

Struktura počítačových aktivit dětí a mládeže v jejich volném čase na okrese Chrudim

Radek Husák

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Radek HUSÁK

Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Sociální pedagogika

Téma práce: Struktura počítačových aktivit dětí a mládeže v jejich volném čase na okrese Chrudim

Zásady pro vypracování:

Upřesnit teoretická východiska zkoumaného problému, vymezit základní pojmy a zpracovat přehled výzkumu v této oblasti.

Zpracovat projekt kvantitativního výzkumu a výzkumné techniky, realizovat výzkum na výzkumném vzorku populace chrudimského okresu.

Zpracování výzkumných dat a jejich interpretace.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

HOFBAUER,B. Děti, mládež a volný čas. Praha : Portál, 2004. 173 s. ISBN 80-7178-927-5

PÁVKOVÁ,J. Pedagogika volného času. 3.vyd. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6

HELLER,J., PECINOVSKÁ,O. Závislost známá neznámá. Praha : Grada Publishing, 1996. 162 s. ISBN 80-7169-277-8

NEŠPOR,K. Počítače a zdraví. Praha : BEN-technická literatura, 1999. 96 s. ISBN 80-86056-71-6

MIKULA,P., HOLČÍK,T. Moderní PC. Brno : CCB, 1999. 156 s. ISBN 80-85825-05-8

ŠMAHEL,D. Psychologie a Internet. Praha : Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1

Vedoucí bakalářské práce: **prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.**
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce: **23. února 2007**

Termín odevzdání bakalářské práce: **25. května 2007**

Ve Zlíně dne 23. února 2007



L.S.


Ing. Jitka Chudarová
pověřená děkanka


prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Výpočetní technika se dnes již stala nedílnou součástí života našich dětí a mládeže. Děti a mládež se s počítači setkávají na každém kroku a významnou část svého volného času tráví právě u počítače. Teoretická část této práce se snaží shrnout problematiku nejpoužívanějších počítačových aktivit, vymezení základních pojmů, problematiku volného času dětí a mládeže a popisuje možnosti využití, přínos i nebezpečí počítačů pro tuto skupinu obyvatel.

V praktické části je popsán samotný výzkum, který se uskutečnil mezi žáky základní školy a mezi studenty gymnázia a jehož hlavním cílem je poskytnout bližší pohled na strukturu a frekvenci počítačových aktivit dětí a mládeže.

Klíčová slova: počítač, Internet, komunikace na Internetu, počítačová hra, volný čas, specifika volného času, úloha rodiny

ABSTRACT

Computer equipment has become an indivisible part of the lives of our children and teenagers. Children and teenagers meet with computers at every turn and it is at the computer where they spend a significant part of their free time. The theoretical part of this thesis tries to summarize the issue of most widely used computer activities, to provide definitions of basic terms, to introduce problems of free time of children and teenagers and describes possibilities of utilization, benefits and dangers of computers affecting this group of people.

The practical part gives an account of the research itself, which was carried out among primary school pupils and secondary school students and its main aim is to provide a closer insight into the structure and frequency of children's and teenagers' computer activities.

Key words: computer, Internet, Internet communication, computer game, free time, free time specificity, role of family

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji tímto vedoucímu své práce prof. PhDr. Vlastimilu Švecovi, CSc. za jeho pomoc, podnětné rady, metodické vedení této práce a čas strávený na konzultacích.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 POČÍTAČE, DĚTI A MLÁDEŽ	11
1.1 POJEM VÝPOČETNÍ TECHNIKA A JEJÍ VÝVOJ	11
1.2 VYUŽITELNOST POČÍTAČŮ U DĚTÍ A MLÁDEŽE	13
1.3 PŘÍNOS I NEBEZPEČÍ.....	15
2 POČÍTAČOVÉ AKTIVITY	16
2.1 POJEM INTERNET	16
2.2 INTERNET – PROHLÍŽENÍ A HLEDÁNÍ	16
2.3 KOMUNIKACE NA INTERNETU	18
2.3.1 E-mail	18
2.3.2 Chat, ICQ	19
2.3.3 SMS a telefonování na Internetu	20
2.3.4 Seznamka	21
2.4 TEXTOVÉ PROCESORY	22
2.5 TABULKOVÉ PROCESORY	23
2.6 GRAFICKÉ EDITORY	24
2.7 VIDEO A ZVUK.....	25
2.8 POČÍTAČOVÉ HRY	26
2.8.1 Žánry počítačových her	27
2.9 RIZIKA.....	28
3 VOLNÝ ČAS MLÁDEŽE	30
3.1 VYMEZENÍ POJMU VOLNÝ ČAS	30
3.2 SPECIFIKA VOLNÉHO ČASU DĚTÍ A MLÁDEŽE.....	31
3.3 JEDNOTLIVÉ POHLEDY NA VOLNÝ ČAS	32
3.4 ÚLOHA RODINY VE VOLNÉM ČASE DĚTÍ A MLÁDEŽE	34
II PRAKTICKÁ ČÁST	37
4 VLASTNÍ VÝZKUM	38
4.1 PŘÍPRAVA VÝZKUMU	38
4.2 VÝZKUMNÝ PROBLÉM	38
4.3 DRUH VÝZKUMU	39
4.4 VÝZKUMNÁ METODA.....	39
4.5 VÝZKUMNÝ VZOREK	39
5 VÝSLEDKY VÝZKUMU A JEJICH INTERPRETACE	41

5.1	GRAFY A INTERPRETACE DAT ZE ZŠ	41
5.2	GRAFY A INTERPRETACE DAT Z GYMNÁZIA	52
5.3	ZÁVĚR VÝZKUMU	64
6	ZÁVĚR.....	66
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	68
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	70
	SEZNAM GRAFŮ	71
	SEZNAM PŘÍLOH.....	73

ÚVOD

Vývoj a modernizace výpočetní techniky, zejména v posledních dvaceti letech, dosáhl obrovského pokroku. Před rokem zakoupený osobní počítač se ve srovnání s výrobky, které produkuje výrobci výpočetní techniky v současné době, jeví již jako zastaralý. Těžko bychom hledali jiné průmyslové odvětví, které se rozvíjí tak dynamicky a rychle jako právě odvětví výpočetní techniky. Není tedy divu, že počítače a Internet dnes prakticky zasahují do všech každodenních činností člověka ve společnosti a staly se plnohodnotným médiem stejně jako televize či rozhlas. Jejich vliv postihuje všechny věkové kategorie, ale zejména u současné mládeže jsou velice oblíbené.

Děti a mládež se s počítači setkávají téměř na každém kroku, učí se je obsluhovat a pracovat s nimi již na základní škole a v současné době je téměř výjimkou domácnost, kde by nebyl alespoň jeden počítač. Děti zajímá vše nové, jsou zvědavé a jejich všípivost a rychlost myšlení bývají obdivuhodné. Na straně druhé se jedná o nepřipravené a nevyzrálé osobnosti, a proto je velmi důležité umět kvalitně, smysluplně a přiměřeně využívat toto médium, kterým počítač bezesporu je. Činnosti, kterými se mohou děti a mládež na počítačích zabývat, je celá řada. Pro pozitivní rozvoj jejich osobnosti je velmi důležité vhodně a v přiměřeném rozsahu ovlivňovat jejich počítačové aktivity, naučit je nacházet potřebné informace a stimulovat u nich pozitivní podněty k další činnosti. Tento proces by měl být záměrný a cílevědomý a neměl by sklouznout v živelný individuální proces, jak tomu často bývá.

Kromě rodiny a školy i počítače a Internet dnes patří mezi socializační činitele, které ovlivňují další vývoj dětí a mládeže. Počítače pomáhají dětem vytvářet si pozitivní vztah k předkládaným informacím, rozvíjejí jejich myšlení zábavnou formou, napomáhají v komunikaci, podněcují děti k další činnosti a tak dále. Znalost počítačů, schopnost s nimi kvalitně pracovat, vyhledávat a získávat informace na Internetu jsou v současné době nezbytným předpokladem pro uplatnění mladého člověka ve společnosti. Počítače ve volném čase dětí a mládeže však působí také nežádoucími vlivy. Časově náročné, každodenní a několikahodinové využívání počítačů může vést až k závislosti na nich nebo na některé z počítačových aktivit. Stejně tak bezbariérové šíření nevhodné reklamy, násilí, erotiky apod., může negativně ovlivnit další rozvoj dětí a mládeže. Počítače a Internet umožňují získat velmi rychle velké množství různorodých informací, umožňují operativně navázat kontakt s další osobou, ale u dětí a mládeže je tomu velmi často bez předchozí

zažité osobní zkušenosti. Právě velké množství informací a jejich různorodost a rozptýlenost mohou představovat pro děti a mládež problém, nikoli nedostatečný přístup k informacím, ten je prostřednictvím Internetu téměř neomezený.

Žádoucí proto je vhodným způsobem ovlivňovat počítačové aktivity dětí a mládeže tak, aby nevedly k jednostrannému zaměření, ale podporovaly celkový rozvoj osobnosti. V současné době se ukazuje velmi aktuální a důležitou mediální výchova, která mimo jiné učí děti a mládež kriticky a vhodně využívat informační zdroje výpočetní techniky, učí je být odolnými vůči manipulaci a schopnými odmítat to, co by je mohlo činit podřízenými nebo závislými.

Cílem této práce není popsat naprosto všechny počítačové aktivity dětí a mládeže, ale pokusit se zmapovat a popsat situaci v této oblasti, zjistit, kterou z počítačových aktivit současná mládež nejvíce preferuje, zjistit frekvenci používání jednotlivých počítačových aktivit a to, jak často se ve svém volném čase děti věnují práci na počítači.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 POČÍTAČE, DĚTI A MLÁDEŽ

1.1 Pojem výpočetní technika a její vývoj

Pod pojmem výpočetní technika rozumíme v nejširším slova smyslu vše, co má co do činění s provozem počítačů. Existuje celá řada různých druhů počítačů, patří sem stolní počítače, kapesní počítače, notebooky, servery, ale i mobilní telefony, které jsou v současnosti již mnohdy plnohodnotným počítačem. Kromě samotných počítačů zahrnuje oblast výpočetní techniky i monitory, klávesnice, tiskárny, polohovací zařízení – myš, joystick, scanner apod.

Pojem počítač

Pod pojmem počítač nejčastěji rozumíme zařízení, které zpracovává data. Je to stroj, který zpracovává symboly podle předem určeného (naprogramovaného) postupu. Počítač umí velmi rychle provádět i velmi složité operace rychle, přesně a jistě. Je schopen také číst, zpracovávat a ukládat velké množství těchto symbolů – dat (<http://cs.wikipedia.org/wiki> [online]. [cit. 2007-02-27]).

Počítač je zařízení, ve kterém jsou všechny informace zapsány pomocí dvojkové soustavy čísel, tj. pomocí nul a jedniček. Tuto nejmenší jednotku nazýváme 1 bit.

Vývoj počítačů

Vývoj počítačů je nedílně spojen s historií matematiky. Už nejstarší civilizace měly svoje početní pomůcky, přičemž za nejstarší početní pomůcku je považován abakus, jehož vznik je datován před pěti tisíci lety v Malé Asii. Jednalo se o dřevěnou nebo hliněnou tabulku, která byla založena na systému korálků, které se klouzaly na tyčkách nebo ve žlábcích nahoru a dolů a připomínala první počítadla. Další vývoj se ubíral přes vynález logaritmických tabulek ve dvacátých letech 17. století, vynález první mechanické kalkulačky v roce 1642 ve Francii, pokus Ch. Babbage v roce 1848 sestavit analytický stroj, až po rok 1889, kdy americký vynálezce Herman Hollerith poprvé použil Jacquardův děrný štítek jako prostředek komunikace člověka s počítačem při sčítání lidu. Tato metoda se používala až do druhé poloviny 20. století.

Znaky počítačů 0. generace

Historie počítačů 0. generace se začíná odvíjet od 40. let 20. století. Jednalo se o samočinné počítače, které ve většině případů zůstaly vždy jenom prototypy. První takový počítač byl sestrojen v roce 1941 v Německu Konrádem Zusem, kterému se podařilo jako prvnímu na světě sestrojít reléový počítač. Jeho počítač však upadá v zapomnění, neboť se mu nepodařilo vzbudit pozornost armády a během leteckých náletů v průběhu 2. světové války byl tento počítač zničen. V roce 1943 ve Spojených státech představuje svůj reléový počítač Howard Aiken pod názvem Mark 1. Je pravděpodobné, že právě tento Aikenův počítač byl armádou použit k výpočtům při sestrojování první atomové bomby.

Znaky počítačů 1. generace

Počítače 1. generace jsou spojovány s objevem elektronky, která umožnila nahradit nespolehlivá a pomalá mechanická relé. Tyto počítače byly charakteristické svými obrovskými rozměry. V roce 1944 byl v USA spuštěn do provozu první elektronkový počítač pod názvem ENIAC (z angl. Electronic Numerical Integrator And Computer), který vážil okolo 40 tun a zabíral plochu 150 m². Pro tento počítač je charakteristický vždy jen jeden program a data, se kterými pracuje, neexistují žádné operační systémy. To znamená, že pro jinou početní operaci musel být do počítače vložen nový program a jeho data, což bylo velmi časově náročné.

Znaky počítačů 2. generace

Pro počítače 2. generace je charakteristický objev Johna Bardena, kterým je vynález tranzistoru. Vynález tranzistoru umožnil celkové zmenšení rozměrů celého počítače, snížení energetických nákladů, zvýšení rychlosti a spolehlivosti počítačů. Tyto počítače již umožňovaly po skončení jednoho programu okamžitě zavést program další a počítač ihned pokračoval v práci. Toto umožňoval tzv. dávkový režim práce, kdy jsou do jedné dávky vloženy jednotlivé programy a data a celá tato dávka je dána počítači na zpracování. Začínají se objevovat první operační systémy a programovací jazyky.

Znaky počítačů 3. generace

Poznávacím znamením počítačů 3. generace byl vynález Roberta Noyce. Tento americký vědec jako první na světě patentoval vynález integrovaných obvodů, které byly vyrobeny z křemíku. Nástup křemíku byl velmi pokrokový. Použitím integrovaných

obvodů se značným způsobem zvýšila rychlost počítače, výrazně se zmenšila velikost a hmotnost počítačů. To vše díky tomu, že integrované obvody v sobě obsahují velké množství tranzistorů. Úplně se upouští od používání děrných štítků a začínají se používat externí paměti, tedy paměťové disky. Začínají se objevovat první osobní počítače s jednoduchými funkcemi, které se však v této době ještě moc neujaly.

Znaky počítačů 4. generace

Vývoj počítačů 4. generace je spojován se vznikem mikročipů a trvá do současné doby. Mikročipy jsou vlastně hodně zmenšené a podstatně výkonnější integrované obvody. Pro mikročipy je charakteristický miniaturní rozměr a obrovská rychlost a výkon při zpracování dat. V období počítačů 4. generace je zaznamenáván obrovským boom osobních počítačů, které se ve svých počátcích dostávaly ke spotřebiteli v podobě stovebnice. Až v roce 1981 se na trhu objevil kompletní hotový stroj IBM PC (Personal Computer – osobní počítač), který odstartoval neuvěřitelný odbyt a prodej osobních počítačů po celém světě (http://www.sweb.cz/historie_pocitacu/historie_pocitacu-1-4.htm [online]. [cit. 2007-02-27]).

1.2 Využitelnost počítačů u dětí a mládeže

Využitelnost počítačů u dětí a mládeže je v současné době spatřována zejména v oblasti jejich výchovy, vzdělávání a dalšího rozvoje, a to nejenom v době vyučování ve školských zařízeních, ale i v jejich volném čase, v mimoškolských zařízeních, doma, u přátel apod. Počítače s kvalitním softwarovým vybavením dnes patří k nejkvalitnějším učebním pomůckám. Dnes jsou v nabídce natolik kvalitní výukové programy, že si menší děti ani neuvědomí, co je zábava a co je učení. Co může mnoha dětem přijít jako naprosto nudné a nezábavné, jim prostřednictvím počítače můžeme předložit v multimediální podobě, což s radostí a zájmem přijmou. Počítače nabízejí a vytvářejí prostředí pro rozvoj myšlení dětí, pro učení i zábavu, prostředí, které jim nevyhrožuje ani neubližuje, ale naopak je láká a přitahuje. Existují dva hlavní důvody, proč tomu tak je. V první řadě jsou počítače interaktivní, což dítěti umožňuje aktivním způsobem zasahovat do průběhu děje, tento děj přímo ovlivňovat, rozhodovat, jakým směrem se vydá - od jedné položky

ke druhé či dopředu nebo dozadu. Zde je patrná odlišnost například od četby knihy či sledování televize, kdy dítě přijímá informace pouze pasivně. Druhým důvodem je skutečnost, že počítač je multimediální zařízení a kombinuje v sobě celou řadu různých druhů přenosu informací v jednom. Jedná se o zvuk, text, obrázky, hudbu, video, kreslený film apod. Děti mohou při práci s počítačem o daných problémech přemýšlet, hledat možná řešení a zábavnou formou se tak připravovat na další výuku. Ty děti, které z jakéhokoliv důvodu učení nebaví, se mohou díky počítačům pro učení nadchnout.

Počítače pomáhají u dětí a mládeže vytvářet také pozitivní vztah k předkládaným informacím a probouzí u nich zájem samostatně se prezentovat a vyjadřovat své názory. Téměř cokoliv budou chtít vědět nebo nalézt prostřednictvím Internetu skutečně najdou. Zejména studenti prohlížením internetových stránek s odbornou tematikou získávají a vstřebávají informace mnohdy lépe než z učebnic. Počítače a Internet nabízejí podklady pro rozšíření vědomostí, prezentované informace jsou navíc aktuální a zpřístupní to nejnovější, co se daného oboru týká. Umožňují mládeži komunikovat s kýmkoliv téměř po celém světě, navazovat nová přátelství, a tím si i rozšířit jazykové znalosti. Počítače a Internet jsou využitelné i pro děti nejmenší, a to nejenom při hraní klasických dětských her, ale v současné době vznikají i zvláštní dětské portály, které poslouží dětem jako odrazové můstky do světa počítačů. Mezi nejznámější patří dětský portál „Alík“ a „Dětský web“, a děti dnes dokonce mají k dispozici i vlastní dětskou seznamku.

V neposlední řadě se počítače stávají vítanou pomůckou zdravotně postiženým dětem a mladistvým. U slepých či zrakově postižených je zrakový vjem při práci s počítačem víceméně nahrazen vjemem hmatovým nebo hlasovým výstupem. Princip je podobný jako u slepeckých knih a časopisů. Přes velké finanční náklady na pořízení takového počítače, umožňují tyto počítače zrakově postiženým dětem se dále vzdělávat, seberealizovat, zabavit se a skýtají příležitost k další práci v budoucnu.

1.3 Přínos i nebezpečí

Jedním z největších kladů počítačů a Internetu je bezesporu fakt, že nám slouží jako nevyčerpatelný zdroj informací. Navíc, i přes neustále se rozšiřující okruh placených služeb, děti a mládež mají velmi reálnou šanci, že zde najdou všechny potřebné informace zdarma. Tyto informace jsou aktuální, staré informace jsou čerstvými nahrazovány velmi dynamicky, v řádech několika minut až hodin. Komunikace prostřednictvím počítačových sítí umožňuje v reálném čase navázat kontakt s druhou osobou třeba na opačné straně zemské polokoule. V neposlední řadě i smysluplné využití počítačů je lepší alternativou využití volného času než jednotvárné a bezcílné vysedávání a klábosení mládeže někde před domem. Počítače se staly reálnou součástí našeho světa a zejména děti a mládež se ve svém budoucím životě bez znalosti práce s počítačem neobejdou.

Na druhé straně představují počítače pro děti a mládež i jisté nebezpečí. Nekontrolované a dlouhodobé využívání počítačů může vést k sociálním problémům a zdravotním komplikacím. V dospívání je velmi důležité, aby si mladí lidé osvojili celou řadu schopností a dovedností. Zejména sociálním dovednostem se u počítače rozhodně nenaučí. Je velký rozdíl mezi komunikací prostřednictvím počítače a rozhovorem z očí do očí, nebo prezentací vlastních názorů na Internetu a na veřejnosti. Stejně tak i počítačové hry. Hry, které jsou plné krve a násilí, je v nich dovoleno vše, co je v reálném životě považováno za nezákonné a neslučitelné s morálkou, mohou přispět k tomu, že dítě bez životní zkušenosti zabředne do velkých problémů. Problematika bezbariérového šíření informací na Internetu je další rizikovou oblastí, kde se dítě s vynaložením minimálního úsilí může setkávat s prezentací erotiky, násilí, nevhodné reklamy, anonymními návody na výrobu čehokoliv a mnohým dalším.

2 POČÍTAČOVÉ AKTIVITY

2.1 Pojem Internet

Internet jsou datovými linky propojené počítače po celém světě. Každý počítač má svoji adresu, podle které se k němu můžeme připojit. V Internetu se nacházejí tzv. servery, které poskytují různé služby internetu (Roubal, 2003, str. 1).

Pod slovem Internet si můžeme představit celosvětovou síť, která spojuje jednotlivé světadíly, státy, městečka atd. Je to vlastně taková obrovská pavučina propojující počítač s počítačem a umožňuje nám mezi sebou v této síti komunikovat (Dusíková, 2006, str. 7).

Pod pojmem Internet se však skrývá celá řada různých samostatných služeb, ale i služeb vzájemně propojených. Internet původně sloužil ke sdílení informací v armádě, později i vzdělávacím a vědeckým institucím. Vznik Internetu se v naší republice datuje k roku 1991. Stejně jako ve světě byl i u nás Internet nejprve doménou akademických středisek, která vybuodovala páteřní síť CESNET, aby je vzájemně propojovala. Spojení sítě CESNET se světem zajišťoval zpočátku uzel v Linci (Lapáček, 2001). Teprve s odstupem času a se vznikem prvních poskytovatelů služeb se začal Internet šířit i mezi laickou veřejností.

2.2 Internet – prohlížení a hledání

Nejoblíbenější službou sítě Internet je služba určená k prohlížení internetových stránek s názvem WWW (World Wide Web), v češtině „celosvětová počítačová síť“. Každé místo na Internetu má svoji adresu. Klasickým příkladem adresy může být např. <http://www.tiscali.cz>, kdy právě zkratka www nám označuje použitou službu Internetu. K tomu, abychom si mohli www-stránky prohlížet, potřebujeme internetový prohlížeč.

Internetový prohlížeč je počítačový program, který nám umožňuje zobrazit zvolené www-stránky, umí tyto stránky přijmout, zpracovat a pohybovat se v nich. Na internetový prohlížeč jsou kladeny vysoké uživatelské nároky, týkající se zejména oblasti bezpečnosti a funkčnosti. Internetových prohlížečů je celá řada, a je tedy pouze na uživateli, který z internetových prohlížečů si zvolí. Mezi nejznámější a nejpoužívanější prohlížeče patří Microsoft Internet Explorer. Je to dáno zejména tím, že jej firma Microsoft prodává jako součást svého operačního systému. Kromě Microsoft Internet Exploreru existují i jiné prohlížeče, mezi nejpoužívanější a nejznámější patří Mozilla Firefox, Opera, Safari, Netscape, Konqueror, Camoní a mnohé další. Přestože je Microsoft Internet Explorer nejrozšířenějším prohlížečem, patří mezi nejméně bezpečné a spolehlivé prohlížeče. To je dáno právě jeho velkým rozšířením mezi uživateli Internetu, kvůli němuž na něj směřuje drtivá většina počítačových útoků.

K nalezení určitého místa na Internetu nebo konkrétní informace nám slouží tzv. vyhledávače. Tyto vyhledávače rozdělujeme do dvou kategorií, a těmi jsou vyhledávače katalogové a vyhledávače fulltextové.

Katalogový vyhledávač funguje jen na určitém portálu a na předem připraveném katalogu stránek a jeho kapacita je omezena tím, co jeho tvůrci do katalogu sami zadají nebo povolí zaregistrovat. Jeho výhodou je přehlednost a organizace do sekcí a podsekcí. To znamená, že při vyhledávání postupujeme od hlavní sekce stále hlouběji a podrobněji, až se k dostaneme k požadované informaci.

Fulltextový vyhledávač pracuje ve velké části Internetu a prohledává kompletní obsah všech stránek Internetu. Není tedy nijak omezen, snad pouze počítačovým programem, který vyhledávání zajišťuje a jeho schopností rychle vyhledat relevantní informace. Vyhledávání funguje prostřednictvím zadaného klíčového slova nebo více slov vyhledávači. Vyhledávač nás po zadání klíčového slova odkáže na všechny stránky, které klíčové slovo obsahují.

Většina nejpoužívanějších českých portálů již nabízí kombinaci obojího vyhledávání, tedy katalogového i fulltextového. Mezi tyto portály patří www.seznam.cz, www.tiscali.cz,

www.atlas.cz, www.centrum.cz apod. Mezi nejpoužívanější portály, které nabízejí pouze fulltextové vyhledávání, patří www.google.com a další.

2.3 Komunikace na Internetu

Vzájemné dorozumívání a komunikace lidí prostřednictvím Internetu je dnes naprosto běžnou záležitostí. Internet umožňuje komunikaci verbální i neverbální, ale vždy bude chybět osobní kontakt tváří v tvář a přímý pohled z očí do očí. O nejběžnějších a nejpoužívanějších způsobech komunikace prostřednictvím Internetu pojednává tato kapitola.

2.3.1 E-mail

E-mail – elektronická pošta je dnes jedním z nejpoužívanějších způsobů dorozumívání mezi lidmi po celém světě. Princip elektronické pošty spočívá v tom, že každý uživatel musí mít na některém z portálů založenou vlastní poštovní schránku se svojí e-mailovou adresou. Tato schránka umožňuje uživateli vytvářet a rozesílat zprávy konkrétním lidem nebo institucím a dostávat zprávy od jiných uživatelů. Bez e-mailové adresy zprávu neodešleme. Adresa je tvořena třemi částmi. První část tvoří zpravidla jméno, které si sami zvolíme, druhou, prostřední částí je zavináč (@), který je povinný v každé adrese, a třetí částí je doména, což je nejčastěji jméno zřizovatele pošty. Nejjednodušším příkladem e-mailové adresy může být např. novak@seznam.cz. Odesílání a přijímání elektronické pošty umožňuje počítačový program s názvem „Klient elektronické pošty“. Tento poštovní klient je program vytvářející uživatelské rozhraní mezi vámi a zbytkem systému elektronické pošty (Lapáček, 2001, str. 112). Mezi nejpoužívanější klienty elektronické pošty patří Microsoft Office a Microsoft Outlook. Zpráva zaslaná prostřednictvím e-mailu je souborem dat, která mohou obsahovat texty, obrázky, ale i videosekvence.

Výhodou elektronické pošty je její rychlost, e-mail odešleme nebo přijmeme v řádu několika vteřin. Stejně tak vzdálenost nehraje vůbec žádnou roli. E-mail můžeme poslat komukoliv a kamkoliv na světě. Mezi další výhody patří spolehlivost, efektivita a pohodlí, levný provoz, možnost sledovat, co se s odeslanou zprávou děje (zda byla či nebyla doručena a přečtena), možnost odeslat e-mail více lidem najednou apod. Nespornou výhodou je také skutečnost, že se svojí poštovní schránkou můžeme pracovat kdekoliv, kde máme přístup k Internetu, není tedy vázána na místo konkrétního počítače.

2.3.2 Chat, ICQ

Chat – v překladu znamená „kecat“. Už ze samotného výrazu je zřejmé, že se jedná o formu komunikace, která je určena zejména těm, kteří si chtějí prostřednictvím Internetu s někým nezávazně popovídat. Jde o obdobu telefonického rozhovoru s tím rozdílem, že komunikace na klasickém chatu probíhá výlučně písemnou formou. Na Internetu existuje celá řada různých stránek, které nabízejí chaty. Mezi nejznámější patří např. www.xchat.cz, www.lidé.cz, www.atlas.cz a www.gigachat.cz. Výhodou chatu je, že nevyžaduje další programové vybavení našeho počítače, stačí pouze navštívit internetové stránky chatu a zaregistrovat se zde. Do chatu vstupujeme zpravidla pod přezdívkou, kterou jsme si vytvořili při registraci. Princip povídání na chatu je založen na existenci tzv. místností, do kterých můžeme vstupovat a zapojovat se do komunikace. Místností na jednotlivých chatech existují desítky a stovky. Jsou strukturovány podle předpokládaného věku účastníků, podle místa (např. města), i podle mnoha jiných kritérií, ale zejména podle tématu komunikace. Vzhledem k velkému množství místností si vybere téměř každý, kdo do chatu vstoupí. Nevýhodou chatu je, že si lze pouze povídat – psát, nelze posílat ani přijímat žádné soubory, zvuky nebo obrázky.

ICQ (I Seek You) – v překladu znamená „sháním Tě“. V současné době jeden z nejznámějších a nejpoužívanějších programů pro komunikaci na Internetu. Zejména mezi dětmi a mládeží je velice oblíbený. Způsob komunikace se v tomto případě nazývá Instant Messaging, volně přeloženo do češtiny – okamžité zasílání zpráv (Dusíková, 2006, str. 79). Z toho vyplývá, že komunikace mezi účastníky probíhá v reálném čase. Komunikace prostřednictvím ICQ vyžaduje nainstalování programu do počítače a součástí

tohoto programu je i registrace. Program je možné stáhnout na Internetu a je k dispozici zdarma, což je vykoupeno velkým množstvím reklamy na pracovní ploše. Výhodou ICQ je, že poskytuje více možností než chat. Umožňuje mimo psaní textu i posílání a přijímání souborů, obrázků, vybírání pošty, komunikaci s jednotlivci nebo skupinami, ale i hlasový rozhovor nebo hraní her. Další výhodou ICQ je možnost přijetí nebo odmítnutí komunikace, což v důsledku znamená, že uživatel není obtěžován nikým, s kým by nechtěl komunikovat. ICQ dále umožňuje uživateli v reálném okamžiku zjistit, kdo je a kdo není aktuálně připojený k Internetu, tedy v režimu on-line. Je zde kladen poměrně velký důraz na etiku komunikace a pravidla slušného vystupování.

2.3.3 SMS a telefonování na Internetu

SMS (Short Messaging Service) neboli posílání krátkých textových zpráv. Posílání SMS zpráv je možné nejenom z mobilních telefonů, ale i přes Internet. Existuje několik portálů, které umožňují posílání SMS zpráv buď za poplatek nebo zdarma. Patří sem samozřejmě portály operátorů mobilních telefonů v České republice – Telefónica O₂, Vodafone a T-Mobile. Mimo operátorů mobilních telefonů, poskytuje tuto službu i řada jiných portálů na Internetu, mezi nejznámější a nejpoužívanější v ČR patří portály www.smska.cz nebo www.sms.cz.

Operátor Telefónica O₂ – služba zasílání SMS je dostupná z portálu www.cz.o2.com a umožňuje odeslat zdarma SMS zprávu o délce maximálně 60 znaků na čísla svých zákazníků. Delší SMS nebo jiné druhy zpráv jsou zpoplatněny.

Operátor T-Mobile – služba SMS je dostupná z portálu www.t-mobile.cz, ale zdarma umožňuje posílání SMS zpráv pouze registrovaným uživatelům T-Mobile na telefonní čísla svých zákazníků. Ostatní SMS do jiných sítí jsou zpoplatněny.

Operátor Vodafone - posílání SMS zpráv je dostupné z portálu www.vodafone.cz a umožňuje odeslat SMS zprávu o délce maximálně 760 znaků na čísla svých zákazníků. Do sítí ostatních operátorů je služba zpoplatněna.

Portály typu www.smska.cz nebo www.sms.cz umožňují posílání SMS zpráv na čísla všech operátorů, a to buď zcela zdarma nebo za podstatně výhodnějších cenových

podmínek než samotní operátoři. Podmínkou je registrace účastníka na těchto portálech a získání kreditů pro možnost odesílání SMS zpráv. Kredity lze získat zdarma již samotnou registrací nebo jakoukoliv aktivitou na daném portále, přičemž tato aktivita je podmíněna minimálním časem, který je nutné dodržet pro získání kreditu zdarma. Druhou možností získání kreditů je jejich zakoupení prostřednictvím objednávky na daném portále.

Telefonování prostřednictvím Internetu je nejčastěji využíváno ke komunikaci jednotlivých počítačů mezi sebou. Tato komunikace je zajišťována prostřednictvím různých počítačových programů, které je nutné nainstalovat do počítače. Mezi nejpoužívanější patří právě ICQ nebo v současnosti velmi oblíbený program Skype. Podmínkou této komunikace je, že všichni účastníci musí mít nainstalovaný program a musí být připojeni k Internetu. Telefonování mezi počítači je pomocí těchto programů zdarma a není omezeno délkou hovoru ani místem. Většina těchto programů umožňuje provádět i konferenční hovory, ale i videohovory, pokud jsme vybaveni web kamerou.

Další variantou je telefonování prostřednictvím Internetu z počítače na telefon. Tato varianta je jednou z nejperspektivnějších, neboť běžný telefonní přístroj bude pravděpodobně vždy dostupný. Podmínkou komunikace počítač – telefon je opět nainstalovaný program na počítači. Například program Skype umožňuje volání na telefonní přístroje po celém světě, jedná se sice o zpoplatněnou službu, ale cena hovoru např. do Japonska je nesrovnatelně nižší než u běžných poskytovatelů telekomunikačních služeb. Aktivace zpoplatněné služby je podmíněna opět nákupem kreditů, což je obdobný způsob, jako u SMS zpráv. Ale existuje již celá řada programů, které umožňují volání do vybraných zemí světa zcela zdarma.

2.3.4 Seznamka

Počítače a Internet nám mimo již zmíněné aktivity umožňují také navázat nové lidské vztahy, nalézt nového kamaráda nebo přítele, nalézt porozumění a útěchu. K tomu nám slouží portály, které souhrnně nazýváme internetové seznamky. Existují dva základní typy seznámek. Prvním typem je seznamka fungující jako klasické inzeráty, druhým typem je seznamka založena na prezentaci a hodnocení fotografií.

Seznamka fungující jako klasické inzeráty je obdobou tištěných inzerátů, které známe z novin a časopisů. Uživatel si zde může vybrat podle různých kategorií, předmětu zájmu, věku, pohlaví, místa apod. (www.seznamka.cz, www.rande.cz. ...)

Seznamka založená na prezentaci a hodnocení fotografií umožňuje uživatelům prohlížet jednotlivé fotografie v seznamce, jejichž součástí je profil s osobními údaji dané osoby. Cílem je ohodnotit jednotlivé fotografie a v případě zájmu odpovědět dané osobě. (www.hodnoceni.net, www.libimseti.cz. ...)

Internetové seznamky jsou na rozdíl od kamenných seznamovacích agentur přístupné zdarma, a otevírají tak pole působnosti všem, kteří odmítali úhradu za zprostředkování seznámení. Vzhledem k tomu, že vytváření internetových seznamek není téměř ničím omezováno, můžeme se setkat s různou kvalitou těchto seznamek. Již hodně napoví zpracování úvodní stránky seznamky. Je třeba mít také na zřeteli, že ne všichni uživatelé vstupují do seznamky s čistými úmysly, ale mohou sledovat i jiné cíle a seznamky zneužít.

Přesto se jedná o portály, které mohou pomoci lidem, kteří mají problémy při seznamování v běžném životě, v přímém osobním kontaktu.

Výhodou internetových seznamek je jejich pestrost a různorodost, takže si zde vybere opravdu každý, kdo má zájem o navázání nového kontaktu. Například seznamka pro lidi s nějakým druhem růstového postižení na portálu www.lpdate.org, nebo portál www.katolik.cz, který obsahuje část – seznamku pro lidi, kteří jsou věřící, a v neposlední řadě jsou to i seznamky pro nejmenší www.detskaseznamka.cz nebo portál www.kidsland.cz.

2.4 Textové procesory

Textové procesory jsou patrně nejpoužívanější počítačové aplikace, které jsou součástí snad každého počítače. Slouží k tvorbě textových dokumentů a k úpravě jejich vzhledu. V současné době jsou nejpoužívanějšími textovými procesory Microsoft Word a 602Text, někde se používají i OpenOffice.org Writer. Jednodušším nástrojem na zpracování textových dokumentů jsou textové editory, kterými jsou v systému Microsoft

Windows Poznámkový blok a WordPad. Textové editory slouží spíše k rychlému prohlížení a k drobným úpravám textu.

Textových procesorů existuje ještě celá řada, ale nemusíme se obávat toho, že by se od sebe výraznějším způsobem lišily. Snahou tvůrců těchto programů je přiblížit je co nejširší části populace, usilují o zjednodušení obsluhy, a tak se v základních možnostech využití od sebe prakticky neliší.

Co textové procesory umožňují:

- vkládat objekty do napsaného textu
- vytvářet tabulky a provádět v nich základní matematické operace
- používat jazykové slovníky (oprava pravopisu, vyhledání synonyma)
- používat více druhů písma
- přesně definovat vzhled stránky
- zobrazení textu, tak jak bude vypadat po vytištění
- upravovat jednotlivé odstavce
- psát text do předdefinovaných šablon

Existuje ještě mnoho dalších funkcí, kterými textové procesory disponují. Toto jsou ty nejzákladnější a nejčastěji používané.

2.5 Tabulkové procesory

Tabulkové procesory jsou úzce spjaty s rozvojem osobních počítačů. Patřily mezi první prakticky použitelné počítačové programy, které napomohly přesvědčit mnoho nedůvěřivých uživatelů o prospěšnosti počítačů. Tabulkové procesory umožňují v první řadě vytváření působivých tabulek, dále provádět jakékoliv výpočty, analyzovat data a tato následně prezentovat. Jsou využitelné i při správě rozsáhlých seznamů, protože většina těchto procesorů obsahuje nástroje pro správu, třídění a vyhledávání dat a nástroje pro jejich organizaci. Mezi nejznámější a nejpoužívanější patří Microsoft Excel, 602Tab a OpenOffice.org Calc.

V textovém procesoru jsou vytvářeny dokumenty, které jsou složeny ze stránek, naproti tomu v tabulkovém procesoru je základem sešit, který je tvořen jednotlivými tabulkovými listy. Tabulkové procesory umožňují snadno mazat, přidávat, přesouvat nebo kopírovat stávající data a ve většině případů si procesory pamatují poslední operaci, což znamená, že pokud nám výsledek této operace nevyhovuje, můžeme jej lehce zrušit.

Početní operace nám tabulkový procesor výrazným způsobem usnadní díky připraveným vzorcům a funkcím, které jsou součástí tohoto programu. Těchto vzorců a funkcí obsahuje program několik desítek a umožňují provádět specializované výpočty. Klasickým příkladem je například funkce SOUČIN, umožňující vynásobit všechna označená čísla v tabulce.

Další vítanou pomůckou je grafické zobrazení dat, které jsme vytvořili v tabulce. Výhodou je rychlý a názorný přehled dat oproti orientaci v číslech tabulky. Nabídka připravených grafů je velmi široká (sloupcový, pruhový, spojnicový, výsečový a další), ale lze vytvořit i grafy vlastní. Navíc lze číselné řady v grafu od sebe navzájem odlišit barvou, doplňujícím textem nebo i způsobem výplně. Pokud změníme data ve vytvořené tabulce, která byla použita při tvorbě grafu, tak tabulkový procesor automaticky zaktualizuje tato data i v grafické podobě, aniž bychom do grafu zasahovali.

2.6 Grafické editory

Grafické editory umožňují využívat počítačovou grafiku k tvorbě vlastních obrázků nebo třeba k úpravě fotografií. Dnešní výkonné počítače se ve spojení se špičkovými grafickými programy stávají nástrojem grafické tvorby. Grafické procesory jsou však natolik finančně nákladné, že se používají spíše k profesionální tvorbě. Pro běžné použití dostačují grafické editory, jichž existují dva základní druhy:

Rastrový editor:

Pro rastrový editor je charakteristický obrázek, který je určen jednotlivými body (pixely). Používá se všude tam, kde se pracuje s fotografiemi. Fotografie lze různými způsoby upravovat, rozostřit či zaostřit, retušovat, zvýšit nebo snížit kontrast, a tak odstranit případné nedostatky na původní fotografii. Úpravy se provádějí

prostřednictvím nastavení barvy v jednotlivých bodech. Nespornou výhodou rastrového formátu je velice realistický obraz, přičemž tato výhoda je vykoupena velkým množstvím dat, která obraz obsahuje, a zhoršením kvality obrazu při snaze o zvětšení obrazu.

Velmi jednoduchým, ale typickým rastrovým editorem je Malování, které je součástí operačního systému Microsoft Windows. Tento editor je oblíbený zejména u dětí, které prostřednictvím myši mohou vytvářet různé obrázky a realizovat své představy. Umožňuje kreslení úseček, elipsy nebo kruhu, kreslení čar od ruky, obdélníku, čtverce a mnohoúhelníku. Mimo to i malování štětcem, sprejem, gumování označených oblastí, a to vše v různých barvách.

Vektorový editor:

Pro vektorový editor je charakteristický obrázek, který je určen pouze svým okrajem. Jeho okraj je dán matematickou křivkou a výsledný obrázek je vlastně složen z postupně provedených kreslicích příkazů. Každá část konečného obrázku (čára, kružnice, čtverec apod.) vytvořená jednotlivým kreslicím příkazem má své charakteristické vlastnosti, jako je síla a barva čáry, velikost, poloha, barva objektu, které po navrstvení na sebe vytvoří finální obrázek.

Výhodou tohoto obrázku je skutečnost, že se nijak nesníží jeho kvalita při zvětšení a obrázek samotný neobsahuje velké množství dat jako obrázek v rastrovém formátu. Nevýhodou je jeho složitost ve srovnání s ručním kreslením v rastrovém editoru. Český program Zebra můžeme v mnoha směrech považovat ze jednoho ze zástupců vektorových editorů.

2.7 Video a zvuk

Tato oblast patří zejména mezi dětmi a mládeží k velmi oblíbeným. Stahování, poslech a sledování volně dostupné hudby a videa z Internetu patří k velmi častým činnostem.

Zvuk

Digitalizace zvuku je dnes běžnou záležitostí. Proces převodu z analogového signálu do digitální podoby se nazývá vzorkování. Zvukové karty v počítačích proto obsahují převodníky analogovo-digitální a digitálně-analogové. Zvuk ve formě digitálního záznamu je velmi objemný, a proto se stále pracuje na různých kompresních programech (zmenšení), které by umožnily rychlejší přenos těchto zvukových záznamů. Mezi nejrozšířenější zvukové formáty patří WAV, MP3, WMA a další. Pro přehrání hudby na počítači je nutné hardwarové a programové vybavení. Nezbytností jsou zvuková karta, reproduktory a program (přehrávač), který nám umožní poslech hudby. Mezi nejpoužívanější přehrávače patří Windows Media Player, který je součástí operačního systému a umí přehrávat i filmy.

Video

S digitalizací obrazového a zvukového signálu je to obdobné jako se zvukem. Analogový signál je veden do zvláštní karty, ve které jsou umístěny převodníky, a stejně jako u zvuku převádějí tento signál do podoby digitálních dat. Tento proces se také nazývá vzorkování. Obrazový a zvukový signál je logicky ještě objemnější nežli zvuk, takže i zde dochází ke komprimaci. Čím je pro hudbu formát MP3, tím se stal pro video formát DivX nikoliv tím, že by byl nejlepší, ale proto, že jako první nabídl uspokojivou kvalitu a velmi rychle se rozšířil. Mezi další rozšířené formáty patří MPEG-2, WMV a DV. Formát DV dnes používají téměř všechny digitální kamery. Přehrávačů videa a filmů existuje celá řada, nejpoužívanější jsou již zmíněný Windows Media Player, BS Player, DVD Player a další. Mezi nejpoužívanější programy, které umožňují upravovat a editovat video patří Pinnacle Studio.

2.8 Počítačové hry

Počítačová hra už ze svého názvu je hra, která se provozuje na počítači nebo herní konzoli. Jedná se o druh programu, který je uložen na nějakém nosiči (CD, DVD nebo disketa) a do počítače je vkládán přes mechaniku k tomu určenou. Počítačová hra je tvořena virtuálním prostředím, které každý hráč ovlivňuje prostřednictvím komponent

připojených k počítači (klávesnice, joystick, myš apod.). Moderní počítačové hry mívají velmi vysoké nároky na ovládací zařízení počítače. Cílem počítačových her je přispět k uvolnění, zábavě a relaxaci hráčů.

2.8.1 Žánry počítačových her

Adventury – počítačové hry, ve kterých hráč v roli jednoho nebo více hrdinů řeší rozličné úkoly v poměrně rozvlácném a příběhově zajímavém prostředí samotné hry. Důraz je kladen na řešení hádanek a zápletek, hráč využívá zejména svého logického myšlení a fantazie.

Příklady her: The Dig, Zero Critical, Blade Runner

Akční hry – jedná se o klasické „střílečky“, které jsou dále děleny do dvou podkategorií, a to na FPS a TPS.

FPS (First-person shooter) je charakteristický simulací vlastního pohledu herní postavy, za kterou hráč jedná. Hráč na monitoru vidí prostředí hry z pohledu postavy, kterou ovládá.

Příklady her: Wolfenstein, Doom, Duke Nukem

TPS (Third-person shooter) je charakteristický pohledem třetí osoby. To znamená, že hráč vidí postavu, kterou ve hře ovládá, z pohledu kamery mimo hlavního hrdinu. Nejčastěji se kamera pohybuje v prostoru za postavou, kterou hráč ovládá.

Příklady her: Max Payne, Tomb Raider, Hitman

Arkády – počítačové hry, které jsou založeny na nápaditém a jednoduchém kontextu. Nejčastěji se hrají na kola dle stupňující se obtížností a bývají i omezeny časem. Typickým příkladem arkády jsou nejčastěji dva bojovníci, kteří proti sobě bojují v nějaké aréně. Arkády můžeme dále dělit na bojové hry, plošinové hry, sportovní hry, závodní hry a logické hry. V těchto hrách je rozhodující koncentrace, rychlost, předvídání a logické myšlení.

Příklady her: Mortal combat, NBA Jam, Prince of Persia, Tetris

Strategické hry - jedná se o počítačové hry, u kterých hráč ovládá velkou skupinu objektů a manipuluje s nimi v rámci samotné hry. Cílem těchto her je utrpět co nejmenší újmu na vitalitě, objektech, bojeschopnosti, území apod. Strategické hry jsou náročné na soustředění a znalosti. Nejedná se pouze o bojové hry, ale např. budovatelské strategie.

Příklady her: Warcraft, Ground Control, série SimCity

Simulátory – počítačové hry, které simulují téměř cokoliv. Nejčastěji jsou to sportovní aktivity - hokejové, basketbalové, fotbalové, řízení vozidel a letadel a mnohé další. Důraz je kladen na rychlost, pohotovost, postřeh a důvtip.

Příklady her: Need for Speed, The Sims 2, Flight Simulator

RPG (Role Playing Game) – počítačové hry, kde hráči zaujímají role fiktivních postav. Jádrem hry je možnost hráče ovlivnit průběh děje na základě vykonaných činností nebo splněných úkolů a vytvoření si vlastních postav, za které následně jedná a rozhoduje.

Příklady her: Final Fantasy, Baldur's Gate

2.9 Rizika

Práce s počítačem zahrnuje i určitá sociální a zdravotní rizika. O sociálních rizicích jsem pojednával v úvodu své práce, v této části bych se zmínil o některých zdravotních rizicích. Prvním zdravotním rizikem může být zvýšená frekvence epileptického záchvatu. Zejména u lidí, kteří trpí fotosenzitivní epilepsií, se doporučuje s počítači vůbec nepracovat. Dalším druhem zdravotních komplikací mohou být potíže se zápěstím ruky. Jedná se o poškození svalů, jejich úponů a kloubů v důsledku rychlých pohybů ruky po klávesnici a špatného držení těla, záněty šlach a další. Oči patří do oblasti nejvíce ohrožených částí lidského těla. Blikající světlo monitoru vnímané okem člověka se často projevuje bolestmi hlavy, zhoršením zraku, pálením očí, svěděním a neostrostí vidění.

Zejména při dlouhodobém vysedávání u počítačové hry se může dostavit nevolnost, která je typická zejména při hraní simulační hry (rychlá jízda autem, řízení letadla a další). Potom je zvýšené riziko pádu a úrazu při chůzi nebo jízdě na kole. A v neposlední řadě oblast páteře a zad. Velmi často chybná a strnulá poloha v sedě u počítače nepříznivě působí zejména na bederní a krční páteř, vede k přetěžování zádových a krčních svalů a nedostatečnému prokrvení rukou.

3 VOLNÝ ČAS MLÁDEŽE

3.1 Vymezení pojmu volný čas

Terminologie v oblasti volného času se vyvíjela v přímé souvislosti s rozvojem a utvářením volného času v jeho historickém kontextu podle toho, jak byl chápán a vykládán. Lze předpokládat i do budoucna, že se terminologie volného času bude dále upravovat podle rozvoje dalšího poznání volného času a podle toho, jakým směrem se bude ubírat naše společnost a lidstvo jako celek. Ani dnes neexistuje pouze jeden obecně uznávaný výklad pojmu volný čas, ale existuje jich celá řada podle přístupů jednotlivých autorů.

Podle V. Spousty je volný čas nejpříjemněji prožitá svoboda; má její omamnou vůni a prostor k rozletu, ale i nutnost volby a z ní plynoucí odpovědnost. (Spousta, 1994, s. 7)

B. Hofbauer chápe volný čas jako čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Jde o činnost, do níž člověk vstupuje s očekáváním, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí a která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení. (Hofbauer, 2004, s. 13)

J. Pávková uvádí, že volný čas je možno chápat jako opak nutné práce a povinností, dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění. (Pávková, 1999, s. 15)

Obecně lze říci, že ve volném čase může každý člověk vykonávat jakékoliv činnosti, které v něm vyvolávají pocit radosti, které má rád a baví ho. Problematikou volného času dětí a mládeže se zabývají různé teorie, od přísně institucionalizovaného pojetí výchovy až po teorie prosazující naprostou volnost. Naprostá většina současných odborníků se přiklání k určitému kompromisu a shodují se v názoru, že volný čas dětí a mládeže by měl být pedagogicky ovlivňován a formován.

3.2 Specifika volného času dětí a mládeže

Specifikem volného času dětí a mládeže oproti volnému času dospělé populace je potřeba a snaha volný čas dětí pedagogicky ovlivňovat. Opomenutím tohoto faktu může dojít k nežádoucímu trávení volného času. Podstatou je usměrnit volný čas dětí a mládeže takovým způsobem, který jim umožní harmonický rozvoj ve všech oblastech lidského života.

Vzhledem ke své nezralosti a nezkušenosti se dítě nemůže mnohdy samo rozhodnout, jakým způsobem bude trávit volný čas. Proto je velmi důležité nabídnout dítěti vhodnou volnočasovou aktivitu. K těmto činnostem musí být děti vedeny velmi citlivě a opatrně, je nutné je pro tyto činnosti motivovat a neomezovat se pouze na určité aktivity, ale poskytnout dítěti přehled celé škály různých činností. Velmi důležité je děti začlenit do tohoto procesu, tak aby se staly aktivními účastníky tohoto výběru a měly možnost svobodné volby. Potom je předpoklad, že dítě bude takovou aktivitu vykonávat dobrovolně, s radostí a zájmem a nestane se krátkodobou, pomíjivou záležitostí vykonávanou pouze s ohledem na rodiče.

Vhodné volnočasové aktivity bezesporu přispívají k rozvoji individuálních schopností každého mladého člověka a s ohledem k věku dětí a mládeže je důležitý rozvoj zejména v oblasti sociální. Děti se postupně odpoutávají od své rodiny a začínají navazovat nové mezilidské vztahy, a právě činnost v zájmových sdruženích nebo kroužcích jim může napomoci v získávání nových znalostí, dovedností a kompetencí v této oblasti. Činnost v zájmovém kroužku rozvíjí individuální zájem dítěte, který může v pozdějším věku přerůst i ve volbu povolání.

Děti a mládež tráví svůj volný čas na nejrůznějších místech a v různých prostředích. Nejčastěji to bývá buď doma nebo venku na veřejných prostranstvích ve společnosti svých vrstevníků a přátel. Mnohdy je tento čas strávený svévolně, bez jakéhokoliv dohledu a může vést k nežádoucím účinkům. Ve smysluplném, tvůrčím a kvalitně stráveném čase hraje rozhodující úlohu samozřejmě rodina, která ovšem z mnoha důvodů nemůže tuto funkci zastat sama. Proto existuje celá řada aktivit, které jsou poskytovány i ze strany školy v rámci výchovy mimo vyučování. Jedná se zejména o školní družiny a kluby, střediska pro volný čas, domovy mládeže, ale i návštěvy kulturních a historických památek, sportovní soutěže, školní zábavy, plesy a mnohé další.

3.3 Jednotlivé pohledy na volný čas

Jednotlivé pohledy na volný čas v sobě zahrnují celou řadu faktorů ovlivňujících prožívání volného času typického pro daný pohled. Mezi nejčastěji uváděné obecné vlivy, které buď pozitivně, či negativně ovlivňují způsoby trávení volného času, patří prostředí, společenské a ekonomické podmínky, vlivy vrstevnických skupin a mnohé další. Jedním z velmi důležitých, ne-li přímo nejdůležitějším faktorem je ovšem rodina, její vliv a výchova.

Sociologické hledisko

Z tohoto pohledu je nejdůležitější kultivace mezilidských vztahů v rámci činností ve volném čase. V této oblasti zaujímá přední místo rodina. Rodina je prvotní institucí, která dítěti předkládá nabídku aktivit, motivuje jej a vede jej k vhodným volnočasovým aktivitám. Činnost rodiny je v této oblasti částečně limitovaná více či méně objektivními faktory. Jsou to zejména ekonomické možnosti rodiny, nedostatek času, a také v mnoha případech nedostatečná kvalifikace a připravenost rodiny. Rodiče jsou pro děti vzory a ty pak přebírají vzorce jejich chování. Pokud rodina selže a ani škola nebo jiné výchovné zařízení kvalifikovaným způsobem chybu rodiny nenapraví, vzniká riziko, že dítě bude trávit volný čas nežádoucím způsobem. V období dospívání se u mladého člověka začíná uplatňovat vliv vrstevnických skupin. Pokud dítě pociťuje absenci kvalitních a pozitivních sociálních vazeb, pocit nudy a nezájmu, může být jeho vývoj ohrožen vlivem nežádoucí vrstevnické skupiny. Vliv médií, pasivní a velmi časté trávení volného času u televize nebo počítače, je dalším ze silně působících sociálních vlivů.

Pedagogické a psychologické hledisko

Tato hlediska v první řadě zohledňují věkové a individuální zvláštnosti každého člověka. Usilují o seberealizaci každého mladého jedince v jeho volném čase, přičemž osobnost a individuální schopnosti a vlastnosti tohoto člověka by měly být respektovány. Volnočasové aktivity dětí a mládeže by měly být pozitivně formovány, měl by být poskytnut dostatečný prostor k jejich realizaci a tyto aktivity by měly být výrazným způsobem podporovány.

Podle J. Pávkové má volný čas dětí a mládeže a péče o něj z pedagogického hlediska dva úkoly:

1. Bezprostřední naplňování volného času smysluplnými aktivitami rekreačními i výchovně vzdělávacími – tedy výchova ve volném čase
2. Výchovou k volnému času, která jedince seznámí s množstvím zájmových aktivit, poskytne mu v nich základní orientaci a na základě vlastních zkušeností v různých oborech mu pomůže najít oblast zájmové činnosti, která mu poskytne možnost uspokojení a seberealizace (Pávková, 1999, s. 20)

Politické hledisko

Z tohoto pohledu jde o vytváření státní politiky zaměřené na volný čas, míru účasti státu v této oblasti, a zejména o jeho podporu organizací státních i nestátních, které se zabývají problematikou volného času. Nabídka volnočasových aktivit podporovaných státem, obcí nebo sponzory by měla být dostačující a pestrá, tak aby byly uspokojeny potřeby dětí a mládeže. V mnoha městech nebo obcích jsme svědky toho, že tomu je spíše naopak.

Státní zainteresovanost o volný čas dětí a mládeže spočívá především:

- v zakládání a ovlivňování zařízení pro volný čas dětí a mládeže
- v pomoci organizacím, sdružením a spolkům pracujícím s dětmi a mládeží
- ve vytváření podmínek pro uspokojování spontánních aktivit dětí a mládeže mimo organizovanou činnost
- ve vytváření kladných postojů dospělých členů společnosti k dětským aktivitám ve volném čase
- v konstituování pedagogiky volného času a přípravy profesionálních i dobrovolných pedagogů pro tuto činnost (Pávková, 1999, s. 18)

Ekonomické hledisko

Volnočasové činnosti, jejich nabídku, kvalitu a možnosti samozřejmě ovlivňují i ekonomické podmínky. V podmínkách tržního hospodářství jde jistě o velmi důležitou dimenzi, která by však neměla být nadřazena výchovným a vzdělávacím cílům. V současné

době je prostředí volného času, zejména dětí a mládeže, využíváno i komerčně. Zejména zábavní průmysl (např. výrobci počítačových her) dosahuje v této oblasti velmi dobrých ekonomických výsledků, ale mnohdy na úkor kvality svých výrobků v oblasti výchovy a vzdělávání. Nejenom ekonomická situace státu a všech institucí, které se volnočasovými aktivitami zabývají, ale i ekonomická situace samotné rodiny značným způsobem ovlivňuje volnočasové aktivity dětí a mládeže. V současné době, kdy se již s periodickou pravidelností zvyšují životní náklady, logicky rostou i náklady na trávení volného času dětí a mládeže. Tento problém se týká zejména rodin s větším počtem dětí, a taková rodina potom stojí před problémem, jak uspokojit volnočasové potřeby svých dětí. Ve stejném postavení jsou i děti z neúplných rodin. Finanční náročnost některých volnočasových aktivit tak může způsobit, že dítě nebude moci vykonávat takovou volnočasovou aktivitu, které by se chtělo věnovat. Rodina je nucena omezovat společné rodinné aktivity, jako je návštěva divadla, koncertů apod. Rodiče jsou nuceni přibírat si další zaměstnání, aby vylepšili svoji finanční situaci, nebo najít rozumný kompromis při volbě volnočasové činnosti dětí. Uspokojivá ekonomická situace rodiny umožňuje rozšíření možností trávení volného času. Ekonomická diferenciacie rodin vede i k sociální diferenciaci a znemožňuje dětem z takto handicapovaných rodin účastnit se některých placených volnočasových aktivit.

3.4 Úloha rodiny ve volném čase dětí a mládeže

Rodina jako primární sociální skupina je pro rozhodující většinu dětí a mladých lidí také prvotním prostředím volnočasového života a výchovy, zásadně se podílejícím na formování jejich osobnosti (Hofbauer, 2004, s.56).

Z výše uvedeného Hofbauerova vymezení je zřejmé, že rodina je prvotní institucí, která velmi výrazným způsobem ovlivňuje a utváří volnočasové aktivity dětí a mládeže. Otázkou ovšem zůstává, jak dalece pozitivně a kvalitně se podaří tyto volnočasové aktivity u dítěte usměrnit a ovlivnit. Prvním předpokladem je dobrá připravenost a aktivní přístup rodičů. Rodiče by měli sami aktivně vyhledávat různé podněty z vnějšího prostředí, které ovlivňují rozvoj jejich dítěte, měli by si je sami osvojovat, a tím rozšiřovat nejenom

volnočasový život dítěte, ale celé rodiny. Tímto aktivním přístupem lze předejít pozdějšímu „odcizení“ dítěte v tom smyslu, že dítě nebude shledávat rodinné prostředí jako nezajímavé, nudné nebo málo přitažlivé. V rodině si dítě vytváří základní hodnotový systém, který je odrazem způsobu života celé rodiny a její hodnotové orientace, vytváří se a formuje osobnost dítěte a v neposlední řadě zde dochází k rozvoji mezilidských vztahů. Harmonicky fungující rodina by měla rozvíjet nadání a zájmy dítěte, měla by poskytovat dostatek citu, něhy a porozumění a poskytovat dítěti ochranu a pocit bezpečí. Kvalitní výchova je založena na důvěře a pochopení mezi rodiči a dětmi, na zodpovědném rozhodování a na jasně stanovených pravidlech chování. Taková výchova vyžaduje samozřejmě rovnoměrné zastoupení otce i matky. Výsledkem kvalitní výchovy je samostatný, sociálně adaptovaný a morálně vyspělý dospělý člověk.

Výchova k volnému času od rodiny vyžaduje, aby byla pro dítě zdrojem inspirace, aby dítě vedla a podporovala ho v těchto aktivitách a aby mu napomohla v realizaci jeho zájmů a potřeb.

Podle Hofbauera se toto působení uskutečňuje následovně:

- nápodobou a reprodukcí (modelování, sociální učení) vzorců pozitivního volnočasového chování rodičů prostřednictvím účasti dětí na aktivitách rodiny
- uskutečňováním individuálních i společných pravidelných zájmových činností dětí v rodině
- citlivým sledováním a cílevědomým reagováním na potřeby, zájmy a nadání dětí, které se k takové činnosti samy přihlásí nebo jež k účasti na ní rodiče přímo vybídnou a podpoří i její realizaci mimo rodinu (Hofbauer, 2004)

V dnešní době se stále častěji setkáváme s tím, že rodiče podcení volný čas dětí, spokojí se s tím, že děti jsou ve společnosti svých kamarádů a přátel, nebo na své děti nemají dostatek času. Poměrně časté je to v rodinách podnikatelů, kteří si pro své pracovní zaneprázdnění nedokáží udělat čas na své děti, a na straně druhé v rodinách nezaměstnaných rodičů, u kterých nadbytek volného času způsobil, že se tento čas pro ně stává prázdným, zploštělým a plytkým. Tyto skutečnosti mohou vést k negativnímu

vlivu rodiny na trávení volného času dětí a mládeže. V takových rodinách může dojít k používání nesprávných výchovných metod a k neplnění základních rodičovských povinností, což v konečném důsledku může vyústit v nežádoucí trávení volného času. Velkým rizikem jsou pro děti a mládež v současné době drogové závislosti, alkoholismus a kriminální chování.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VLASTNÍ VÝZKUM

4.1 Příprava výzkumu

V rámci přípravy výzkumu, seznámení se s prostředím, zkoumaným vzorkem dětí a mládeže a zejména k ověření funkčnosti vytvořeného dotazníku jsem provedl předvýzkum ve dvou školních třídách, které se samotného výzkumu zúčastní. Předvýzkum jsem provedl ve dvou etapách.

V první etapě jsem usiloval zejména o poznání dětí a mládeže, kterých se bude výzkum týkat, a o zjištění jejich přehledu a znalostí zkoumané problematiky. Prováděným interview s dětmi ve školní třídě jsem zjistil, že mnohé z nich některé počítačové aktivity, které jsem zamýšlel zpracovat do dotazníku, nikdy nevyzkoušely a mají o nich jen minimum informací. Patří sem například tvorba databází, programování apod. Pravděpodobně je to způsobeno věkem této skupiny (dětí na ZŠ) a také charakterem školy, kterou navštěvují (gymnázium – nejedná se o školu technického zaměření). Na základě těchto zjištění jsem přistoupil ke zpracování dotazníku. V druhé etapě předvýzkumu jsem vyzkoušel jeho funkčnost a to, zda došlo k porozumění předkládaným otázkám. Vzhledem k mojí minimální zkušenosti jsem musel některé otázky upravit, některé jsem z dotazníku úplně vypustil a některé v dotazníku blíže vysvětluji. Dotazník jsem se snažil sestavit tak, aby byl srozumitelný pro zkoumaný vzorek dětí a mládeže.

4.2 Výzkumný problém

Jaká je struktura počítačových aktivit dětí a mládeže v jejich volném čase na okrese Chrudim? Nalezení odpovědí na následující otázky:

- Jak často se ve svém volném čase děti a mládež věnují práci na počítači?
- Které z počítačových aktivit děti a mládež preferují?
- K jaké činnosti nejčastěji děti a mládež používají Internet?

- Jak často a jaký druh počítačových her děti a mládež upřednostňují?
- Jsou děti a mládež ovlivňováni při různých počítačových aktivitách ze strany svých rodičů?

4.3 Druh výzkumu

Vzhledem k charakteru zkoumaného problému, ke zjištění skutečného stavu a k ověření stanovených otázek jsem zvolil kvantitativní druh výzkumu.

4.4 Výzkumná metoda

Ke zjištění názorů a postojů zkoumaného vzorku dětí a mládeže jsem použil dotazníkovou metodu zjišťování údajů. Dotazník obsahuje otázky uzavřené, polouzavřené a škálové a je tvořen celkem 13 otázkami.

4.5 Výzkumný vzorek

Aby výzkumný vzorek zahrnoval celý výzkumný problém a zahrnoval děti a mládež, rozhodl jsem se oslovit formou dotazníku děti ve věku 13 – 14 let, tedy žáky 7. a 8. třídy základní školy, a mládež ve věku kolem 16 – 17 let, tedy studenty 2. ročníku gymnázia. Z důvodu co největší objektivity, také proto, aby pravděpodobnost zastoupení městských a venkovských dětí byla stejná, oslovil jsem děti na Základní škole Komenského Skuteč a mládež na Gymnáziu Chrudim. Skuteč je menší město na okrese Chrudim a danou základní školu navštěvují děti i z přilehlých spádových obcí, gymnázium se nachází přímo v okresním městě Chrudim a studuje zde mládež z celého okresu.

Výzkumu se zúčastnilo celkem 62 žáků ze základní školy, z toho 29 chlapců a 32 dívek. Ve věku 14 let bylo 25 respondentů, ve věku 13 let bylo 31 respondentů a ve věku 12 let bylo 6 respondentů.

Na gymnáziu se výzkumu zúčastnily dvě třídy 2. ročníku v celkovém počtu 57 studentů, z toho bylo 22 chlapců a 35 dívek. Ve věku 17 let bylo 40 respondentů a ve věku 16 let bylo 17 respondentů.

Celkem se tedy výzkumu zúčastnilo 119 respondentů, což je počet dostatečně vysoký, abych mohl výsledky výzkumu na podmínky okresu Chrudim zobecnit.

5 VÝSLEDKY VÝZKUMU A JEJICH INTERPRETACE

5.1 Grafy a interpretace dat ze ZŠ

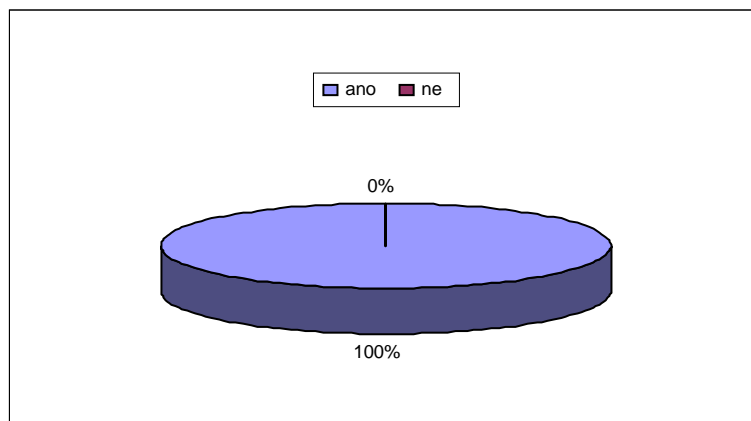
Výzkumu se zúčastnilo celkem 62 respondentů ze 7. a 8. třídy základní školy, z toho bylo 29 chlapců, tj. 46,8 % respondentů, a 33 dívek, tj. 53,2 % respondentů.

Interpretovaná data jsou uspořádána podle příslušných položek dotazníku.

Položka č. 1

Máte doma počítač?

- a) ano
- b) ne



Graf 1. Přítomnost počítačů v domácnostech respondentů

Z výše uvedeného obrázku je zřejmé, že všech 62 respondentů, tj. 100 %, vlastní doma počítač, což je pozitivní zjištění. Toto zjištění mě osobně velmi překvapilo. Výpočetní technika se stala součástí všech domácností.

Položka č. 2

Pokud ne, kde využíváš počítač nejčastěji?

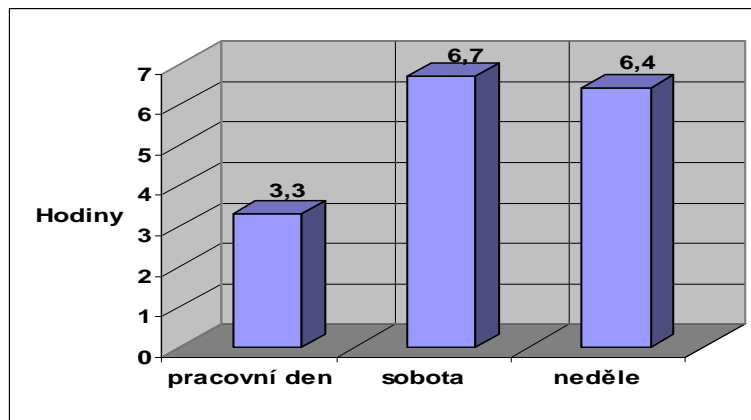
- a) ve škole
- b) u kamarádů
- c) v internetové kavárně, knihovně
- d) jinde (prosím uveď)

Na tuto položku neodpověděl ani jeden z respondentů, neboť všichni mají počítač doma ve svých domácnostech.

Položka č. 3

Kolik volného času (hodin) máš denně?

- a) v pracovní den hodin
- b) v sobotu hodin
- c) v neděli hodin



Graf 2. Volný čas v hodinách

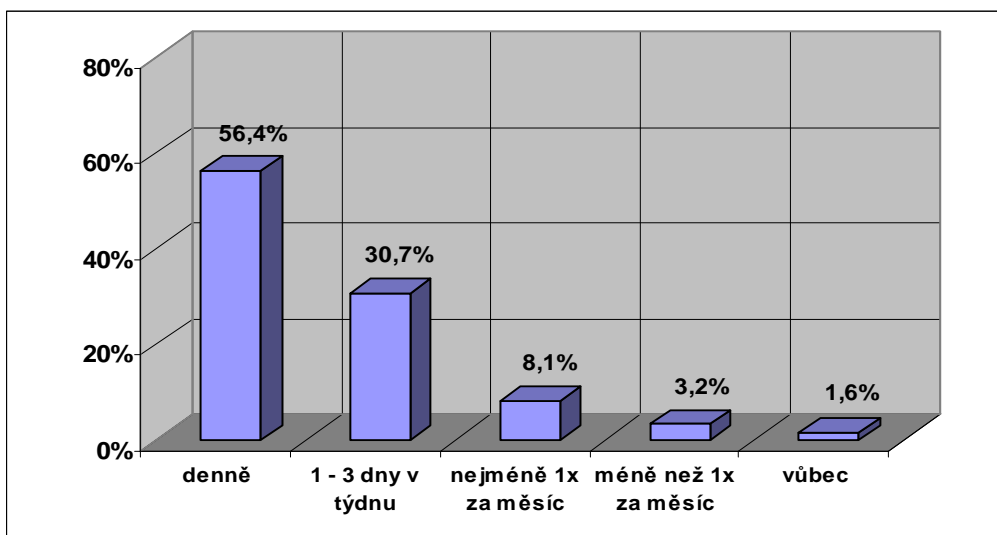
Z odpovědí respondentů vyplývá, že průměrná délka volného času žáka 7. a 8. třídy na základní škole v pracovní den je 3 hodiny a 12 minut, v sobotu 6 hodin a 42 minut a v neděli 6 hodin a 24 minut. Patrný rozdíl je v odpovědích mezi dívkami a chlapci,

kdy dívky uváděly v pracovní den v průměru o 1 hodinu méně volného času, v sobotu a neděli o 2 hodiny méně volného času.

Položka č. 4

Jak často využíváš počítač ve svém volném čase?

- a) *denně nebo téměř denně*
- b) *1 – 3 dny v týdnu*
- c) *nejméně 1x za měsíc, ale ne každý týden*
- d) *méně často než 1x za měsíc*
- e) *vůbec se počítači nevěnuji*



Graf 3. Frekvence využívání počítače ve volném čase

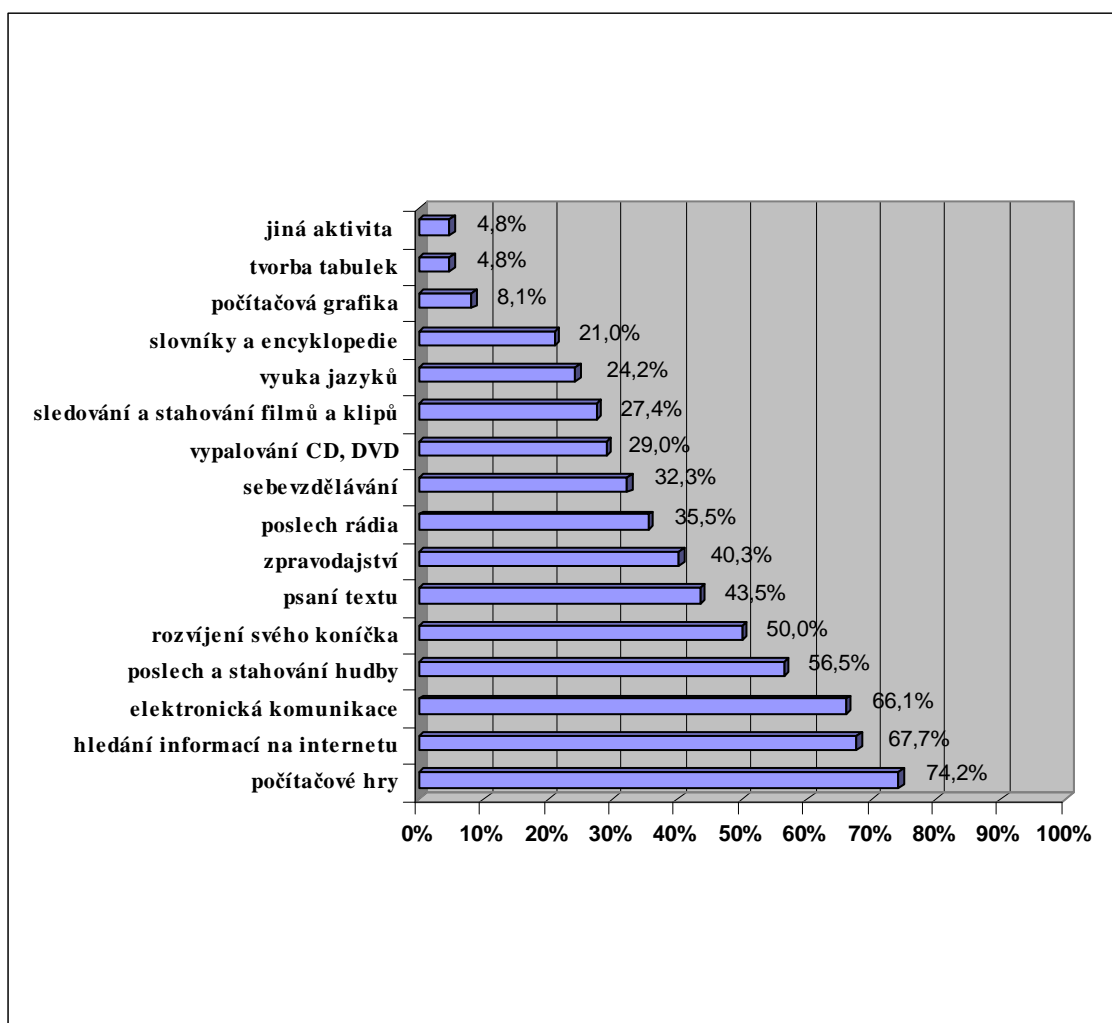
Naprostá většina dětí 87,1 % využívá počítač ve svém volném čase denně nebo jeden až tři dny v týdnu. Je zřejmé, že výpočetní technika se stala u dětí velmi oblíbeným nástrojem k trávení volného času. Současná moderní informační společnost vyžaduje znalost práce na počítači, a je tedy potěšitelné, že se děti o tuto problematiku zajímají. Otázkou zůstává, jaká je optimální hranice času stráveného dětmi u počítače. Pouze 8,1 % dětí využívá počítač nejméně jedenkrát za měsíc a 4,8 % dětí počítač nevyužívá vůbec nebo jen méně než jedenkrát za měsíc.

Položka č. 5*Jak často se věnuješ jednotlivým počítačovým aktivitám?*

Respondentům bylo předloženo celkem 16 počítačových aktivit a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé aktivity frekvenci činností.

- a) denně
- b) 1-3 dny v týdnu
- c) 2x – 3x za měsíc
- d) méně než 1x za měsíc
- e) vůbec

V grafu č. 4 jsou zobrazeny počítačové aktivity v pořadí, v jakém se jim respondenti věnují nejčastěji. Procentuelní hodnoty u každé počítačové aktivity vyjadřují frekvenci činností denního používání a používání 1 – 3 dny v týdnu.



Graf 4. Nejčastěji používané počítačové aktivity

Z uvedeného grafu vyplývá, že u dětí na ZŠ jsou nejvíce a nejčastěji používané počítačové hry. Plných 74,2 % dětí uvedlo, že počítačové hry hrají denně nebo 1 -3 dny v týdnu, což je dle mého názoru velmi často. Druhou nejčastěji využívanou počítačovou aktivitou je s 67,7 % hledání informací na Internetu a jako třetí byla respondenty označena elektronická komunikace s 66,1 %. 56,5 % respondentů uvedlo, že počítač používá nejčastěji k poslechu a stahování hudby. Poměrně malé procento dětí (24,2 %) využívá počítač k výuce jazyků, k sebevzdělávání pak 32,3 % respondentů.

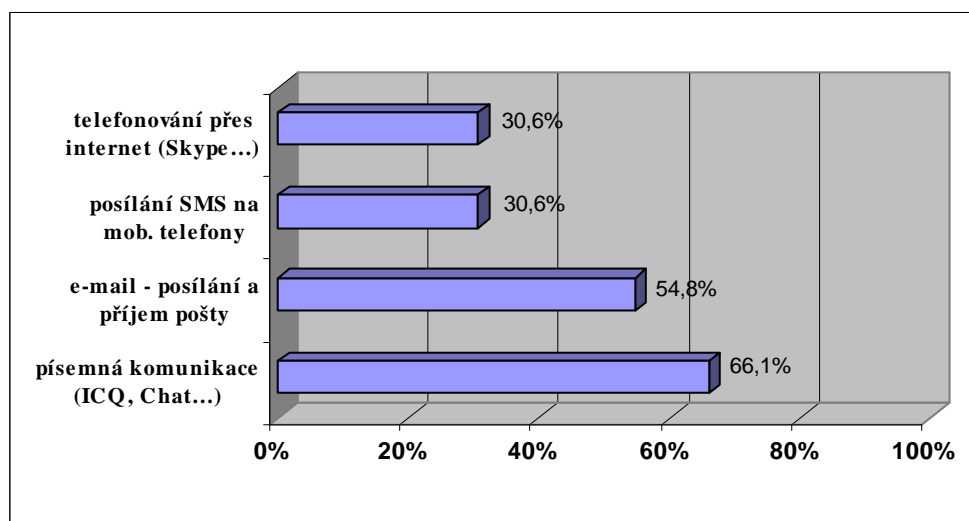
Položka č. 6

Jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem?

Tato otázka byla zaměřena na KOMUNIKACI po Internetu a jejím cílem bylo zjistit, kterou z oblastí komunikace děti upřednostňují a využívají nejčastěji. Respondentům byly předloženy celkem 4 formy možné komunikace a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé formy komunikace frekvenci činností.

- a) denně
- b) 1-3 dny v týdnu
- c) 2x – 3x za měsíc
- d) méně než 1x za měsíc
- e) vůbec

Stejně jako u předešlé položky, i tento graf vyjadřuje frekvenci denního používání a používání 1 – 3 dny v týdnu. Zobrazuje pořadí nejčastěji využívaných oblastí komunikace.



Graf 5. Nejčastěji používané způsoby komunikace na Internetu

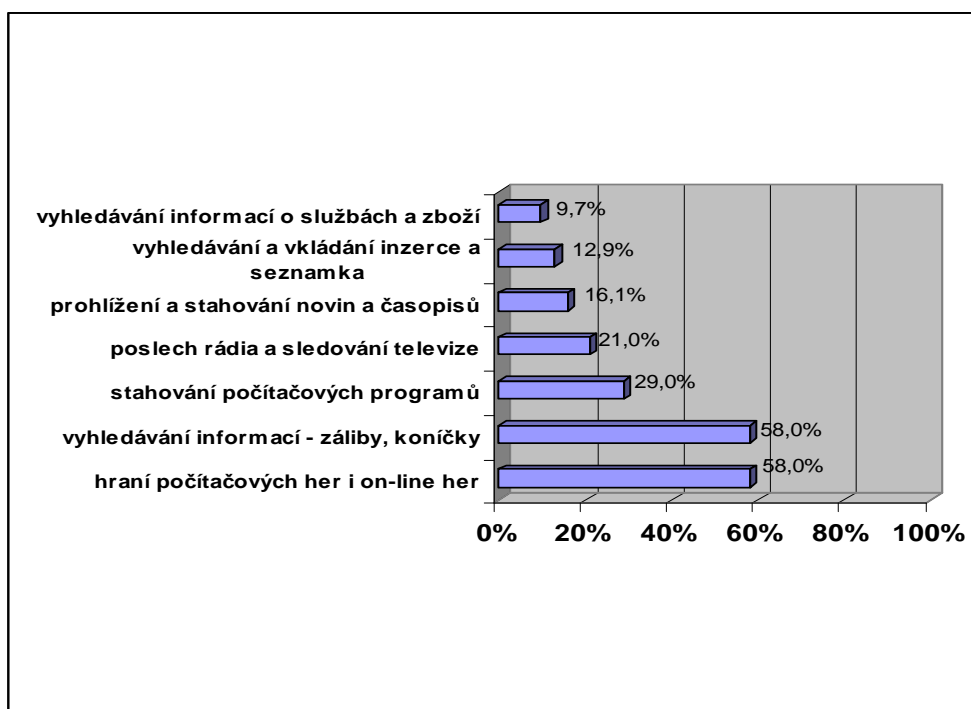
Komunikace prostřednictvím ICQ a klasický chat je dnes jedním z nejoblíbenějších komunikačních prostředků mezi dětmi. To potvrzují i zjištěná data, neboť 66,1 % dětí označilo tuto formu komunikace a dětmi je uváděna jako nejčastěji používaná. S 54,8 % byl jako druhá nejpoužívanější forma komunikace označen e-mail – posílání a příjem pošty. Poměrně překvapivé je pro mě zjištění, že 30,6 % dětí označilo posílání SMS na mobilní telefony, přestože je tato služba částečně zpoplatněna.

Položka č. 7

Jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem?

Tato otázka je zaměřena na ostatní nejběžnější počítačové aktivity využívané na Internetu, vyjma komunikace. Respondentům bylo předloženo celkem 7 aktivit a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé aktivity frekvenci činností.

- a) denně
- b) 1-3 dny v týdnu
- c) 2x – 3x za měsíc
- d) než 1x za měsíc
- e) vůbec



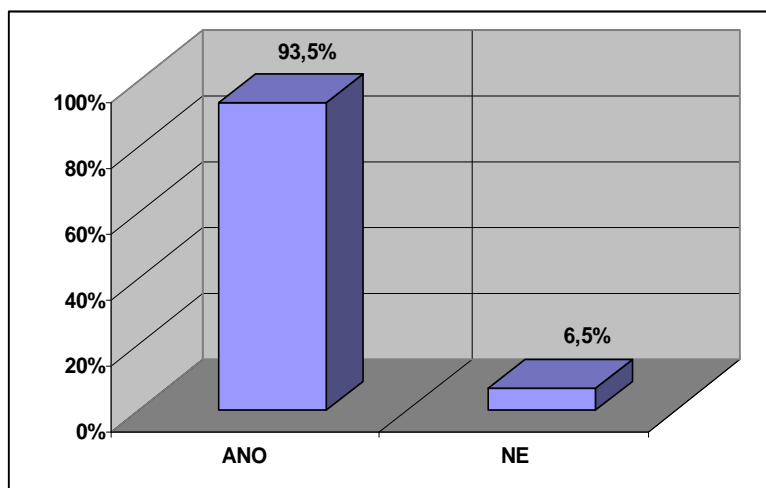
Graf 6. Nejčastěji používané aktivity na Internetu

Pokud respondenti uváděli i v položce č. 5 počítačové hry jako nejvíce používanou počítačovou aktivitu, dalo se předpokládat, že i na Internetu se hraní on-line her bude umísťovat v popředí jejich zájmů. Společně s vyhledáváním informací – záliby, koníčky i hraní počítačových her, on-line her zvolilo celkem 58 % dětí. Tyto dvě aktivity jsou dětmi na Internetu nejčastěji používané počítačové aktivity. Třetí nejvíce používanou aktivitou je stahování programů s 29 %, další je poslech rádia a sledování televize s 21 %, prohlížení a stahování novin a časopisů s 16,1 %, vyhledávání a vkládání inzerce, seznamka s 12,9 % a jako nejméně využívané bylo označeno vyhledávání informací o službách a zboží s 9,7 %.

Položka č. 8

Hraješ počítačové hry?

- a) ano
- b) ne



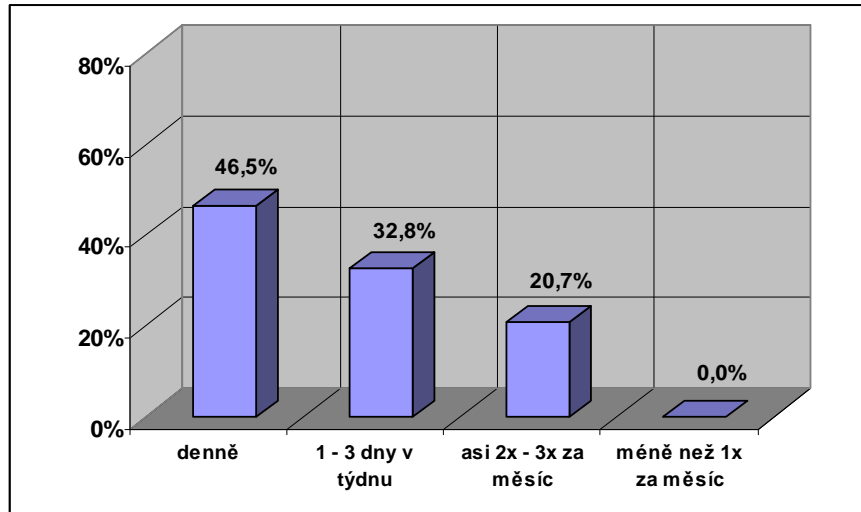
Graf 7. Četnost hraní počítačových her

Z odpovědí respondentů vyplývá, že naprostá většina z nich hraje počítačové hry, tj. 93,5 %. Pouze 4 respondenti, tj. 6,5 %, odpověděli, že počítačové hry vůbec nehrají. Zajímavé je, že tito 4 respondenti jsou pouze dívky, ani jeden z nich není chlapec. Je zřejmé, že počítačové hry jsou u dětí ve věku 13 – 14 let velice oblíbenou počítačovou aktivitou.

Položka č. 9

Pokud ano, jak často je hraješ?

- a) denně nebo téměř denně
- b) 1 – 3 dny v týdnu
- c) asi 2x – 3x za měsíc
- d) méně než 1x za měsíc



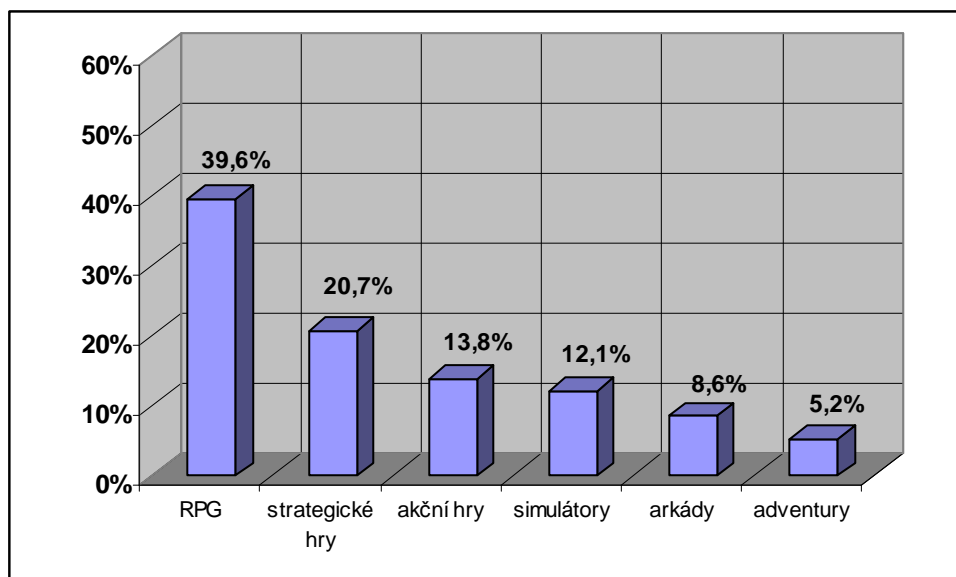
Graf 8. Frekvence hraní počítačových her

Vzhledem k předešlé položce na tuto neodpídal celkový počet respondentů, ale celkem 58 dětí. Z tohoto počtu plných 46,5 % dětí uvedlo, že počítačové hry hrají denně nebo téměř denně, a 32,8 % dětí uvedlo, že počítačové hry hrají 1 – 3 dny v týdnu, což je dle mého názoru velmi vysoké číslo. Pouze 20,7 % dětí uvedlo, že počítačové hry hrají asi 2x – 3x za měsíc, a odpověď méně než 1x za měsíc neoznačil vůbec nikdo.

Položka č. 10

Pokud hraješ hry, jaký žánr počítačových her upřednostňuješ?

- a) strategické hry
- b) akční hry
- c) simulátory
- d) arkády
- e) adventury
- f) RPG



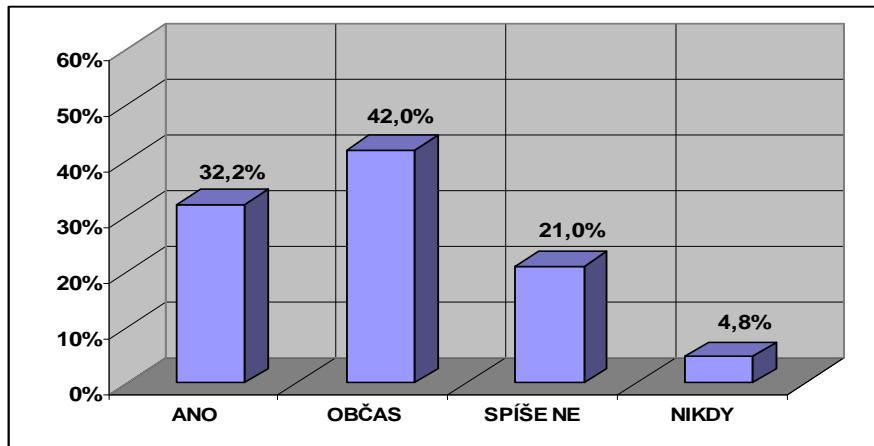
Graf 9. Preferované druhy počítačových her

Poměrně výrazně děti z 39,6 % preferují počítačové hry typu RPG. Jde o hry, kdy hráč může ovlivnit průběh děje a zaujímá role fiktivních postav. 20,7 % dětí označilo jako druhou nejpreferovanější hru – strategickou hru, kdy hráč ovládá velkou skupinu objektů a manipuluje s nimi v rámci hry. Na třetím a čtvrtém místě děti označily akční hry s 13,8 % a simulátory s 12,1 %. Arkády a adventury jsou nejméně používané druhy počítačových her u této věkové kategorie dětí.

Položka č. 11

Zajímají se rodiče o to, co děláš na počítači?

- a) ano
- b) občas
- c) spíše ne
- d) nikdy



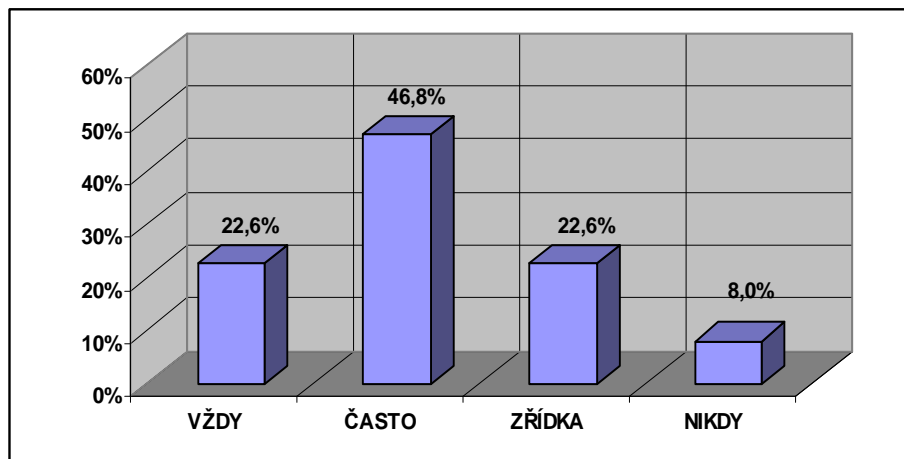
Graf 10. Frekvence zájmu rodičů o to, co dělají jejich děti na počítačích

Z odpovědí respondentů je zřejmé, že u 32,2 % dětí se rodiče zajímají o to, co jejich děti na počítačích skutečně dělají. Necelá polovina dětí uvádí, že rodiče se o jejich činnost na počítačích zajímá pouze občas, a plná čtvrtina dětí uvádí, že se rodiče o jejich počítačové aktivity spíše nezajímají nebo se nezajímají vůbec. Domnívám se, že nezájem rodičů u plné čtvrtiny dětí je poměrně vysoké číslo.

Položka č. 12

Ovlivňují rodiče Tvůj čas strávený u počítače?

- a) *vždy*
- b) *často*
- c) *zřídka*
- d) *nikdy*



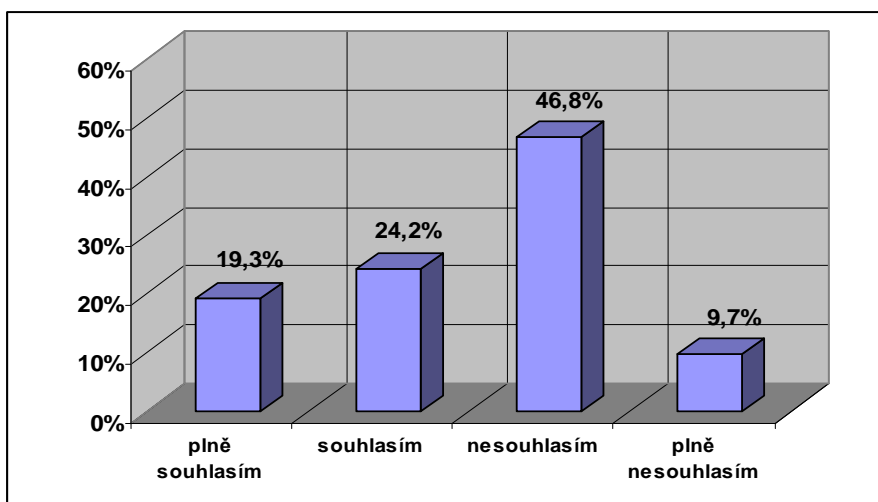
Graf 11. Frekvence zasahování rodičů do času stráveného dětmi u počítače

U téměř poloviny dětí rodiče často ovlivňují jejich čas strávený u počítače. Přibližně čtvrtina žáků uvádí, že jejich čas strávený u počítače je ze strany rodičů redukován vždy a druhá čtvrtina žáků uvádí, že jen velmi zřídka. 8 % dětí uvádí, že jejich čas strávený u počítače rodiče nikdy neovlivňují. Vzhledem k velmi podobným získaným údajům i z předešlé položky lze usuzovat, že děti odpovídají na položené otázky objektivně a pravdivě.

Položka č. 13

Souhlasíš s názorem, že různorodá činnost na počítačích je stejně hodnotnou volnočasovou aktivitou jako činnost v hudebním, dramatickém nebo sportovním kroužku?

- a) *plně souhlasím*
- b) *souhlasím*
- c) *nesouhlasím*
- d) *plně nesouhlasím*



Graf 12. Míra souhlasu dětí s názorem, že práce s počítačem je plnohodnotná volnočasová aktivita

Z uvedeného grafu je patrné, že 56,5 % dětí nesouhlasí s názorem, že práce na počítačích je plnohodnotnou volnočasovou aktivitou. Když vezmu v úvahu odpovědi dětí na předešlé položky (např. dosti vysoké procento denního hraní počítačových her, denního vyhledávání informací na Internetu a elektronické komunikace), domnívám se, že názory dětí na tuto problematiku jsou do značné míry ovlivněny současnými trendy.

Velmi často děti slýchávají, že současné děti tráví příliš svého volného času vysedáváním u počítače a nevěnují se jiným smysluplnějším volnočasovým aktivitám. Přestože se můžeme z předcházejících odpovědí domnívat, že toto konstatování je pravdivé, odpovědi dětí na tuto otázku ukazují, že si buď uvědomují, že skutečně tráví příliš svého volného času u počítače, nebo odpovídají v souladu se současnými výchovnými trendy.

5.2 Grafy a interpretace dat z GYMNÁZIA

Výzkumu se zúčastnilo celkem 57 respondentů z 2. ročníku gymnázia, z toho bylo 22 chlapců, tj. 38,6 % respondentů, a 35 dívek, tj. 61,4 % respondentů.

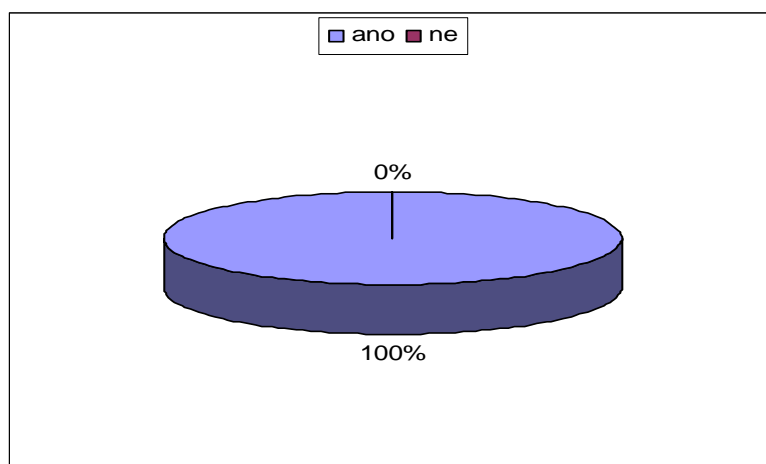
Interpretovaná data jsou uspořádána podle příslušných položek dotazníku.

Položka č. 1

Máte doma počítač?

a) ano

b) ne



Graf 13. Přítomnost počítačů v domácnostech respondentů

I u studentů gymnázia je ve všech domácnostech přítomen počítač, což lze také považovat za velmi pozitivní zjištění. Je patrné, že výpočetní technika se v současné době opravdu stala součástí každé domácnosti. Ani jeden ze studentů neodpověděl, že by počítač v jejich domácnosti nebyl.

Položka č. 2

Pokud ne, kde využíváš počítač nejčastěji?

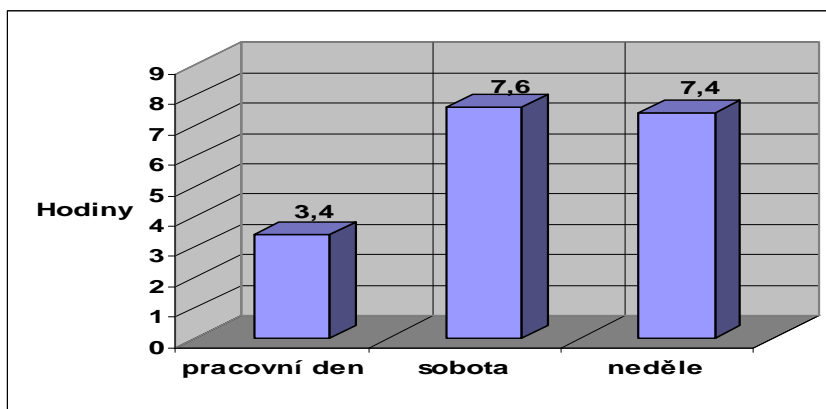
- a) ve škole
- b) u kamarádů
- c) v internetové kavárně, knihovně
- d) jinde (prosím uveď)

Na tuto položku neodpověděl ani jeden z respondentů, neboť všichni mají počítač doma ve svých domácnostech.

Položka č. 3

Kolik volného času (hodin) máš denně?

- a) v pracovní den hodin
- b) v sobotu hodin
- c) v neděli hodin



Graf 14. Volný čas v hodinách

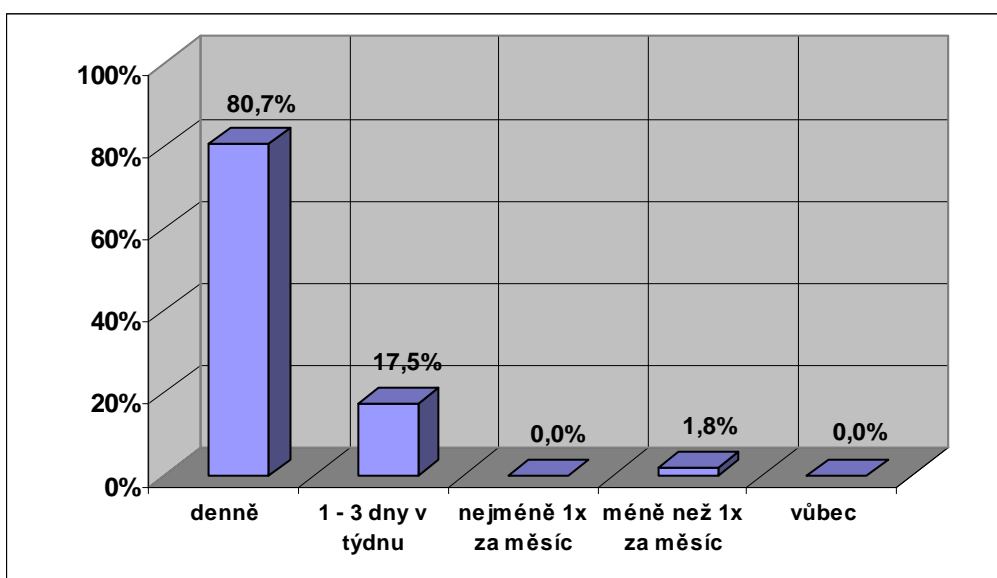
Z odpovědí respondentů vyplývá, že průměrná délka volného času studenta 2. ročníku na gymnáziu v pracovní den je 3 hodiny a 24 minut, v sobotu 7 hodin a 36 minut

a v neděli 7 hodin a 24 minut. Není žádný patrný rozdíl v odpovědích dívek a chlapců, jejich odpovědi se lišily jen velmi nepatrně.

Položka č. 4

Jak často využíváš počítač ve svém volném čase?

- a) *denně nebo téměř denně*
- b) *1 – 3 dny v týdnu*
- c) *nejméně 1x za měsíc, ale ne každý týden*
- d) *méně často než 1x za měsíc*
- e) *vůbec se počítači nevěnuji*



Graf 15. Frekvence využívání počítače ve volném čase

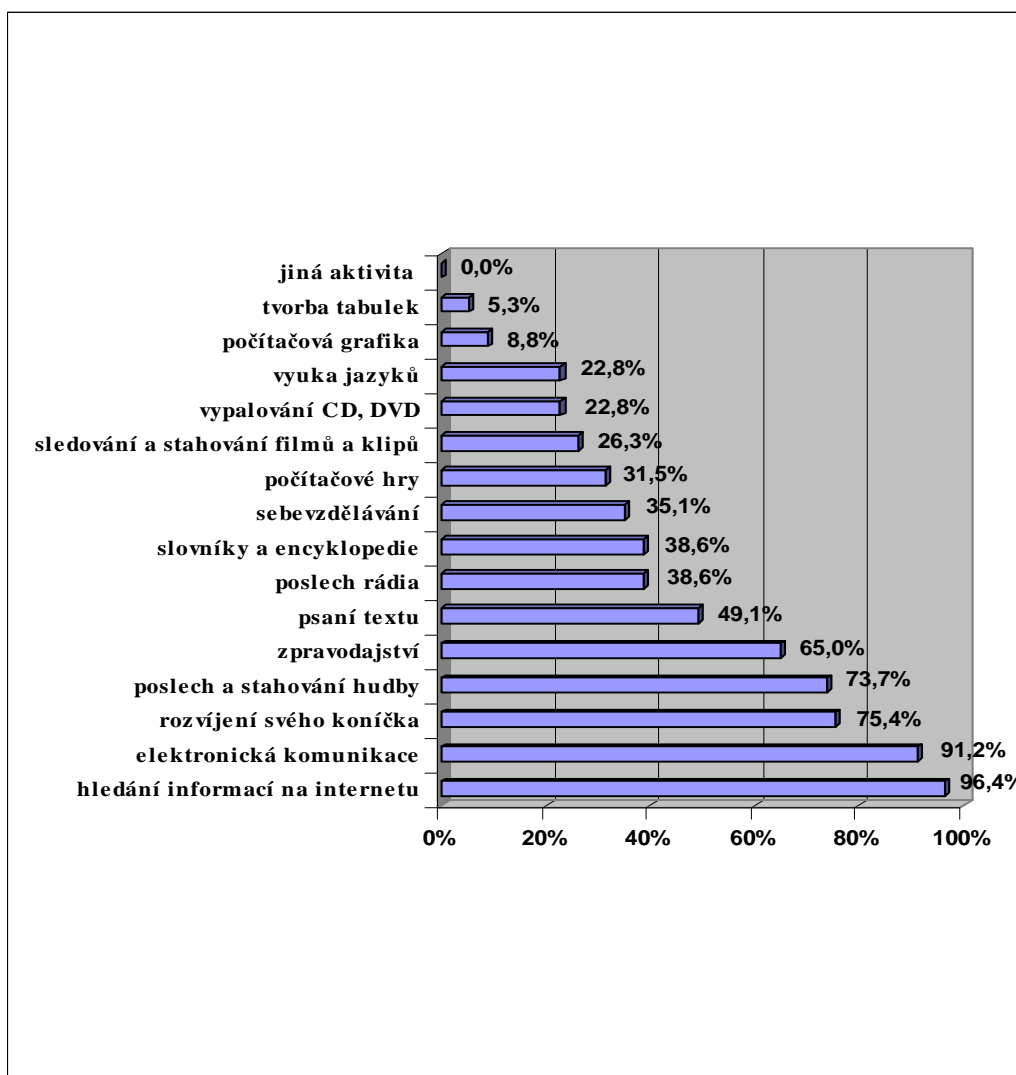
Dá se říci, že téměř všichni studenti 2. ročníku gymnázia (98,2 %) využívají počítač ve svém volném čase denně nebo jeden až tři dny v týdnu. Z toho plných 80,7 % studentů využívá počítač denně. Je zřejmé, že výpočetní technika se stala u studentů velmi oblíbeným nástrojem k trávení volného času. Současná moderní informační společnost vyžaduje znalost práce na počítači a je tedy potěšitelné, že se studenti o tuto problematiku zajímají. Takto vysoké číslo mě osobně velmi překvapilo. Pouze jedna studentka odpověděla, že využívá počítač méně než jedenkrát za měsíc. Ostatní položky v otázce nikdo neoznačil.

Položka č. 5**Jak často se věnuješ jednotlivým počítačovým aktivitám?**

Respondentům bylo předloženo celkem 16 počítačových aktivit a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé aktivity frekvenci činností.

- a) denně
- b) 1-3 dny v týdnu
- c) 2x – 3x za měsíc
- d) méně než 1x za měsíc
- e) vůbec

V grafu č. 16 jsou zobrazeny počítačové aktivity v pořadí, v jakém se jim respondenti věnují nejčastěji. Procentuelní hodnoty u každé počítačové aktivity vyjadřují frekvenci činností denního používání a používání 1 – 3 dny v týdnu.



Graf 16. Nejčastěji používané počítačové aktivity

Z uvedeného grafu vyplývá, že u studentů gymnázia je nejvíce a nejčastěji používanou počítačovou aktivitou hledání informací na Internetu. Plných 96,4 % studentů uvedlo, že hledání informací na Internetu se věnují denně nebo 1 -3 dny v týdnu, což je dle mého názoru velmi často. Druhou nejčastěji využívanou počítačovou aktivitou je s 91,2 % elektronická komunikace a jako třetí bylo respondenty označeno rozvíjení svého koníčka s 75,4 %. 73,7 % respondentů uvedlo, že počítač používá nejčastěji k poslechu a stahování hudby. Poměrně malé procento studentů (22,8 %) využívá počítač k výuce jazyků, k sebevzdělávání je to 35,1 % respondentů. Ani jeden ze studentů neuvedl jinou aktivitu, kde mohl volně uvést jakoukoliv činnost. Očekával jsem alespoň minimální zájem o programování apod.

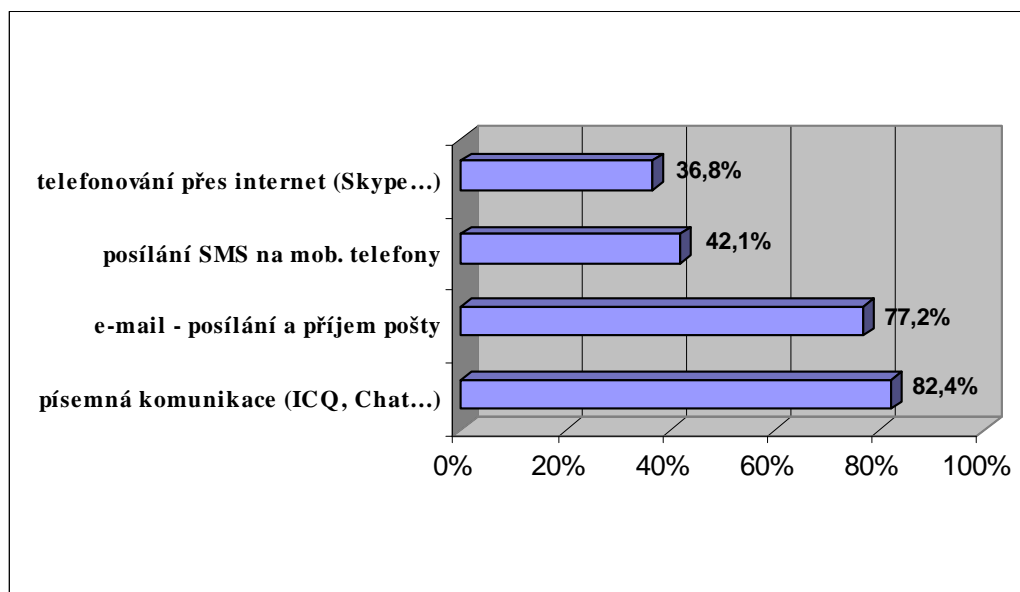
Položka č. 6

Jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem?

Tato otázka byla zaměřena na KOMUNIKACI po Internetu a jejím cílem bylo zjistit, kterou z oblastí komunikace studenti upřednostňují a využívají nejčastěji. Respondentům byly předloženy celkem 4 formy možné komunikace a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé formy komunikace frekvenci činností.

- a) *denně*
- b) *1-3 dny v týdnu*
- c) *2x – 3x za měsíc*
- d) *méně než 1x za měsíc*
- e) *vůbec*

Stejně jako u předešlé položky, i tento graf vyjadřuje frekvenci denního používání a používání 1 – 3 dny v týdnu. Zobrazuje pořadí nejčastěji využívaných oblastí komunikace.



Graf 17. Nejčastěji používané způsoby komunikace na Internetu

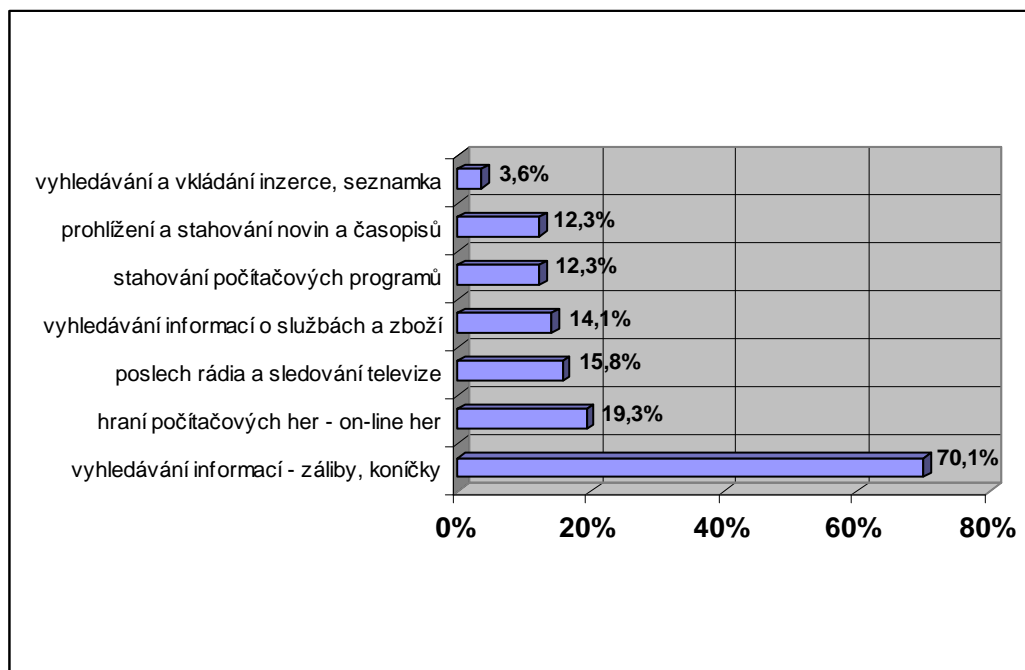
Stejně jako u dětí, tak i u studentů je komunikace prostřednictvím ICQ a klasický chat dnes jedním z nejoblíbenějších komunikačních prostředků s vrstevníky. To potvrzují i zjištěná data, neboť 82,4 % studentů označilo tuto formu komunikace a studenty je uváděna jako nejčastěji používaná. S 77,2 % byl jako druhá nejpoužívanější forma komunikace označen e-mail – posílání a příjem pošty. Poměrně překvapivá je pro mě skutečnost, že téměř polovina studentů (42,1 %) označila posílání SMS na mobilní telefony, přesto že je tato služba částečně zpoplatněna.

Položka č. 7

Jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem?

Tato otázka je zaměřena na ostatní nejběžnější počítačové aktivity využívané na Internetu, vyjma komunikace. Respondentům bylo předloženo celkem 7 aktivit a respondenti pomocí pětistupňové frekvenční škály vyjadřovali u každé aktivity frekvenci činností.

- a) denně
- b) 1-3 dny v týdnu
- c) 2x – 3x za měsíc
- d) než 1x za měsíc
- e) vůbec



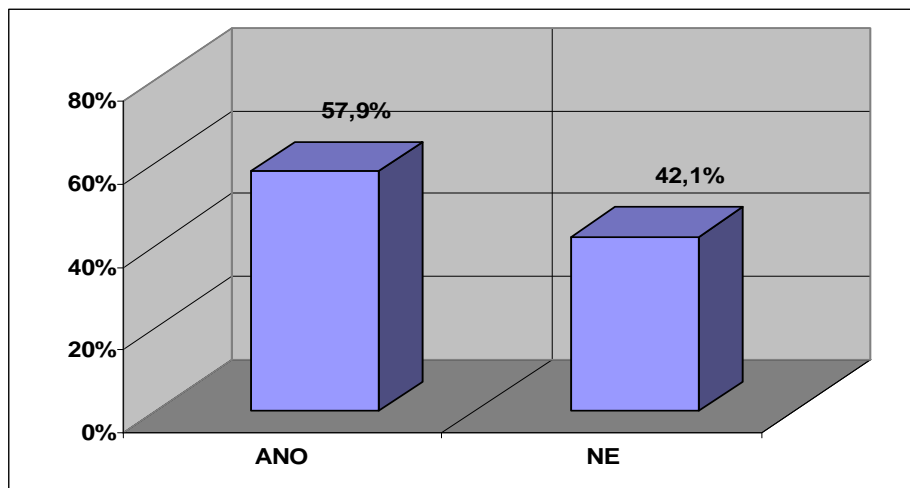
Graf 18. Nejčastěji používané aktivity na Internetu

Pokud respondenti uváděli i v položce č. 5 vyhledávání informací jako nejvíce používanou počítačovou aktivitu, dalo se předpokládat, že i na Internetu se tato aktivita bude umísťovat v popředí jejich zájmů. Vyhledávání informací zvolilo jako nejčastěji používanou aktivitu naprosto jednoznačně celkem 70,1 % studentů. Druhou nejvíce používanou aktivitou je hraní počítačových her – on-line her s 19,3 %, další je poslech rádia a sledování televize s 15,8 %, vyhledávání informací o službách a zboží s 14,1 %. Na pátém a šestém místě shodně označilo celkem 12,3 % studentů stahování počítačových programů a prohlížení a stahování novin a časopisů. Jako nejméně využívanou aktivitu studenti s 3,6 % označili vyhledávání a vkládání inzerce.

Položka č. 8

Hraješ počítačové hry?

- a) ano
- b) ne



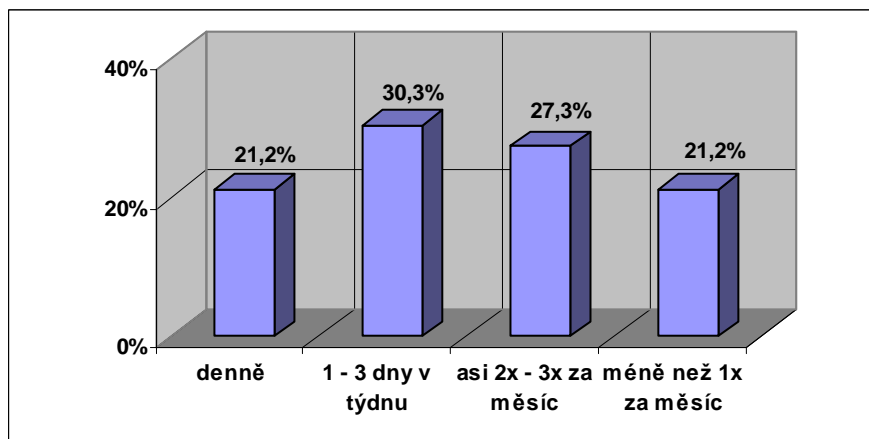
Graf 19. Četnost hraní počítačových her

Počítačové hry hraje celkem 33 respondentů, tj. 57,9 %, zbývajících 24 respondentů, tj. 42,1 %, uvedlo, že počítačové hry vůbec nehrají. Naprostá většina chlapců uvedla, že počítačové hry hraje, oproti tomu přibližně polovina dívek uvedla, že hry na počítačích nehrají. Zbývajících polovina dívek odpověděla stejně jako většina chlapců. Je zřejmé, že s přibývajícím věkem nejsou počítačové hry tolik v oblibě jako u dětí na základní škole.

Položka č. 9

Pokud ano, jak často je hraješ?

- denně nebo téměř denně
- 1 – 3 dny v týdnu
- asi 2x – 3x za měsíc
- méně než 1x za měsíc



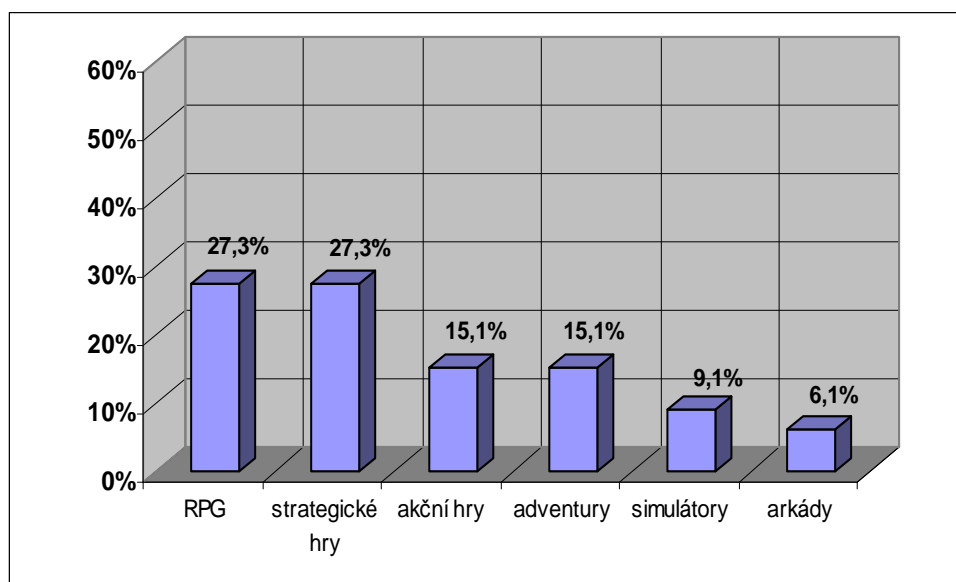
Graf 20. Frekvence hraní počítačových her

Vzhledem k předešlé položce na tuto neodpovídal celkový počet respondentů, ale celkem 33 studentů. Z tohoto počtu 21,2 % studentů uvedlo, že počítačové hry hrají denně nebo téměř denně, a 30,3 % studentů uvedlo, že počítačové hry hrají 1 – 3 dny v týdnu. 27,3 % studentů uvedlo, že počítačové hry hrají asi 2x – 3x za měsíc, a odpověď méně než 1x za měsíc označilo celkem 21,2 % studentů. Z těchto čísel je patrné, že počítačové hry jsou pro studenty 2. ročníku gymnázia formou odpočinku a zábavy a frekvence hraní počítačových her je rovnoměrně rozložena.

Položka č. 10

Pokud hraješ hry, jaký žánr počítačových her upřednostňuješ?

- a) *strategické hry*
- b) *akční hry*
- c) *simulátory*
- d) *arkády*
- e) *adventury*
- f) *RPG*



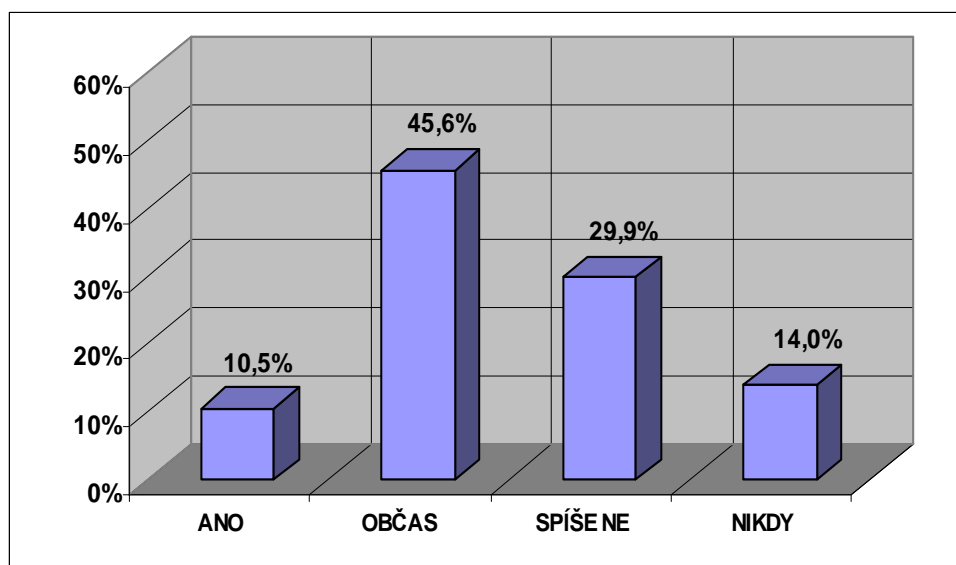
Graf 21. Preferované druhy počítačových her

Studenti z 27,3 % preferují počítačové hry typu RPG. Jde o hry, kdy hráč může ovlivnit průběh děje a zaujímá role fiktivních postav. Stejným procentem 27,3 % studenti označili jako další nejpreferovanější hru – strategickou hru, kdy hráč ovládá velkou skupinu objektů a manipuluje s nimi v rámci hry. Na třetím a čtvrtém místě studenti označili akční hry s 15,1 % a adventury s 15,1 %. Simulátory a arkády jsou nejméně používané druhy počítačových her u této věkové kategorie studentů.

Položka č. 11

Zajímají se rodiče o to, co děláš na počítači?

- a) *ano*
- b) *občas*
- c) *spíše ne*
- d) *nikdy*



Graf 22. Frekvence zájmu rodičů o to, co dělají jejich děti na počítačích

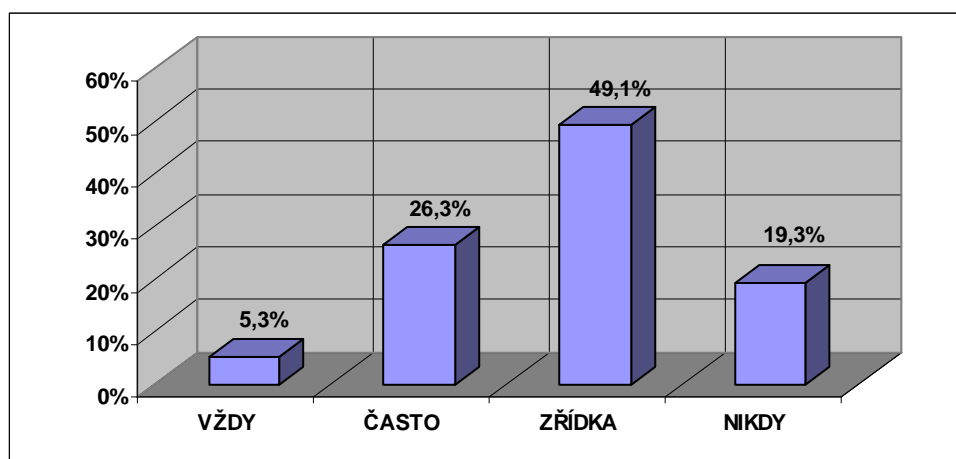
Z odpovědí respondentů je zřejmé, že u 10,5 % studentů se rodiče zajímají o to, co jejich děti na počítačích skutečně dělají. Necelá polovina studentů uvádí, že rodiče se o jejich činnost na počítačích zajímá pouze občas a více jak jedna třetina studentů uvádí, že se rodiče o jejich počítačové aktivity spíše nezajímají nebo se nezajímají vůbec.

Domnívám se, že nezájem rodičů u více jak jedné třetiny studentů není zanedbatelné číslo, což může být způsobeno tím, že volný čas studentů již není tolik organizován dospělými, jako tomu je u dětí, a do značné míry zde může hrát svoji roli i neznalost práce s výpočetní technikou ze strany rodičů.

Položka č. 12

Ovlivňují rodiče Tvůj čas strávený u počítače?

- a) *vždy*
- b) *často*
- c) *zřídka*
- d) *nikdy*



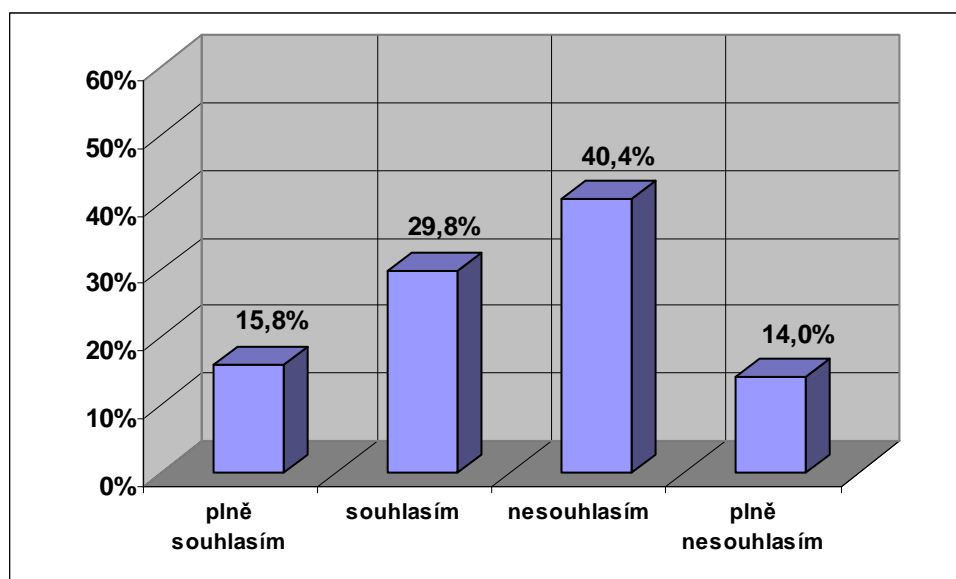
Graf 23. Frekvence zasahování rodičů do času stráveného studenty u počítače

U jedné čtvrtiny studentů rodiče často ovlivňují jejich čas strávený u počítače. 5,3 % studentů uvádí, že jejich čas strávený u počítače je ze strany rodičů redukován vždy. Téměř plná polovina studentů uvádí, že jejich čas strávený u počítače rodiče ovlivňují jen zřídka a u 19,3 % studentů neredukují rodiče čas strávený u počítače vůbec. Z uvedeného grafu je zřejmé, že u téměř třech čtvrtin studentů je ze strany rodičů vyvíjen jen minimální nebo vůbec žádný tlak na množství času stráveného u počítače.

Položka č. 13

Souhlasíš s názorem, že různorodá činnost na počítačích je stejně hodnotnou volnočasovou aktivitou jako činnost v hudebním, dramatickém nebo sportovním kroužku?

- a) plně souhlasím
- b) souhlasím
- c) nesouhlasím
- d) plně nesouhlasím



Graf 24. Míra souhlasu studentů s názorem, že práce s počítačem je plnohodnotná volnočasová aktivita

Z uvedeného grafu je patrné, že 54,4 % studentů nesouhlasí s názorem, že práce na počítačích je plnohodnotnou volnočasovou aktivitou. Když vezmu v úvahu odpovědi studentů na předešlé položky (např. velmi vysoké procento denního vyhledávání informací na Internetu a elektronické komunikace), domnívám se, že názory studentů jsou do značné míry ovlivněny současnými výchovnými trendy. Velmi často slýchávají, že současná mládež tráví příliš svého volného času vysedáváním u počítače a nevěnuje se jiným smysluplnějším volnočasovým aktivitám. Přestože se můžeme z předcházejících odpovědí studentů domnívat, že toto konstatování je pravdivé, odpovědi studentů na tuto otázku ukazují, že si buď sami uvědomují, že skutečně tráví příliš svého volného času u počítače, nebo odpovídají v souladu se současnými výchovnými trendy.

5.3 Závěr výzkumu

Výzkumná část této bakalářské práce byla zaměřena zejména na zjištění a popis situace v oblasti využití výpočetní techniky a rozložení a strukturu počítačových aktivit dětí a mládeže v jejich volném čase.

Z výzkumu vyplývají mimo jiné tyto závěry:

Děti na základní škole je počítač využíván ve volném čase velmi často. Naprostá většina dětí využívá počítač denně nebo jeden až tři dny v týdnu v rámci svého volného času. Jednoznačně nejpoužívanější a neoblíbenější počítačovou aktivitou u dětí ve věku 13 – 14 let jsou počítačové hry. Z výzkumu vyplývá, že téměř polovina dětí se této aktivitě věnuje denně a jedna třetina jeden až tři dny v týdnu. Poměrně výrazně v oblasti počítačových her děti upřednostňují hry typu RPG, dále potom strategické hry a akční hry. Další velmi oblíbenou počítačovou aktivitou je hledání informací na Internetu a také elektronická komunikace. V oblasti elektronické komunikace je nejoblíbenější a nejpoužívanější písemná komunikace prostřednictvím ICQ, chatu apod. Pokud se týče oblasti Internetu, vyjma elektronické komunikace, jednoznačně převažuje hraní on-line počítačových her, vyhledávání informací, stahování počítačových programů a poslech rádia a sledování televize na počítači.

Studenty gymnázia ve věku 16 – 17 let je počítač využíván ještě častěji. Plných 98,2 % studentů využívá počítač ve svém volném čase denně nebo jeden až tři dny v týdnu. Hledání informací na Internetu a elektronická komunikace jsou nejoblíbenějšími a nejčastěji frekventovanými počítačovými aktivitami, následuje využití počítače s cílem rozvíjet svého koníčka a poslech a stahování hudby. V oblasti elektronické komunikace většina studentů upřednostňuje písemnou komunikaci prostřednictvím ICQ a chatu a poté e-mail. Na Internetu je nejčastěji využívanou aktivitou hledání informací – záliby a koníčky.

Ve srovnání dětí na základní škole a studentů na gymnáziu je zřetelný jejich věkový rozdíl projevující se zejména vyšší připraveností a vyzrálostí studentů gymnázia. Hravost a soutěživost dětí na základní škole, kterou děti vyjádřily preferováním „počítačových her“, je u studentů gymnázia nahrazena zvědavostí a snahou dozvědět se něco nového, což se projevilo v označení „hledání informací na Internetu“, jako nejoblíbenější a nejfrekventovanější počítačové aktivity. Poměrně překvapivé je pro mě zjištění, jak málo dětí na základní škole i studentů na gymnáziu využívá počítač k výuce jazyků, přestože počítač je interaktivní a multimediální zařízení. Naopak za pozitivní zjištění považuji skutečnost, že počítače a výpočetní technika se staly součástí všech domácností oslovených respondentů, neboť ani jeden z nich neodpověděl, že by v jejich domácnosti počítač chyběl.

6 ZÁVĚR

V bakalářské práci se zabývám problematikou počítačových aktivit dětí a mládeže v jejich volném čase. Mým cílem bylo zmapovat strukturu počítačových aktivit, získat přehled o preferovaných počítačových aktivitách a frekvenci využívání výpočetní techniky touto věkovou kategorií osob v podmínkách okresu Chrudim.

Nejdříve jsem vymezil základní pojmy týkající se problematiky samotných počítačů, využitelnosti výpočetní techniky u dětí a mládeže a snažil jsem se popsat, v čem spatřuji přínos, ale i jednotlivá nebezpečí pro děti a mládež. V této části práce popisuji nejpoužívanější a nejběžnější počítačové aktivity a problematiku volného času dětí a mládeže. Jednotlivých počítačových aktivit existuje obrovská spousta, stejně tak i problematika volného času je velmi rozsáhlou oblastí. Proto jsem se snažil v teoretické části utřídit jen nezbytné poznatky, tak aby s praktickou částí tvořily jednotný celek a staly se východiskem pro tuto část bakalářské práce.

Praktická část byla zaměřena na výzkum struktury počítačových aktivit u dětí a mládeže. Výzkum jsem prováděl na Základní škole Komenského Skuteč mezi žáky 7. – 8. třídy a na Gymnáziu Chrudim mezi studenty 2. ročníků. Informace k danému tématu jsem získal pomocí dotazníku, porovnal jsem data získaná mezi dětmi a mezi studenty a graficky a statisticky jsem se je snažil znázornit a interpretovat. Výzkumem bylo zjištěno, že naprostá většina dětí i mládeže využívá počítač velmi často. U mládeže bylo zjištěno, že dokonce 98,2 % mládeže využívá počítač denně nebo jeden až tři dny v týdnu. Co se týče nejčastěji používaných a nejoblíbenějších počítačových aktivit, je zde patrný rozdíl. Zatímco u dětí je to jednoznačně hraní počítačových her, mládež preferuje hledání informací na Internetu a elektronickou komunikaci. Přestože je počítač velmi dobrou učební pomůckou ke zdokonalování jazykové vybavenosti, používá jej k výuce jazyků jen velmi málo dětí a mládeže. V rámci výzkumu mě také zajímalo, do jaké míry je ze strany rodičů projevován zájem o to, co jejich děti na počítačích skutečně dělají, a zda činnosti a čas strávený u počítače je rodiči ovlivňován. Přibližně tři čtvrtiny rodičů dětí se zajímají o počítačové aktivity svých dětí a zhruba stejné množství má snahu činnosti a čas strávený u počítače ovlivňovat. Rodiče studentů se o počítačové aktivity svých dětí zajímají již podstatně méně a pouhá čtvrtina rodičů má snahu činnosti a čas strávený u počítače ovlivňovat. Výzkum přinesl i velmi zajímavé zjištění týkající se problematiky počítačových aktivit jako plnohodnotné volnočasové aktivity. Více jak polovina dětí

a studentů odpověděla, že podle jejich názoru počítačové aktivity nejsou plnohodnotnou volnočasovou aktivitou. Vezmeme-li však v úvahu výsledky výzkumu, ze kterých vyplývá, že naprostá většina dětí a studentů se počítačovými aktivitami věnuje denně nebo jeden až tři dny v týdnu, je toto tvrzení přinejmenším překvapující. Domnívám se, že názor dětí a mládeže na tuto problematiku je do značné míry ovlivněn současnými výchovnými trendy, kdy je stále častěji slyšet názor, že význam počítačů je přeceňován, že děti tráví u počítače příliš mnoho volného času a že by se měly věnovat jiným, smysluplnějším a kvalitnějším volnočasovým aktivitám. Za pozitivní považuji zjištění, že v domácnostech všech dotázaných respondentů existuje počítač, neboť v současné době, v době informačních a komunikačních technologií, je alespoň minimální znalost práce na počítači nezbytnou dovedností.

Kromě rodiny, školy a přátel je dnes i počítač a Internet socializačním činitelem, který ovlivňuje další vývoj dětí a mládeže. Na děti a mládež působí zcela jistě pozitivně, ale existuje zde i celá řada zdravotních a sociálních rizik. Proto je velmi důležité vhodně a v přiměřeném rozsahu ovlivňovat jejich počítačové aktivity, naučit je nacházet potřebné informace, naučit je vytvářet si vhodný postoj k předkládaným informacím a stimulovat pozitivní podněty i k dalším činnostem. Zde je velmi široký prostor zejména pro rodiče dětí, školu a v neposlední řadě mediální výchovu, která nabývá v současné době na významu. Výsledky výzkumu mě vedou k závěru, že zejména ze strany rodičů jsou v této oblasti značné rezervy. Samozřejmě, že nejenom rodiče, ale i jiné instituce zabývající se problematikou volného času, by měli být schopny nabídnout dětem, a zejména mládeži v období dospívání, dostatečně širokou, pestrou a kvalitní škálu volnočasových aktivit. Pokud tato nabídka chybí a dítě se samo nedokáže ve spektru volnočasových aktivit orientovat, lze předpokládat, že pro dítě se stane volný čas nudným, prázdným a zploštělým.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DUSÍKOVÁ, T. *Internet pro ženy*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2006. 168 s. ISBN 80-251-1142-3.
- [2] *Historie počítačů: historie PC* [online]. [cit. 2007-02-27]. Dostupný z WWW: http://www.sweb.cz/historie_pocitacu/.
- [3] HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 176 s. ISBN 80-7178-927-5.
- [4] KMOCH, P. *Informatika a výpočetní technika*. akt. vyd. Brno: Computer Press, 2004. 219 s. ISBN 80-251-0376-5.
- [5] LAPÁČEK, J. *Internet pro úplné začátečníky*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 2001. 201 s. ISBN 80-7226-226-2.
- [6] MARAN, R., WHITEHEAD, P. *Poznejte svůj počítač*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-251-0100-2.
- [7] NÁDBĚLA, J. *Velký počítačový slovník*. 1. vyd. Kralice na Hané: Computer Media, 2004. 455 s. ISBN 80-86686-21-3.
- [8] NEŠPOR, K. *Počítače a zdraví*. 1. vyd. Praha: BEN-technická literatura, 1999. 96 s. ISBN 80-86056-71-6.
- [9] PÁVKOVÁ, J., HÁJEK, B., HOFBAUER, B., HRDLIČKOVÁ, V., PAVLÍKOVÁ, A. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001. 229 s. ISBN 80-7178-569-5.
- [10] ROUBAL, P. *Internet*. 1. vyd. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy – sekce SIPVZ, 2003. 15 s.
- [11] ŘEZÁČ, J. *Sociální psychologie*. 1. vyd. Brno: PAIDO, 1998. 272 s. ISBN 80-85931-48-6.
- [12] SPOUSTA, V. *Metody a formy výchovy ve volném čase*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1996. 84 s. ISBN 80-210-1275-7.
- [13] ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet*. 1. vyd. Praha: TRITON, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.

- [14] VÁŽANSKÝ, M., SMÉKAL, V. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno: PAIDO, 1995. 189 s. ISBN 80-901737-9-9.
- [15] VEŘTÁT, S., JIMEL, J., STRNAD, M. *Encyklopedie o počítačích*. 1. vyd. Praha: GRADA, 1993. 216 s. ISBN 80-7169-005-8.
- [16] *Wikipedia: Počítač* [online]. [cit. 2007-02-27]. Dostupný z WWW: [<http://cs.wikipedia.org/wiki/>](http://cs.wikipedia.org/wiki/).
- [17] <http://www.adpnet.cz/inethistory.html>
- [18] http://email.seznam.cz/info?pageId=new_email
- [19] <http://inet.webzdarma.cz/vyhleda.htm>
- [20] <http://navrcholu.cz/Katalog/Zabava/Seznamky>
- [21] <http://technet.idnes.cz/>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

CD	Compact Disc - kompaktní disk určený pro přenos a zálohování dat
DivX	Kodek pro videa od firmy Microsoft
DV	Digital Video – formát komprese videa používaných v komerčních zařízeních jako digitální videokamery nebo videorekordéry
DVD	Digital Versatile (Video) Disc - obdoba CD s tím rozdílem, že umožňuje mnohem vyšší hustotu zaznamenaných dat
E-mail	Elektronická pošta – virtuální poštovní schránka umístěná na serveru nebo místním počítači
FPS	First Person Shooter – počítačová hra v 3D prostoru zobrazující scénu z pohledu hráče
CHAT	On-line komunikace mezi dvěma účastníky sítě
ICQ	I Seek You – technologie (komunikační program) pro reálnou komunikaci mezi uživateli sítě Internet
MP3	Fraunhoferův kodek – formát audiokomprese (1 : 12)
MPEG-2	Motion Picture Expert Group 2 – ztrátová komprimace digitálního videa
PC	Personal Computer – osobní počítač
SMS	Short Messaging Service – služba pro krátké textové zprávy
TPS	Third Person Shooter – počítačová hra podobná FPS, ale hráč je zobrazen ve scéně z pohledu třetí osoby
WWW	World Wide Web – světová komunikační síť
WAV	Přípona, formát souboru, který slouží k ukládání zvukových dat
WMA	Windows Media Audio – zvukový formát, vznikl z audioformátu vyvinutého f. Microsoft
WMV	Windows Media formát souboru, který slouží k ukládání videí a zvuku
ZŠ	Základní škola

SEZNAM GRAFŮ

	Strana
Graf 1. Přítomnost počítačů v domácnostech respondentů na ZŠ	39
Graf 2. Volný čas v hodinách na ZŠ	40
Graf 3. Frekvence využívání počítače ve volném čase na ZŠ	41
Graf 4. Nejčastěji používané počítačové aktivity na ZŠ.....	42
Graf 5. Nejčastěji používané způsoby komunikace na Internetu na ZŠ.....	43
Graf 6. Nejčastěji používané aktivity na Internetu na ZŠ	44
Graf 7. Četnost hraní počítačových her na ZŠ	45
Graf 8. Frekvence hraní počítačových her na ZŠ	46
Graf 9. Preferované druhy počítačových her na ZŠ	47
Graf 10. Frekvence zájmu rodičů o to, co dělají jejich děti na počítačích na ZŠ.....	48
Graf 11. Frekvence zasahování rodičů do času stráveného dětmi u počítače na ZŠ.....	48
Graf 12. Míra souhlasu dětí s názorem, že práce s počítačem je plnohodnotná volnočasová aktivita	49
Graf 13. Přítomnost počítačů v domácnostech respondentů na G	50
Graf 14. Volný čas v hodinách na G	51
Graf 15. Frekvence využívání počítače ve volném čase na G	52
Graf 16. Nejčastěji používané počítačové aktivity na G	53
Graf 17. Nejčastěji používané způsoby komunikace na Internetu na G	55
Graf 18. Nejčastěji používané aktivity na Internetu na G	56
Graf 19. Četnost hraní počítačových her na G	57
Graf 20. Frekvence hraní počítačových her na G	57
Graf 21. Preferované druhy počítačových her na G	58

Graf 22. Frekvence zájmu rodičů o to, co dělají jejich děti na počítačích na G	59
Graf 23. Frekvence zasahování rodičů do času stráveného studenty u počítače na G.....	60
Graf 24. Míra souhlasu studentů s názorem, že práce s počítačem je plnohodnotná volnočasová aktivita	61

SEZNAM PŘÍLOH

P I Dotazník

PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK

Vážený žáku, studente,

chtěl bych Tě požádat o vyplnění následujícího dotazníku, kterým provádím průzkum týkající se počítačových aktivit ve volném čase dětí a mládeže. Dotazník je důsledně anonymní a veškeré informace budou použity pouze pro vypracování mé práce. Prosím Tě o pravdivé a co nejobektivnější zodpovězení uvedených otázek.

Pokyny pro odpovědi:

- zakroužkuj pouze jednu odpověď
- vyjádři se prosím ke každé otázce
- u otevřených otázek napiš stručnou odpověď

Jakého jsi pohlaví? muž - žena

Kolik je Ti let?

Kterou navštěvuješ třídu?

1. Máte doma počítač?

- a) ano
- b) ne

2. Pokud ne, kde využíváš počítač nejčastěji?

- a) ve škole
- b) u kamarádů a přátel
- c) v internetové kavárně, knihovně
- d) jinde (prosím uveď):

3. Kolik volného času (hodin) máš denně?

- a) v pracovní den hodin
- b) v sobotu hodin
- c) v neděli hodin

4. Jak často využíváš počítač ve svém volném čase?

- a) denně nebo téměř denně
- b) 1 – 3 dny v týdnu
- c) nejméně 1x za měsíc, ale ne každý týden
- d) méně často než 1x za měsíc
- e) vůbec se počítači nevěnuji

5. Zakřížkuj, jak často se věnuješ jednotlivým počítačovým aktivitám.

1) hledání informací na Internetu

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

2) poslech a stahování hudby

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

3) sledování a stahování filmů a klipů

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

4) psaní textu

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

5) počítačové hry

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

6) počítačová grafika (malování)

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

7) sebevzdělávání

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

8) elektronická komunikace (e-mail, ICQ,...)

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

9) zpravodajství

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

10) tvorba tabulek a prezentací

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

11) vypalování CD, DVD – fotografie a domácí video

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

12) rozvíjení svého koníčka

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

13) poslech rádia

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

14) slovníky a encyklopedie

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

15) výuka jazyků

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

16) jiná aktivita

.....

denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

6. Zakřížkuj, jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem (komunikace).

- 1) **e-mail – posílání a příjem elektronické pošty**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 2) **posílání SMS na mobilní telefony**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 3) **písemná komunikace s lidmi (prostřednictvím ICQ, Chat,...)**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 4) **telefonování přes internet (Skype, ICQ,...)**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

7. Zakřížkuj, jak často používáš INTERNET k jednotlivým činnostem.

- 1) **stahování počítačových programů**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 2) **vyhledávání informací – záliby, koníčky, cestování, sport atd.**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 3) **vyhledávání informací o službách a zboží**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 4) **vyhledávání a vkládání inzerce, seznamka**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 5) **hraní počítačových her i on-line her**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 6) **poslech rádia a sledování televize na Internetu**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec
- 7) **prohlížení a stahování novin a časopisů**
 denně 1-3 dny v týdnu 2x-3x za měsíc méně než 1x za měsíc vůbec

8. Hraješ počítačové hry?

- a) ano
b) ne

9. Pokud ano, jak často je hraješ?

- a) denně nebo téměř denně
b) 1 – 3 dny v týdnu
c) asi 2x – 3x za měsíc
d) méně než 1x za měsíc

10. Pokud hraješ hry, jaký žánr počítačových her upřednostňuješ?

- a) strategické hry (taktika)
- b) akční hry (střílečky)
- c) simulátory (řízení letadel, vozidel, sport)
- d) arkády (hra na několik kol = bojové, plošinové hry)
- e) adventury (řešení hádanek, zápletek, plnění úkolů)
- f) RPG (vytváříš a ovládáš fiktivní postavy, ovlivňuješ děj hry)
- g)

11. Zajímají se rodiče o to, co děláš na počítači?

- a) ano
- b) občas
- c) spíše ne
- d) nikdy

12. Ovlivňují rodiče Tvůj čas strávený u počítače?

- a) vždy
- b) často
- c) zřídka
- d) nikdy

13. Souhlasíš s názorem, že různorodá činnost na počítačích je stejně hodnotnou volnočasovou aktivitou jako činnost v hudebním, dramatickém nebo sportovním kroužku?

- a) plně souhlasím
- b) souhlasím
- c) nesouhlasím
- d) plně nesouhlasím

Děkuji Ti za vyplnění dotazníku.