykonává činnost na níž se stal závislým, mění se jeho nálada. Stává se podrážděným, nervózním, nemůže se řádně soustředit apod.
- Zvyšuje se **tolerance** na určitou dávku či vykonanou činnost. Například člověk musí hrát hry čím dál více, aby z toho měl dobrý pocit a aby to uspokojilo nějakou jeho touhu, potřebu.
- Griffiths mluví i o **abstinenčním syndromu**, který se projevuje po přerušení užívání, v tomto případě po přerušení činnosti spojené s počítačem, na níž jsme zvyklí. Po přerušení činnosti se dostávají nepříjemné fyzické a psychické pocity.
- Mezi závislostí a okolním světem **dochází ke konfliktům**. Jedná se hlavně o konflikt s rodinou, s prací, školou, zájmy apod.
- Typické pro závislostní chování, které autor uvádí jsou **recidivy**. Což jsou návraty k opětovnému stavu dřívějších činností, na níž jsme závislí. Do dříve zažívaného stavu se dostaneme rychleji než při prvním kontaktu.

Podle Šmahela (2003) můžeme **závislost na internetu** rozdělit na několik druhů:

- **Pasivní závislost**, což může být sledování např. videí na internetu apod.
- **Aktivní závislostí** Šmahel rozumí hraní počítačových her, nebo závislost na internetu jako takovou, která by sem také patřila.
- **Psychickou závislostí** se rozumí neodolatelná touha být zase on-line, neustále myšlení na to až bude moci dotyčný/á připojit k internetu, nebo si zahrát počítačovou hru.
- **Fyzická závislost** je na rozdíl od návykových látek nechemická a projevuje fyzickými příznaky po vysazení látky a v tomto případě se jedná o přerušení činnosti hraní počítačových her, nebo se odpojení od internetu. Nebýt online. Mezi fyzickými příznaky v důsledku hraní počítačových her a internetu můžeme zařadit bolest hlavy a sníženou schopnost normálně fungovat v každodenním životě.

Nyní se můžeme zamyslet nad tím, jak vypadá takový typický **člověk závislý na počítači či internetu**. Podle Nešpora (2000) to může být Hynek z našeho příběhu výše.

Turkleová (In Šmahel, 2003) „závisláka na internetu“ popsala jako „ mladého muže-teenagera, který má malé nebo žádné sociální zkušenosti a nízké sebevědomí.“<sup>36</sup>

Autoři různých publikací, jak čeští, tak i zahraniční se nemohou shodnout, jak tedy člověk závislí na internetu, počítači vypadá a jestli vůbec lze hovořit o závislosti. Na téma počítačové závislosti, či závislosti na internetu byla provedena řada výzkumů a celá problematika se i nadále zkoumá. Výsledky však zatím nepřinesly nějaká objektivní, přesvědčivá zjištění.

Grohol (In Veselá, 2007) dále upozorňuje, „že původní **výzkumy závislosti na internetu** začaly jako výzkumy, které nemohou říct nic o kauzálních vztazích, nemohou vyvozovat závěry o tom, zda je internet skutečně příčinou určitého chování. Proto jsou závěry těchto studií čistě spekulativní a subjektivní. Vážným nedostatkem dosavadních výzkumů závislosti na internetu je skutečnost, že nezjišťují, zda závislosti na internetu předcházely nějaké jiné duševní nemoci, zdravotní, vztahové nebo jiné problémy. Nebere se dostatečně v potaz, zda je dotčený studentem, zda internet potřebuje k práci, zda jeho život zužují aktuální starosti, které způsobují, že tráví více času online.“<sup>37</sup>

## 6.4 Léčba a prevence závislosti

Doktorka Youngová ( In Nešpor, 2000) ve své publikaci doporučuje **preventivní strategie a strategie léčení**, které jsou velmi podobné a známé při práci s klienty drogově závislími. Autorka doporučuje především práci s motivací, neboť jen motivovaný klient může být v léčbě úspěšný. A platí o i pro prevenci, kdy ze své osobní zkušenosti mohu potvrdit, že je i nejlepší pro prevenci, hlavně pak tu primární, klient, který má zájem. Další velmi důležitou podmínkou je změna životního stylu. Rozpoznávání spouštěčů, či jejich lepší zvládnutí se preventivně může předcházet nadužívání internetu, počítače či dokonce může vést k závislosti.. Pro prevenci je i důležité sebeuvědomování a včas zjistit, že se děje něco, co už nemám úplně pod kontrolou. Autorka dále informuje o tom, že závislost na internetu, počítači

---

36 TURKLE, S. Life on the screen. Touchstone Books. 1998 In ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. s. 143.

37 GROHOL, J.M. Internet adiction guide . 2005 <http://psychcentral.com/netaddiction> In VESELÁ, M. *Online závislost v kontextu různých internetových prostředích*. Brno: Masarykova univerzita. Diplomová práce. 2007. s. 11.

může být jakým si únikem od reality a také únikem od nějaké další, jiné duševní poruchy, kterou je též potřeba léčit.

## 6.5 Prevence závislosti na internetu a počítači u dětí

I když není tedy jasné, zda je správné používání termínu „závislost“ pokud mluvíme o internetu a počítačích, přesto jsem se rozhodla pro větší srozumitelnost v textu tento pojem zachovat.

Americká lékařka Dr. Youngová (In Nešpor,2000) doporučuje u dětí především rozpoznávat včas **varovné známky**, které by mohli signalizovat počínající závislost. Mezi sledované rizikové jevy můžeme zařadit zhoršení prospěchu ve škole, změnu chování, unavenost, vyčerpanost, ztráta zájmu o okolí, přátele a koníčky. Důležité je spolupracovat se všemi členy rodiny. Velmi významnou roli v podchycování a odhalování závislosti na počítači mohou sehrát rodiče. Žádoucí je ze strany rodičů, učitelů, vychovatelů dávat najevo přízeň, zájem o žáka, vřelost, ale také projevit obavy, navrhnout změnu a na ní trvat.

Velmi nezbytné je stanovit **pravidla používání počítače**, které je dobré podle mě i sepsat a vyvěsit na viditelném místě, aby je dítě, žák, student neustále viděl a o těchto pravidlech s ním mluvit, vysvětlit mu k čemu jsou a co by se mohlo stát, kdyby je nedodržoval. Velmi bych se přimlouvala i za to, aby rodiče, učitelé atd. byli natolik informovaní, aby dokázali dítěti potřebné informace vhodnou formou předat.

Stále zmiňovaný je i fakt, že **počítač** by měl být umístěný nejlépe **v obývacím pokoji**, nikoliv v pokoji dítěte! Jedná se o to, že je třeba, aby měl rodič počítač pod kontrolou. Věděl, jak dlouho tam dítě sedí, co na počítači dělá, jaké stránky navštěvuje na internetu apod. Nemožnost kontroly vzniká pokud má žák počítač ve svém pokoji, či pokud tráví většinu času doma sám. Z toho důvodu by měli rodiče dohlížet i na přiměřené trávení volného času jejich potomka, naplnit volný čas aktivitami, které žáka budou bavit a trávení času u počítače bude pouze jako vedlejší činnost. Tady musím též zdůraznit pozor na přetěžování dítěte ve volném čase!

Pokud by měli rodiče, učitelé nějaké pohybnosti, vždy je na místě vyhledat včas odbornou psychologickou nebo další pomoc pro případné duševní, nebo nějaké jiné problémy dítěte.



## 7 Možnosti minimalizace rizik a závislosti dětí na počítači

V poslední kapitole, bych chtěla shrnout všechny rizika vyplývající z užívání počítače, které se objevují v mé bakalářské práci a to v podobě návodů a rad, jak se těmto rizikům vyhnout. Uvědomění si rizik je podle mého názoru velmi podstatným krokem k předcházení negativních jevů, které mohou vlivem nesprávného použití nastat.

K tomu, aby počítač neohrožoval vývoj dítě, jeho osobnostní rozvoj a bezpečnost, je především potřeba nemalého výchovného působení. A to jak ze strany pedagogů, tak ze strany rodičů. Oba vlivy na dítě jsou nesmírně důležité a je třeba, aby byly v souladu.

### 7.1 Rodič jako dozorce bezpečnosti

(čerpáno volně z [www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz) a [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz) ).

Rodič může udělat mnoho pro minimalizaci rizik, které mohou jeho dítě potkat v kyberprostoru. Nejzásadnější je, aby si rodiče uvědomili, kdy dovolí dítěti **trávit čas na počítači**. Častá chyba rodičů je, že dítě odkládají k počítači, aby od něho měli chvíli klid a další velká chyba je, že se rodič domnívá, že pokud je dítě u počítače, mají ho pod dozorem a je méně ohroženo, než kdyby trávilo svůj volný čas venku, opak však může být pravdou.

Pokud seznamujete s počítačem malé dítě, je nezbytné, aby dítě obsluhovalo počítač společně s vámi, povídalo si o tom a rozumělo tomu, co se děje. Již malé dítě **seznamte s pravidly**, která jsou nutná při práci s počítačem dodržovat. Panuje zde jeden velký mýtus a to, že pravidla bezpečného používání počítače a internetu jsou až od druhého stupně ZŠ. Již malé dítě je ohroženo a o to víc, protože není schopné dohlédnout následků. Jako rodiče nečekejte, že se dítě vše potřebné dozví ve škole.

**Místo, kde je počítač** umístěn, hraje velkou roli. Nejlépe je, pokud se nachází v obývacím pokoji, nebo někde, kde budou mít rodiče přehled. V žádném případě nedávat do dětského pokoje, rodič nemůže uhlídat kolik času dítě u počítače tráví a jaké stránky prohlíží. S tím se pojí různé **filtry**, které rodiče mohou v počítači nainstalovat proti zobrazování nevhodných obsahů internetových stránek apod. Například od společnosti Microsoft nebo službu Windows Live Family Safety. Rodič může dítěti vytvořit **uživatelský účet** s omezenými právy.

Jako rodič **vybírejte a schvalujte programy a hry**, které dítě smí používat. Rodič by se měl s dítětem domluvit na přiměřeném čase, kdy děti počítač používat mohou a kdy naopak ne. I

přesto je důležité, aby se rodiče zajímali o to, co dítě na počítači dělá a dokázali s tím o tom pohovořit.

**Zeptejte se** jaké stránky prohlíží, zda-li využívá sociální sítě, jestli někomu posílá své fotky, kde si na internetu zakládá svůj profil, jaké informace o sobě zveřejňuje apod. Rodiče by si měli všimnout i jak dítě reaguje, pokud přijde rodič do místnosti, jestli rychle nějakou stránku zavírá apod. Tady je potřeba však zohlednit, že dítě v pubertě potřebuje soukromí a proto to může mít úplně normální, je však potřeba toto nepodcenit. Rodiče by si měli též všimnout jak dítě při komunikaci přes počítač vypadá, jestli je sklíčené, má z něčeho strach nebo naopak. Na co rodiče často zapomínají je, že jejich **dítě může být jak oběť, tak i pachatel**, agresor např. kyberšikany.

Je dobré dát dítěti najevo, že za vámi, jako za rodičem může kdykoliv přijít s jakýmkoliv problémem, pokud se setká s násilím a agresivitou na internetu, nebo mu bude někdo psát, co se mu nelíbí apod. Pokud k nějakému problému dojde a rodič se dozví o zneužívání nějaké služby, měl by o tom dát vědět přímo poskytovateli stránky či správci sítě. Při řešení problému by rodiče měli spolupracovat i se školou, možná že jejich dítě není samo, kdo má nějaký problém. Pokud problém, který rodiče řeší je skutečně vážný, pak je na místě informovat policii.

Rodiče by neměli zapomínat **upozorňovat děti i na počítačové pirátství**. Pirátství je jednoduše krádež. Čím dříve děti toto pochopí, tím lépe.

Od rodičů se vyžaduje, aby dohlédli i na **správnou ergonomii** při používání počítače, jako je dobré sezení, osvětlení, výška stolu, kvalita monitoru a zajistili dítěti kompenzaci sezení pohybem a vhodným trávením volného času nějakými dalšími aktivitami, co ho bude bavit.

Aby rodič rozuměl tomu, co dítě na internetu dělá je nezbytné, aby se **rodiče vzdělávali v informačních a komunikačních technologiích**, znali principy sociálních sítí, měli povědomí o kyberšikaně, kybergroomingu, znali nástrahy anonymity na internetu apod. Pokud rodič neovládá uživatelsky počítač, není ostuda o to **požádat své dítě o pomoc**, děti většinou tento zájem ocení. Je to i dobrá strategie, jak rodič může získat příležitost k výchovnému působení a k diskusi o bezpečnosti s těmito technologiemi. Rodič by měl pravidelně sledovat i aktuální články například na stránkách [www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz) a [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz) , které jsou kvalitní a přehledně zpracované, přinášejí aktuální informace o informačních, komunikačních technologiích.

## 7.2 Učitel jako pomocník při práci s počítačem

Je zřejmé, že rodič má v minimalizaci rizik hlavní slovo. Nicméně pozici učitele ve škole můžeme chápat jako pomocníka při práci s počítačem a pomocníka rodiče.

V první řadě, co může učitel udělat je dát dítěti „**návod**“, **jak efektivně počítač s internetem využívat**, kde vyhledat věrohodné informace a jak s těmito informacemi zacházet.

I na učiteli je, aby žáky **seznámil s informačními a komunikačními technologiemi**, aby žáka **upozornil na rizika a nebezpečí** vyplývající z nevhodného používání. Samozřejmě, že by měl učitel podporovat dítě v dodržování pravidel bezpečného internetu.

V počítačových učebnách by měla být tomuto věnována pozornost a každá učebna ve škole s počítači by měla obsahovat svá pravidla. **Pravidla** typu, kdy ji mohou žáci využívat, jaké internetové obsahy mohou navštěvovat, jak dlouho zde mohou trávit svůj čas. Počítačové učebny by měli sloužit žákům i mimo povinné vyučování k přípravě do školy, pokud nemají možnost on-line připojení doma.

Pokud je počítač umístěn přímo ve třídě, měly by zde být opět nejlépe napsaná pravidla, která by se vztahovala k jeho používání. I počítačové sítě ve škole by měly mít **zabezpečení proti nevhodným obsahům**. Bohužel školy tyto programy většinou nepoužívají, spoléhají se pouze na vizuální kontrolu monitorů, což není rozhodně dostačující.

Důležité je, aby učitel žáky vedl i ke **zdravému sebehodnocení**, rozvíjel v nich tvořivost a postupně je dovedl až k mediální kompetenci. Prostředkem mu může být mediální výchova a vhodně zvolená témata nebo hodiny výpočetní techniky, či informačních technologií. Tyto „technické“ hodiny by neměly být zaměřeny pouze na praktické využití počítače, žáci by se zde měli učit i o zásadách bezpečného užití informačních a komunikačních technologií, prevenci apod. Kromě mediální kompetence, jak ji uvádí Buermann (2009, viz dále), je žádoucí i rozvíjení ostatních klíčových kompetencí.

Učitel by měl mít **informace** týkající se výše popisovaných témat jako „závislost“ na PC hrách a internetu, kyberšikana, sociální sítě. Měl by být vyškolen v rozeznávání patologických jevů u žáků a měl by samozřejmě rozumět práci s počítačem a umět ho ovládat a vhodnými způsoby zařazovat do výuky.

Poslední, co zde ještě raději jednou zmíním je to, že učitel by měl od žáků vyžadovat stejná pravidla, jako by měl vyžadovat rodič doma.

### 7.3 Pravidla pro děti

Je důležité poukázat, jaká pravidla by měli rodiče od dětí vyžadovat, s dětmi řádně prodiskutovat a upozornit je na důsledky jejich nedodržení. Pravidla by měla být čitelně sepsána a vyvěšena na viditelném místě u počítače. Pro menší děti bych pravidla bezpečného používání internetu a počítače ještě doplnila barvičkami a zjednodušila formulaci pravidel.

Mezi **nejzásadnější rady/pravidla** by patřilo asi těchto čtrnáct pravidel, psaných v první osobě, aby byla dětem bližší.

1. „Při brouzdání internetem budu používat bezpečnou a rozumnou přezdívku, která neodhaluje osobní údaje moje ani mé rodiny.
2. Přístupová hesla budu držet v tajnosti před všemi kromě rodičů. Nebudu si zřizovat jiné e-mailové účty bez vědomí a souhlasu rodičů.
3. Nebudu zveřejňovat své osobní údaje ani údaje o rodičích a rodině, nebudu je sdělovat nikomu na internetu, nebudu je vyplňovat do dotazníků, ani posílat e-mailem. Osobními údaji jsou zejména jméno, adresa, číslo telefonu, věk, třída a název školy.
4. Budu se chovat k ostatním jak chci, aby se chovali oni ke mně.
5. Na internetu se budu chovat způsobně, komunikovat slušně, nevyvolávat hádky, nepoužívat vyhrůžky ani sprostá slova.
6. Osobní bezpečnost budu brát jako svou prioritu, protože vím, že na internetu jsou lidé, kteří předstírají, že jsou někdo jiný než ve skutečnosti.
7. Budu upřímný ke svým rodičům a budu jim říkat o lidech, které potkám na internetu, aniž by se mě na to ptali. Nebudu odpovídat na maily nebo zprávy od cizích lidí bez předběžného souhlasu rodičů.
8. Pokud uvidím věci, které jsou špatné, odporné nebo sprosté, opustím stránku a sdělím to rodičům, aby zajistili, že se to nebude opakovat.
9. Pokud dostanu obrázky, e-maily, zprávy nebo odkazy na stránky s nechutnými náměty nebo pokud jsem v chatovací místnosti, kde někdo používá sprostá slova nebo vyvolává nenávisť, povím o tom rodičům.
10. Pokud dostanu od někoho cizího e-mail nebo zprávu obsahující mé osobní údaje, poradím se okamžitě s rodiči, odkud tyto osobní údaje mohl získat.
11. Nebudu dělat nic, o co mne žádá na internetu někdo cizí, obzvlášť pokud vím, že by se to nelíbilo mým rodičům.

12. Nebudu volat, psát, mailovat, vyměňovat si zprávy ani se setkávat s někým, koho jsem potkal na internetu bez předchozího souhlasu rodičů a bez jejich přítomnosti.
13. Chápu, že moji rodiče dohlížejí na to, co dělám na internetu a mohou používat software k omezení míst, která tam mohu navštěvovat. Dělají to proto, že mne mají rádi a chtějí mne ochránit.
14. Naučím své rodiče lépe zacházet s internetem, abychom se mohli bavit společně a učit se novým věcem.“<sup>38</sup>

Takhle nějak by mohla vypadat pravidla, která sepíše dítě společně s rodičem, tak aby jim rozumělo. Nezapomínejte vhodně pravidla upravovat podle věku dítěte.

## 7.4 Mediální výchova jako řešení

Mediální výchova je zaváděna do škol, jako jedno z průřezových témat rámcově vzdělávacího programu (RVP), a to buď jako samostatný předmět, nebo jako součást předmětů jiných, nebo jako kombinace samostatné výuky a tematické integrace do dalších vzdělávacích oblastí a též je možné mediální výchovu implementovat v podobě samostatného projektu. Mediální výchova v základním vzdělávání nabízí elementární poznatky a dovednosti týkající se mediální komunikace a práce s médii. (podle [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz) )

**Cílem mediální výchovy** je vybavit žáka základní úrovní mediální gramotnosti, což zahrnuje osvojení si některých základních poznatků o fungování a společenské roli současných médií, získání dovedností mediální komunikace. Především se jedná o schopnost analyzovat nabízená sdělení, posoudit jejich věrohodnost a vyhodnotit jejich komunikační záměr, popřípadě je asociovat s jinými sděleními. Mediální výchova by měla vést k orientaci v obsazích a schopnost volby odpovídajícího média jako prostředku pro naplnění nejrůznějších potřeb od získávání informací přes vzdělávání až po naplnění volného času. (podle RVP)

**Učitel mediální výchovy** je na českých školách trochu nejasný. V současné době je mnoho školení na toto téma a na počítačovou gramotnost, tou rozumíme soubor poznatků a dovedností, které člověku umožňují nakládat s mediální produkcí, jež se mu nabízí, účelně a poučeně, dovoluje mu média využívat ke svému prospěchu a

---

<sup>38</sup> Citováno z <http://www.saferinternet.cz/zakony-a-pravidla/25-3>

dává mu nástroje, aby dokázal ty oblasti mediální produkce, které se jím snaží skrytě manipulovat, odhalit. (Mičienka, 2007)

Mezi **základní témata** mediální výchovy patří historie, fungování a vliv médií, média a manipulace, vliv reklamy, ověřování informačních zdrojů, čtení s porozuměním, tvorba mediálního sdělení - tvořivé psaní, školní média, efektivní prezentace - tvorba prezentace, základy fotografování, základy kamenování, úprava fotografií, tvorba fotoprezentací (MS Office Manager, Photo Story) úprava videozáznamu (Windows Movie Maker), tvorba rozhlasových zpráv, práce se zvukem (Audacity), projektové vyučování, kooperativní výuka, efektivní komunikace a firemní design ( např.logo školy, písmo, grafika).([www.rvp.cz](http://www.rvp.cz) a Mičienka, 2007)

Problémem mediální výchovy je, že se jedná o **nový typ výukového obsahu**, který je pro školy závazný, který není dostatečně zpracovaný, existuje zatím jedna kvalitní publikace a několik projektů dostupných na internetu.

O mediální výchově se zmiňuji hlavně z jednoho důvodu. Vidím v ní potenciál, který by mohl vyřešit alespoň částečně některé problémy nastíněné v předcházejících kapitolách.

Témata mediální výchovy jsou sice užitečná, ale chybí mi zde téma, které by se zabývalo **prevencí rizik** spojených s užíváním médií a to hlavně počítače. Mám na mysli hlavně riziko nadměrného času tráveného u PC, rizika počítačových her, sociálních sítí, nástrahy internetu a počítačové „závislosti“. I když tato témata nejsou požadována, domnívám se, že informovaný učitel by si našel prostor, kde by žáky s těmito riziky seznámil a nejen s riziky, ale podal žákům srozumitelnou formou určitý návod pro využití počítače a internetu. Cílem by bylo, aby ho žák dovedl efektivně využívat ve svůj prospěch, dokázal aktivně vyhledávat věrohodné informace, používat ho k přípravě do školy či samostudiu a byl informován o rizicích apod.

#### 7.4.1 Mediální kompetence

Buermann (2009) ve své publikaci vidí řešení v mediální kompetenci, která v českém školství není mezi kompetencí, která se u žáků rozvíjí, běžná.

Je velká škola, že tato kompetence se zatím nedostala do podvědomí pedagogů, rodičů, žáků a široké veřejnosti, tak jak ji Buermann (2009) vidí. Možná přijde doba, kdy si dobude místo i v českých školách. Buermann (2009) totiž nevidí mediální kompetenci, tak jak je běžně

zmiňována a to tak, že mediálně kompetentní je člověk, který dokáže média, v našem případě počítač, ovládat. Správné používání je samozřejmě důležitou součástí mediální kompetence.

**Mediální kompetence dle Buermanna (2009)** má několik částí.

První částí kompetence je již zmíněné **ovládání techniky**, technických přístrojů, aplikací apod. U této části se zamýšlí i nad tím proč děti ovládají PC mnohdy lépe než dospělí? Připouští, že hlavním důvodem je intuitivní myšlení, menší životní zkušenosti a experimentování pokus-omyl, které děti často zkouší a nevědomě tak dochází k učení.

Druhá část kompetence by měla obsahovat zda, **kdy a jak dlouho** má použití PC smysl nebo je vhodné. Tady neexistují pevná pravidla, roli hraje: věk, temperament, tělesná konstituce, každodenní úkoly a obecné životní podmínky. Tato část kompetence se může velmi často proměňovat, proto je k posouzení a vyhodnocení důležité zdravé sebehodnocení, které bychom měli dítě, žáka naučit, což je další část mediální kompetence.

**Schopnost zdravého sebehodnocení** Buerman vidí v tomto: „Když já sám, nezávisle na vnějším zadání a pravidlech, provádím toto hodnocení správně, mohu mluvit o kompetentním jednání.“<sup>39</sup> Výsledkem je, že samostatně hodnotíme informace i pokud pracujeme či něco vyhledáváme na internetu, který často obsahuje i mylné zprávy, je důležité, aby je žák dovedl odhalit. K tomu je nezbytná další dovednost a tou je **zdravá soudnost**. Zdravá soudnost vzniká upřímnou a poctivou kritikou zvenčí, což je velký problém nových komunikačních technologií, které jsou často jednostranné.

V neposlední řadě Buermann zmiňuje jako nedílnou součást mediální kompetence **tvořivost**. Tak je podle něho důležitá k tomu, aby jedinec nepoužíval PC, Internet a jiná média pouze ke konzumu, ale dokázal s nimi tvořivě pracovat i jinak. Tvořivost je dnes velkým problémem neboť právě média jsou jejími „zabijáky“.

Podstatné je také si uvědomit, že dokud člověk nemá **upevněnou osobnostní strukturu** a nevytvořil si proto ani schopnost zdravého sebehodnocení, potřebuje vedle virtuálních kontaktů také náležitě nosné reálné kontakty. Výchova k mediální kompetenci musí proto začínat dlouho před konzumem a praktickým používáním internetu a dalších medií nebo alespoň v každém případě zároveň s ním

Buermannovy myšlenky vidím jako velmi pokrokové a důležité pro budoucnost. Až budeme vychovávat takto mediálně kompetentní žáky, pak bude snad jasnější a jednodušší moderní informační a komunikační technologie včleňovat to výuky a předcházet výše zmíněným rizikům.

---

<sup>39</sup> BUERMANN, U. *Jak (pře)žít s médii* (Příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky). Hranice: Fabula, 2009. s. 182.

Závěrem celé této kapitoly, která se snaží podat návod, jak minimalizovat případná rizika a jak u dětí rozvíjet správný přístup k práci s počítačem, musím zdůraznit, že žádné opatření není 100% účinné, a proto je důležitá **koordinace všech opatření**, preventivního, průběžného i následného. Součástí všech opatření by mělo být i **příznivé klima v rodině a ve škole**.

K minimalizaci rizik dochází jsou-li dodržovány všechny zásady, pravidla, návody a rady, které jsem se zde pokusila shrnout, které jsou uváděny v literatuře a na internetových stránkách, které se tímto problémem zabývají. Podmínkou k minimalizaci rizik je zdravé sebehodnocení jedince, který počítač používá, ať už doma nebo ve škole.

Pokud žák nerespektuje pravidla bezpečného používání internetu, nevnímá výše zmíněná rizika jako nebezpečná nebo pokud počítač tvoří jeho hlavní a jediný zájem, kterému věnuje svůj volný čas, pak se pro něj počítač stává nebezpečným a tudíž nevhodným a minimalizace rizik se tak jeví jako neúčinná a selhává.

## 8 Závěr

Předvídat další vývoj informačních a komunikačních technologií, zvláště počítače, by bylo zřejmě příliš troufalé. Jedno je však jisté a to, že další generace bude počítač provázet celým životem a že ovládat počítač bude a již je samozřejmostí a nutností. Tudíž se dá očekávat, že nás a naše děti bude ovlivňovat ve volném čase a neobejdeme se bez něho ani ve vzdělávání. Nesmíme proto zapomínat, že užívání počítače, pokud nerespektujeme určité zásady a pravidla má svá rizika. Jedině minimalizací těchto rizik už nyní a tím, že o nich budeme mluvit, budeme o nich vědět, budeme se o nich učit, budeme se podle nich chovat a budeme objevovat rizika další, jak bude další vývoj pokračovat, jedině tak můžeme předejít nebezpečí, které sebou počítače a internet přinášejí. Mluvit ovšem pouze o rizicích by nebylo správné. Vždyť počítače nám život usnadňují, společně s vhodným vedením, nám dokáží obohatit a oživit výuku, propojují nás takřka s celým světem, spojují lidi se stejnými zájmy, přinášejí nám nové informace, které pokud se naučíme třídit a využívat, nás mohou obohatit. Výhod a přínosů počítačů je celá řada a většina z nich jich byla zmíněna v bakalářské práci.

Zdá se tedy, že o určitém vlivu informačních a komunikačních technologií na současný vývoj výukových metod nemůže být pochyb. Pouhé počítače nám však výuku nespasí. V čele stojí učitel, který může efektivně program do výuky zapojit a samozřejmě žák, který by mu v tom měl být nápomocen.

Cíle bakalářské práce stanovené v Úvodu se podařilo naplnit. Přehled využití počítače s ohledem na rizika s tím vznikající a s návody, jak tyto rizika minimalizovat či jak jim předejít se mi jeví jako v dnešní době velmi aktuální téma. Velkým přínosem je využití této práce pro učitele i rodiče. Nicméně informace zde uvedené nejsou ještě zdaleka vyčerpané. Při psaní bakalářské práce jsem se nesečkala s žádnými výraznějšími obtížemi, které by mi znesnadňovaly její vypracování. Částečně jsem pouze pocítila nedostatečnost aktuální literatury zabývající se touto tematikou. V dalším rozpracování a rozšíření tohoto tématu bych ráda pokračovala i ve své diplomové práci.

Vývoj nezastavíme a je proto třeba, aby se touto problematikou v daleko větší míře zabývali i odborníci, učitelé, rodiče, ideálně celá veřejnost, včetně politiků. Všichni společně tak můžeme udělat to, že se pokusíme o co nejvhodnější zapojení informačních a komunikačních technologií do výukových procesů a zároveň budeme vést děti a mládež k efektivnímu využití počítače i mimo školu.

## 9 Použité informační zdroje

### 9.1 Literatura

BRDIČKA, B. Role internetu ve vzdělávání. Kladno: Aisis o.s., 2003. ISBN 80-239-0106-0.

BUERMANN, U. *Jak (pře)žít s médii: Příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky*. Hranice: Fabula, 2009. ISBN 978-80-86600-58-1.

ČERNOCHOVÁ, M., a kol. *Využití počítače při vyučování*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6.

DAŇKOVÁ, A. *Dobrych výukových programů pro děti je málo*. Praha: MF DNES, 20.11. 2001.

FILLECIA, M., a kol. *Jak se prezentujeme na internetu*. Praha: Online Safety Institute, 2010.

GRIFFITHS, M.: Internet Addiction: Does It Really Exit? 1998 In ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

GROHOL, J.M. Internet adiction guide. 2005 In VESELÁ, M. *Online závislost v kontextu různých internetových prostředích*. Brno: Masarykova univerzita. Diplomová práce. 2007.

GROSMANN, D. *Učíme děti zabíjet*. Příspěvek z konference: Právo na dětství-most budoucnosti. Brusel: 2000.

KOFRÁNEK, J. *Tvorba multimediálních výukových programů*. Praha: 1. LF UK, 2008.

KOŤA, J. Vybrané problémy v profesionalizace učitelů v postmoderní době. In VÁŇOVÁ, R., KRYKORKOVÁ, H., a kol. *Učitel v současné škole*. Praha: Portál, 2009.

- KOUBA, K., a kol. *Technické systémy ve výuce*. Praha: Karolinum, 1992. ISBN 80-7066-604-8.
- KULIČ, V. *Psychologie řízeného učení*. Praha: Academia, 1992. ISBN 80-200-0447-5.
- KVĚTOŇ, K. *Úloha e-laerningu na školách-základní informace pro manažery vzdělávání*. Ostrava: Ostravská univerzita, 2005.
- MAREŠ, J. Elektronické učení a zvláštnosti člověka. In SAK, P., a kol. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0.
- MELICHÁREK, K., a kol. *Úroveň ICT v základních školách v ČR*, tematická zpráva České školní inspekce. Praha: 2009.
- MIČIENKA, M., JIRÁK, J., a kol. *Základy mediální výchovy*. Praha : Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-315-4.
- NEŠPOR, K. *Hazardní hra jako nemoc*. Ostrava: Nakladatelství Aleny Krtilové, 1994.
- NEŠPOR, K.; CSÉMY, L.. *Léčba a prevence závislostí : příručka pro praxi*. Praha : Psychiatrické centrum, 1996. ISBN 80-85121-52-2.
- NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-432-X.
- NOVELLI, L. *Můj první počítač*. Praha: Albatros, 1988. ISBN 13-807-88.
- PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.
- POSTMAN, N. Visions of Cyberspace (interview). In BRDIČKA, B. *Role internetu ve vzdělávání*. Kladno: Aisis o.s., 2003. ISBN 80-239-0106-0.
- PRESL, J. *Drogová závislost*. Praha: Maxdorf, 1995. ISBN 80-85800-25-X.

SAK, P., a kol. Člověk a vzdělání v informační společnosti: Vzdělávání a život v komputerizovaném světě, Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0.

SLAVÍK, J., a kol. *Počítač jako pomocník učitele*. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-149-5.

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

TŮMA, J. *Náš život s počítači*. Praha: Naše vojsko, 1990. ISBN 80-206-0089-2.

TURKLE, S. Life on the screen. Touchstone Books. 1998 In ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

VACULÍK, M. Ve světě počítačových her. *Psychologie dnes*. Praha: Portál, 2002. číslo 6. ISSN 1211-5886.

VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-414-4.

WEIZENBAUM, J. *Mýtus počítače*. Praha: Moraviapress, 2002. ISBN 80-86181-55-3.

## 9.2 Internetové odkazy

[www.aisis.cz](http://www.aisis.cz)

[www.archive.org](http://www.archive.org)

[www.bystron.blog.idnes.cz](http://www.bystron.blog.idnes.cz)

[www.ceskaskola.cz](http://www.ceskaskola.cz)

[www.dzs.cz](http://www.dzs.cz)

[www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz)

[www.esrb.org](http://www.esrb.org)

[www.facebook.com](http://www.facebook.com)

[www.gradacybertest.cz](http://www.gradacybertest.cz)

[www.gynome.nmm.cz](http://www.gynome.nmm.cz)

[www.hifimarket.cz](http://www.hifimarket.cz)  
[www.home.zcu.cz](http://www.home.zcu.cz)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.libimseti.cz](http://www.libimseti.cz)  
[www.lide.cz](http://www.lide.cz)  
[www.lupa.cz](http://www.lupa.cz)  
[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz)  
[www.myspace.com](http://www.myspace.com)  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
[www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)  
[www.psychcentral.com](http://www.psychcentral.com)  
[www.rande.cz](http://www.rande.cz)  
[www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)  
[www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz)  
[www.seznamsebezpecne.cz](http://www.seznamsebezpecne.cz)  
[www.spoluzaci.cz](http://www.spoluzaci.cz)  
[www.spomocnik.cz](http://www.spomocnik.cz)  
[www.twitter.com](http://www.twitter.com)  
[www.wikipedie.cz](http://www.wikipedie.cz)  
[www.worldgames.cz](http://www.worldgames.cz)  
[www.youtube.com](http://www.youtube.com)  
[www.zivecomputer.cz](http://www.zivecomputer.cz)  
[www.zpravy.idnes.cz](http://www.zpravy.idnes.cz)

