

UNIVERZITA PARDUBICE
FAKULTA ZDRAVOTNICKÝCH STUDIÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2021

Eliška Veselá

Univerzita Pardubice
Fakulta zdravotnických studií

Digitální technologie ve výchově dítěte v současné rodině

Eliška Veselá

2020/2021

Bakalářská práce

Univerzita Pardubice
Fakulta zdravotnických studií
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Eliška Veselá**
Osobní číslo: **Z18222**
Studijní program: **B5350 Zdravotně sociální péče**
Studijní obor: **Zdravotně-sociální pracovník**
Téma práce: **Digitální technologie ve výchově dítěte v současné rodině**
Zadávací katedra: **Katedra porodní asistence a zdravotně sociální práce**

Zásady pro vypracování

1. Studium literatury, sběr informací a popis současného stavu řešené problematiky.
2. Stanovení cílů a metodiky práce.
3. Příprava a realizace průzkumného šetření dle stanovené metodiky.
4. Analýza a interpretace získaných dat.
5. Zhodnocení výsledků práce.

Rozsah pracovní zprávy: **35 stran**
Rozsah grafických prací: **dle doporučení vedoucího**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

1. FIELDING, Orianna. *Digitální detox: zbaute se závislosti na mobilu a internetu*. Bmo: CPress, 2018, 128 s. ISBN 9788026418047.
2. HAVIGER, Jiří, Jana Marie HAVIGEROVÁ a Irena LOUDOVÁ. *Lexikální stopa pojmu rodina. Využití analýzy sítí, frekvenční analýzy a otevřeného kódování pro výzkum implicitních teorií rodiny*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014, 134 s. ISBN 978-80-7435-429-8.
3. PŮSLOVÁ, Blanka. *Tolerantní výchova*. Praha: Grada, 2020, 152 s. ISBN 978-80-271-0622-6.
4. URBAN, Lukáš. *Sociologie: klíčová témata a pojmy*. Praha: Grada, 2017, 232 s. ISBN 978-80-247-5774-2.
5. ZICH, František a Petra ANÝŽOVÁ. *Konfrontace hodnot v pozdní modernitě: Česko a Hlučínsko v evropském kontextu*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2016, 302 s. ISBN 978-80-7419-241-8.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Barbora Faltová**
Katedra porodní asistence a zdravotně sociální práce

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2021**

L.S.

doc. Ing. Jana Holá, Ph.D. v.r.
děkanka

Mgr. Helena Poláčková v.r.
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA

Prohlašuji:

Práci s názvem *Digitální technologie ve výchově dítěte v současné rodině* jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše. Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 20. 04. 2021

Eliška Veselá v. r.

PODĚKOVÁNÍ

Nejdříve bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Barboře Faltové za podnětné rady a odbornou pomoc, kterou mi poskytovala při zpracování mé bakalářské práce a za čas, který mi věnovala. Současně bych ráda poděkovala své rodině a všem přátelům, kteří mne při vytváření této práce podpořili, a bez jejichž pomoci by nebylo možné práci dokončit.

ANOTACE

Teoretická část se zabývá hodnotami současné společnosti a výchovou dětí v rodině v kontextu používání digitálních technologií. Dále se zaměřuje na objasnění oblasti rodiny, zdravého životního stylu a volnočasových aktivit dětí. Průzkumná část se zaměřuje na zjištění, jak rodiče využívají digitální technologie ve výchově jejich dětí v současné rodině.

KLÍČOVÁ SLOVA

Digitální technologie, současná rodina, výchova, dítě, společnost, hodnoty

TITLE

Digital technologies in the education of a child in the current family

ANNOTATION

The theoretical part deals with the values of contemporary society and the education of children in the family in the context of the use of digital technologies. It also focuses on clarifying the family, healthy lifestyle and leisure activities of children. The exploratory part focuses on finding out how parents use digital technologies in the education of their children in the current family.

KEYWORDS

Digital technologies, current family, education, child, society, values

OBSAH

Úvod.....	10
1 Cíl práce.....	12
2 Teoretická část.....	13
2.1 Hodnoty a společnost.....	13
2.1.1 Hodnoty.....	13
2.1.2 Podoba současné společnosti.....	16
2.1.3 Postmoderní společnost a její hodnoty.....	18
2.2 Rodina pod vlivem digitálních technologií.....	19
2.2.1 Zdravý životní styl v kontextu digitálních technologií.....	21
2.2.2 Volnočasové aktivity.....	24
2.3 Výchova v kontextu digitálních technologií.....	25
2.3.1 Mediální výchova.....	26
2.3.2 Mediální socializace v rodině.....	28
2.4 Digitální technologie.....	30
2.4.1 Digitální dětství.....	32
2.4.2 Digitální vzdělávání.....	34
2.4.3 Digitální technologie jako kompenzační pomůcky.....	36
2.4.4 Klady a zápory digitálních technologií.....	37
3 Průzkumná část.....	41
3.1 Průzkumné otázky.....	41
3.2 Metodika průzkumu.....	42
3.2.1 Charakteristika průzkumného vzorku.....	42
3.2.2 Dotazník.....	42
3.2.3 Analýza sběru dat.....	43
3.3 Prezentace výsledků.....	44
4 Diskuze.....	67
5 Závěr.....	73
6 Použitá literatura.....	76
7 Přílohy.....	85

SEZNAM GRAFŮ A TABULEK

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1 - Otázka č. 1 - Pohlaví	44
Graf 2 - Otázka č. 2 – Věk rodičů	45
Graf 3 - Otázka č. 3 - Prostředí rodiny	46
Graf 4 – Otázka č. 5 - Digitální technologie v domácnosti	48
Graf 5 - Otázka č. 6 - Digitální technologie využívané dětmi	49
Graf 6 - Otázka č. 7 – Digitální zařízení, u kterého tráví děti nejvíce času	50
Graf 7 - Otázka č. 8 – Čas strávený na digitálním zařízení dítětem	51
Graf 8 - Otázka č. 9 – Spokojenost rodičů s časem na digitálním zařízení	52
Graf 9 - Otázka č. 11 – Účast rodiče na používání digitálních technologií dítětem	55
Graf 10 - Podotázka otázky č. 11 – Způsob účasti rodičů	56
Graf 11 – Otázka č. 12 - Důležitost kontroly dětí pohledem rodičů	57
Graf 12 – Otázka č. 13 – Aplikace na kontrolu dětí	58
Graf 13 - Otázka č. 14 – Sledování televizních pořadů dětmi	59
Graf 14 - Otázka č. 15 – Působení cílené reklamy na dítě	60
Graf 15 - Otázka č. 16 – Názor rodičů na prospěšnost digitálních technologií pro děti	61
Graf 16 - Otázka č. 17 – Názor rodičů na negativní vliv digitálních technologií na děti	63
Graf 17 - Otázka č. 18 – Účast digitálních technologií na zdravém životním stylu	64
Graf 18 - Otázka č. 19 – Využití aplikací na podporu zdravého životního stylu	65
Graf 19 - Otázka č. 20 – Užitečnost aplikací na podporu zdravého životního stylu	66

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - Počet dětí v daných věkových kategoriích	47
--	----

SEZNAM ZKRATEK A ZNAČEK

ČR	Česká Republika
AV	Akademie věd
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
MPSV	Ministerstvo práce a sociálních věcí
ČSÚ	Český statistický úřad

ÚVOD

Digitální technologie transformují celý náš svět. Jinak tomu není ani u výchovy dětí. Rodiče, snažící se vychovat své dítě dle jejich představ, neustále narážejí na přitažlivost digitálních zařízení pro děti. Pro děti je totiž digitalizovaný svět samozřejmostí, nikdy jiný nepoznaly a tak se na něj postupně adaptují již od narození. Je tedy velmi důležité, aby byli rodiče kvalitně informováni o tom, jak mohou dětem digitální technologie nejen uškodit, ale i přinést něco pozitivního (Pilný, 2016).

Inspirací pro podrobnější studium tohoto tématu pro mne byla má praxe v sociálně aktivizační službě pro rodiny s dětmi, ale zároveň i pozorování zájmu dětí o digitální technologie v mém okolí. Je velmi důležité zabývat se vlivem digitálních technologií jakožto pomocníků, ale i zdrojů nebezpečí. Myslím si, že je zapotřebí tuto problematiku řešit, provádět osvětu a pomáhat tak rodičům pochopit svět „*digitálních domorodců*“, tedy dětí narozených do digitální éry (Spitzer, 2014).

Bakalářská práce je teoreticko-průzkumná. Cílem této práce je zmapovat, jak rodiče využívají digitální technologie ve výchově jejich dětí v současné rodině. Teoretická část si udává za cíl seznámit čtenáře s odbornou terminologií postmoderní společnosti a jejich hodnot, současné rodiny a výchovy v ní a digitálních technologií. Cílem průzkumné části je zmapovat, jak rodiče využívají digitální technologie ve výchově jejich dětí v současné rodině za pomoci třech stanovených průzkumných otázek. Otázky jsou zaměřeny na zkušenosti a přístupy rodičů k využívání digitálních technologií jejich dětmi a na vnímání zdravého životního stylu ve vztahu k výchově jejich dětí v kontextu digitálních technologií.

Teoretická část se zprvu zabývá hodnotami, jakožto standardy společensky akceptovatelného jednání člověka, které udává a definuje společnost (Zich a Anýžová a kol., 2016). Dále se práce zabývá tématem společnosti z pohledu jejích proměn, kterými nejen díky digitálním technologiím prošla a i nadále prochází (Šubrt, 2013). Teoretická část se zaměřuje na objasnění oblasti rodiny, zdravého životního stylu a volnočasových aktivit dětí. Teoretická část se také zabývá digitálními technologiemi a jejich využitelností ve vzdělávání a kompenzaci u osob s různými typy postižení či omezení jako jsou například osoby se zrakovým či sluchovým postižením, s narušenou komunikační schopností nebo žáci

se speciálními vzdělávacími potřebami. V teoretické části jsou popsány digitální technologie z pohledu jejich přínosů i rizik ve výchově dětí.

Průzkumná část se zaměřuje na kvantitativní průzkum, jehož hlavním úkolem je přinést odpovědi na stanovené průzkumné otázky. Tyto otázky jsou zaměřeny na přístupy a zkušenosti rodičů s digitálními technologiemi ve výchově jejich dětí a na vnímání zdravého životního stylu ve výchově dítěte. K získání dat jsou použity metody kvantitativního průzkumu, konkrétně dotazník vlastní konstrukce.

1 CÍL PRÁCE

Cílem teoretické části bakalářské práce je charakterizovat odbornou terminologii postmoderní společnosti a jejích hodnot, současné rodiny a výchovy v ní a digitálních technologií z pohledu jejich přínosů a rizik.

Cílem průzkumné části je zmapovat, jak rodiče využívají digitální technologie ve výchově jejich dětí v současné rodině. Ke splnění tohoto cíle byly stanoveny tři průzkumné otázky:

Jaké jsou zkušenosti rodičů s digitálními technologiemi ve výchově svých dětí?

Jaké jsou přístupy rodičů k využívání digitálních technologií při výchově svých dětí?

Jak rodiče vnímají výchovu dětí ve vztahu ke zdravému životnímu stylu v kontextu digitálních technologií?

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Hodnoty a společnost

Kapitola se zabývá hodnotami a jejich různými definicemi v propojení s tématem společnosti v kontextu digitálních technologií.

2.1.1 Hodnoty

Hodnota, jakožto určitý atribut spokojenosti člověka jako individua žijícího ve společnosti či myšlenkový systém celkové společnosti, je jen velmi těžko definovatelný prvek. V jedné řadě je považována za negativní či pozitivní vlastnost, kterou připisujeme jakémukoli dění v našem životě, ať už to jsou předměty či události. (Hartl, Hartlová, 2015). Přisuzování těchto vlastností je následně prováděno ve prospěch uspokojování našich potřeb a zájmů. V řadě druhé je hodnota označována za projev našich myšlenkových procesů, kdy tento projev má za úkol reprezentovat naše základní vnitřní motivace. Hodnota se tak stává nehmotným cílem, kterého se snažíme dosáhnout. V závislosti na našich osobních preferencích přikládáme tomuto cíli neboli hodnotě určitou důležitost, jejíž významnost následně určuje míru naší snahy o to, že naše jednání bude fungovat za účelem dosažení tohoto cíle (Sagiv, Rocassová, 2017).

Hodnoty jsou velmi interdisciplinárním pojmem, kdy mají rozdílnou definici v mnoha oborech. Pokud přeskochíme matematické definice, kdy hodnotou není jakýsi abstraktní pojem, ale konkrétní číslo, a otočíme se k definicím společenským, zjistíme, že hodnota se nachází v oborech jako je filosofie, sociologie, právo nebo také psychologie a pedagogika. V jednotlivých oborech se hodnotě dostává jiného významu podle souvislostí, v jakých je pozorována. Z pojetí filozofického je zřejmé, že hodnoty jsou ve filozofii velkým a velmi špatně uchopitelným tématem. Pro tyto potřeby zde totiž vznikla samostatná věda zvaná axiologie, která se zabývá hodnotami a hodnocením. Ve filozofii má hodnota nesčetné definic, které jsou si podobné či úplně odlišné, ale v zásadě se shodují v jednom bodě, a to, že hodnota je jakýsi rámec chování, který je typický pro život, který společnost považuje za správný. (Zich, Anýžová, 2016). Při tomto pojetí se objevuje regulační funkce hodnot, kdy právě hodnoty jsou nástrojem usměrňování našeho chování a orientace většiny subjektů v populaci. Dalším oborem, kde je pojem hodnota využíván, je psychologie, kterou můžeme pro jednotnou definici spojit se sociologií. V těchto oborech jsou hodnoty považovány za vlastnosti, které jsou individuální pro každého z nás. V tomto kontextu můžeme hodnotu

chápat jako postoj či například přesvědčení daného jedince. V pedagogických vědách se hodnota reprezentuje s ohledem na výchovné cíle, kde je základním principem působení na vychovávaného ve smyslu pedagogického vlivu na mládež. V neposlední řadě je možné zaměřit se na hodnotu z pohledu právního, kde hodnota, představuje konkrétní subjekty práva, čímž je myšlena především svoboda a spravedlnost (Gerloch, 2013).

Hodnoty, jak již byly představeny, můžeme nadále ještě přerozdělovat do různých kategorií. Laca (2013) dělí hodnoty především na materiální, tudíž na hmotné a následně na duchovní, které zahrnují nehmotné atributy života, jimiž jsou například vědomosti. Další dělení pak nabízí i Spousta (2016), který hodnoty rozděluje v rámci sociologického pojetí na hodnoty individuální a společenské. Individuální hodnoty představují škálu jedincem preferovaných potřeb a specifických požadavků jedince bez ohledu na další sociální skupiny či společnost. Hodnoty společenské jsou výrazem pro kategorii potřeb, které, jak již z názvu vyplývá, jsou vytvořeny spoluprací jednotlivců ve skupině a tím tvoří profil této sociální skupiny či celé společnosti.

Po tomto teoretickém představení pojmu hodnota, je zapotřebí podívat se na hodnotu i z hlediska praktického. V rámci našich životů udáváme několik preferovaných hodnot a následně i hodnot pro nás osobně nepřijatelných. V rámci tohoto rozdělování důležitosti určitým aspektům našeho života vzniká náš vlastní hodnotový žebříček, který je ve značné míře předáván z generace na generaci (Vágnerová, 2010). Pokud se zaměříme na tvorbu našeho hodnotového systému, zjistíme, že hlavními aktéry tohoto procesu jsou socializace a výchova. Socializaci můžeme v tomto kontextu chápat především jako učení či osvojování si daných hodnot, norem a pravidel svého blízkého i širokého okolí, kdy na rozdíl od výchovy je to proces spontánní, nikoli cílený. Základem socializace je osvojování si těchto hodnot převážně prostřednictvím osobního kontaktu, který nemůže ten virtuální nikdy nahradit. (Sekot, 2019).

Z tiskové zprávy výzkumu, zpracované Milanem Tučkem, který byl realizován v roce 2014 Sociologickým ústavem AV ČR, vyplývá, že zásadní hodnotou, která zaujímá první místo ve zmiňovaném hodnotovém žebříčku, je život ve spokojené rodině. To, jak si představujeme rodinu, která je spokojená, je velmi individuální a subjektivní. Hned po pomoci své rodině a přátelům se v tomto výzkumu objevila kategorie, kde považujeme za hodnotné mít děti, kterým většina rodičů, chce zajistit zdravý životní styl a pečovat o jejich i své zdraví, což

následně odráží hned 9. bod hodnotového žebříčku, prezentovaného sociologickým ústavem. V tomto kontextu je zapotřebí zamyslet se zda můžeme digitální technologie zařadit do kategorie objektů, které podporují zdraví či nikoliv (Tuček, 2014).

Hodnoty jsou vzorcem chování a chápání, které je předáváno pomocí okolního prostředí během celého života člověka. Právě předávání hodnotových vzorců je primárně úkolem rodiny a jejích členů ve vztahu k dítěti. Osvojování těchto hodnot a norem je klíčovou úlohou socializace, která je v přímé souvislosti s rodinou dítěte, protože právě rodina je hlavním socializačním činitelem. V rámci celoživotního vzdělávacího a socializačního procesu, jímž prochází člověk, od dítěte až po dospělost, je možné setkat se se zdánlivě skrytou výchovou k hodnotám. Tuto výchovu je možné chápat jako cílené působení, kdy se rodina, pedagog a další činitelé v socializaci dítěte snaží o předání již zažitých a uznávaných atributů, které se ve společnosti osvědčily a jsou základem žádoucího vnitřního nastavení, popřípadě výbavy, daného jedince. Toto předání celé škály hodnot je nutno zajistit především kvůli pokračování generace, která by tak díky ní měla dosahovat stejných kvalit jako generace současná, popřípadě by její kvalita měla stoupat vzhledem k předávání pouze osvědčených hodnot. Hlavními procesy, prostřednictvím nichž probíhá sdílení těchto hodnot, jsou socializace a enkulturace. Oba tyto procesy jsou zaměřeny na začleňování jedinců. V případě socializace se jedná o začlenění do společnosti, v případě enkulturace se jedná o kulturu, ve které se jedinec nachází. Z pohledu pedagogického je výchova k hodnotám směřována tak, aby byly žákům předávány hodnoty, jež jsou zakomponovány v Listině základních práv a svobod (Vališová, Kasíková a Bureš, 2011).

V informačním světě je velmi důležité předání především morálních hodnot dítěti. Dítě je totiž od útlého dětství vystavováno morální volbě právě prostřednictvím digitálních technologií ve formě obsahu, pro který se následně rozhoduje. Právě v tomto vztahu, kdy proti sobě stojí dítě a digitální technologie, má hlavní úlohu rodina. Rodič dítěti předává schopnost správně se rozhodnout a umět se dobře orientovat v neomezeném množství informací, které média poskytují. Hlavní roli zde plní rodič, který dítě učí nepodléhat tlaku okolí a jiných podnětů, ale umět se rozhodnout sám za sebe dle svých převzatých a individuálně vytvořených hodnot. (Bařinová, 2011)

2.1.2 Podoba současné společnosti

Postupem času se vedle vývoje člověka, jako samostatné individuální bytosti, začala tvořit i forma určitého seskupení, které mělo převážně strategický charakter. Vytváření této složky přírody bylo vědomým záměrem, který disponoval konceptem společného soužití ku prospěchu pro všechny složky účastníci se na jeho chodu. V první řadě tento prospěch spočívá v lepším dosažení určitých schopností. V dobách, kdy člověk byl ještě plně součástí přírody a bylo zapotřebí, aby uživil sám sebe, bylo výhodnější uchýlit se ke kooperaci s ostatními a tak využít moci spojení v závislosti na schopnosti jednotlivých částí celku. Z jednoho prvku s omezenými možnostmi tak vznikla skupina disponující mnoha schopnostmi, které tvořily ideální podmínky pro uspokojení potřeb všech prvků v daném seskupení. Právě saturace potřeb je strategickým bodem, který vedl k vytvoření prvních podob společnosti. Neustále se vyvíjející a rostoucí potřeby vedly člověka k tomu, aby tyto potřeby uspokojoval. Kulturní a sociální potřeby se tak staly atributy důležitými pro zakládání společností a socializaci. Vznik společnosti tedy vyplývá z neustálého boje za lepší kvalitu života a zvýšení jeho komfortu (Urban, 2017).

Společnost můžeme definovat jako systémový celek několika sociálních skupin, který má schopnost postupně se rozvíjet. Fungování tohoto celku je pak zajištěno vlastními zákony. Koncept společnosti je dán velkou skupinou lidí, kteří mezi sebou mají určité spojení ve formě vyznávání stejných kulturních a sociálních vzorců. Společnost je tvořena zástupci obou pohlaví, kteří sdílí stejné území, systém fungování a kulturu. Společná identita odlišující se od ostatních skupin je tedy základním faktorem pro organizované uspokojování potřeb a udržování a rozvoj veškerých aspektů společnosti. (Urban, 2017)

Společnost je určitým evolučním prvkem, který má tendenci měnit svůj charakter dle měnícího se zaměření jejích jednotek. V sociologii pak rozdělujeme společnost na tři typy na základě změn v sociálních rolích a sociálních interakcích. Společnost je členěna na typ tradiční, moderní a postmoderní. V základě je toto rozdělení postaveno na změnách ve společnosti v kontextu makroroviny, tedy se zaměřením na velké společenské celky (například stát) a poté na mikrorovinu těchto změn, kterou můžeme chápat především jako změny týkající se jedinců a změny jejich hodnot, mentality apod. (Šubrt a kol., 2013)

Za tradiční společnost můžeme považovat především společnost fungující od počátku zemědělství, kdy právě zemědělství bylo hlavním aspektem, který tuto společnost ovlivňoval

a zároveň udával její směr. Konec tradiční společnosti se pojí s průmyslovou revolucí. Tradiční společnost je především charakterizována symbiózou člověka s přírodou, kdy člověk využívá především půdu pro jeho vlastní zajištění potravy (Fromm, 2014). V rámci zaměření na tradiční společnost v kontextu digitálních technologií, médií a jedince fungujícího ve společnosti se konkrétně Šubrt a kol. (2013) zaměřují spíše na typy osobností, (konkrétně na typ tradiční a moderní), spíše než na společnost jako celek. Pokud se podíváme na jejich představu o člověku „tradičním“ sklouzneme až skoro k hanlivé představě o ngramotném jedinci, který se zaměřuje pouze na realitu všedního dne. Digitální technologie zde evokují spíše prvek nevyžadující žádnou pozornost, který v jedinci vzbuzuje pocit nedůvěry k poskytnutým informacím na rozdíl od informací přijatých v komunikaci osobní. Tradiční společnost je tak v kontextu digitálních technologií spjata s určitou nevolí, nedůvěrou, až agresivitou vůči těmto sdělovacím prostředkům, kdy člověk v tradiční společnosti spoléhá sám na sebe a především na pospolitost, ve které žije. Je zde tedy kladen důraz především na loajalitu jednotlivců, kteří jsou členy jedné skupiny (vesnice, čtvrti apod.). Tyto skupiny pak bývají přesně definované a každý má svou roli a postavení. V tradiční společnosti je preferováno dodržování zvyklostí předaných předchozí generací. Tato koncepce společnosti a jednotlivců v ní, tak nedává prostor pro modernizaci a celkový vrůst digitálních technologií do její struktury v důsledku jejího konzervativního pojetí, spjatým s odmítáním jakýchkoli změn a různých inovací (Šubrt a kol., 2013).

V období po průmyslové revoluci a postupném úpadku společnosti tradiční, nastupuje na pomyslný trůn mocí společnost moderní. Tato společnost je charakteristická vynalézáním strojů, rozvojem vědy a celkovou změnou fungování státu i jednotlivých subjektů v něm. Hlavní změnou oproti tradiční společnosti jsou především motivy jednání člověka. V tradiční společnosti se setkáváme s jednáním za účelem získání obživy, kdežto společnost moderní se zaměřuje na vidinu zisku. V rámci této společnosti se začínají do popředí zájmů postupně prosazovat digitální technologie, jež výrazně ovlivňují chod společnosti. Hlavní prioritou této společnosti však zůstává hledisko ekonomické, které je spjaté s neustálou honbou jednotlivců za finančním obnosem (Holá, 2013). Oproti společnosti tradiční se můžeme setkat i s ústupem velkých vícegeneračních rodin. Do oblasti vzdělávání a výchovy v rodinách více zasahuje stát. Zároveň se v moderní společnosti objevuje mnohočetnost sociálních rolí vůči jednomu jedinci, které je nucen přijímat a být schopen v nich fungovat (Holá, 2013).

Postmoderní společnost je charakterizována velkým nárůstem v oblasti přenosu informací a jejich zpracovávání a s tím i spojeným rozvojem digitálních technologií a techniky. V postmoderní době se následně můžeme setkat i s větší mírou socializačních tlaků, kdy právě digitální technologie jsou jedním z činitelů, který tento tlak mohou vytvářet. Obsah, který zprostředkovávají digitální technologie, může být v rozporu s hodnotami, které předává například rodina, a to v jedinci může způsobit vnitřní konflikt (Holá, 2013). V rámci postmoderní společnosti je Šubrtem a kol. (2013) představen i „moderní člověk“, který je obrazem především velmi flexibilního jedince, který je schopen pružně reagovat na všechny změny, na které se velmi rychle adaptuje a tím podporuje nekončící rozvoj lidské populace nejen v kontextu digitálních technologií. V souvislosti s postmoderní společností jsou digitální technologie klíčovým tématem, jehož hlavní úloha je především převod komunikace tváří v tvář na komunikaci mediální. Digitální technologie zásadně přispívají ke změně a modernizaci společnosti (Šubrt a kol., 2013). Konkrétní definici postmoderní společnosti představuje následující kapitola, která představuje i hodnoty v kontextu, právě zmíněné, postmoderní společnosti.

2.1.3 Postmoderní společnost a její hodnoty

Společnost je definována jako skupina osob žijících v určité sociální interakci. Společnost, kterou můžeme označit jako postmoderní, se nachází v době postmodernismu. Tuto dobu můžeme datovat přibližně od 60. let 20. století až po současnost. Postmodernismus je období lidské společnosti, které se vyznačuje především dominancí globálního trhu a moderních technologií. Společnost a konkrétní jedinci v ní jsou svázáni s dobou, ve které žijí. Na dobu moderní navazuje doba postmoderní a právě v této době nacházíme také postmoderní rodinu. Dalším prvkem charakterizující postmoderní společnost je i svoboda, kterou, oproti dřívějším společnostem, postmodernismus překypuje. Technologie totiž poskytují osobám žijícím ve společnosti nepřeberné množství prostředků pro vyjádření vlastního názoru a získávání informací, které mají možnost diferencovat na lživé a pravdivé, dle jejich vlastního rozhodnutí. Pro postmoderní společnost je typická vysoká míra sociální mobility, která je úzce spjata právě se svobodou lidského konání. Sociální mobilitu v kontextu postmoderní společnosti je možno chápat jako změnu sociálního statusu neboli postavení. Toto postavení může každý jedinec postmoderní společnosti změnit prostřednictvím svých schopností na rozdíl od tradiční společnosti, kde tato změna byla téměř nemožná. Sociální status se v postmoderní společnosti odvíjí zejména od míry dosaženého vzdělání, majetkových poměrů

a sociálního ocenění vykonávané profese. Z tohoto důvodu je změna sociálního statusu jednotlivce snadnější v porovnání s tradiční společností. V postmoderní společnosti je vzdělání, zaměstnání, a s tím spojené i majetkové vlastnictví, mnohem dosažitelnější než ve společnosti tradiční. Následkem průmyslové revoluce, která proběhla v průběhu 18. a 19. století, se postupně rozvíjely nejen technologie, ale nastaly i velmi přívětivé podmínky například pro vědu (Holá, 2013).

Pokud se ovšem zaměříme na postmoderní společnost z pohledu jejích hodnot, zjistíme, že tato doba nadále překypuje honbou za stále kvalitnějším životem, ale zároveň větším zaměřením na jednotlivce, které by se dalo považovat za narcistické. Člověk je v postmoderní společnosti neustále vystavován volbám mezi možnostmi, které však neposkytují jasné hranice o správnosti či špatnosti voleného. V základu stále přetrvává nejuznávanější hodnota, kterou představuje svoboda, avšak i tato svoboda následně způsobuje čím dál větší prázdnotu osobnosti člověka. Postmoderní společnost je charakterizována velkou mírou informovanosti, kde se však podstata a hloubka informací vytrácí a z člověka se stává povrchní konzument těchto informací. Jedinec žijící v postmoderní společnosti je tak neustále nucen přijímat nové informace, které jsou poskytovány prostřednictvím médií, ale zároveň už je jeho volbou, jak s těmito informacemi naloží a zda je bude považovat za relevantní či nikoliv. Tímto pohledem se tedy dostáváme k podstatě postmoderní společnosti, která spočívá v neustálé konzumaci okolního dění skrze digitální technologie, ale zároveň větší ignoranci k tomuto dění, protože je upřednostňován a podporován osobní individualismus (Kučerová, 2010).

2.2 Rodina pod vlivem digitálních technologií

Stejně tak jako se zrychluje tempo vývoje všeho okolo nás, není tomu jinak ani u pojetí rodiny v jednotlivých fázích vývoje lidstva, kultur, ale i jednotlivců jako takových. Definice pojmu rodina totiž není tak jednoznačná, jak se zprvu může zdát. Rodina, jakožto nejsoukromější sociální skupina, může mít mnoho podob a definic (Vágnerová, 2010). Většina z nás si rodinu představí nejspíše tak, jako jí představuje i Haviger, Havigerová a Loudová, dle nichž je rodina „*skupina lidí, především rodičů a jejich dětí, které spojují vzájemné velmi blízké vztahy, kteří se mají rádi, žijí spolu v jedné domácnosti a tvoří jakousi jednotu, jíž lze označit slovem my, zatímco zbytek světa jsou oni*“ (Haviger, Havigerová a Loudová, 2014, s. 108). Zde taktéž pozorujeme rozvolnění oproti tradiční nebo moderní společnosti, kde byl formát rodiny jasně stanoven na rodiče a děti. Rodina je tedy každá

skupina, která tvoří společný jednotný život a panuje v ní láska bez ohledu na příbuzenské vztahy, pohlaví rodičů nebo uzavření manželství. Ve starší literatuře však můžeme najít právě tyto značně v pohledu omezenější definice. Kraus a Poláčková definují rodinu jako seskupení nejméně tří osob. Aby však tyto osoby splňovaly podmínky rodiny, musí být manželé, rodiče nebo alespoň příbuzní. Dle této definice je základem rodiny „*dyadický pár*“, který je tvořen mužem a ženou. Z tvrzení Krause a Poláčkové (2001) tedy vyplývá, že rodina je tvořena mužem, ženou a dítětem mezi nimiž musí existovat vztah na rodičovské nebo manželské úrovni. V případě nesplnění těchto podmínek není možné tento sociální útvar považovat za rodinu. (Kraus, Poláčková, 2001). Oporu tohoto tvrzení můžeme najít i v novější literatuře, kdy Langmeier (2010) rodinu nazývá „*biopsychosociální skupinou*“, která je jasně vymezena pro dva jedince opačného pohlaví a jejich potomky (Langmeier in Špaňhelová, 2010, s. 11). Naopak Kramer (in Sobotková, 2012) chápe rodinu jako skupinu lidí, kteří společně sdílí minulost, přítomnost i budoucnost. Zdůrazňuje, že členové této skupiny mohou, ale nemusí být geneticky nijak propojeni ani jiným způsobem k sobě svázáni. Poukazuje na fakt, že rodinou je skupina, která především disponuje určitými dlouhodobými a velmi silnými emocionálními a psychologickými vazbami. Podobně definuje rodinu Jedlička (2015), který rodinu popisuje jako společenství osob, které má svou tradici, a to zejména z toho důvodu, že rodinu můžeme nacházet v každé kultuře v různých podobách. Toto společenství je pak též založeno především na jednotlivých vztazích (Jedlička a kol., 2015). Rodina může mít několik podob. Jednou z podob rodiny je její úplnost či neúplnost. Úplná rodina je charakterizována jako rodina, která se skládá z obou rodičů a nejméně jednoho dítěte. Rodina neúplná nejčastěji vzniká po rozvodu a je charakterizována přítomností pouze jednoho z rodičů, který má dítě ve své výhradní péči (Kraus, 2014). Vícegenerační rodinu můžeme chápat jako rodinu, v níž společně žijí rodiče, děti a prarodiče či jiní příbuzní. V rodině vícegenerační spolu fungují až tři generace (Procházka, 2012).

Jedlička (2015) chápe rodinu jako hlavního činitele mezi jednotlivcem a společností a zdůrazňuje primárnost socializační funkce této sociální skupiny. Dle jeho vysvětlení je rodina charakterizována především poskytováním vzorců a modelů chování včetně utváření citových vazeb, které mají dlouhodobý vliv na celý život jedince. Rodina je primárním činitelem v procesu socializace, která je nápomocná i v utváření hodnotového systému jedince (Jedlička a kol., 2015)

Rodina se postupem času proměňuje dle různých vlivů. Jedním z těchto vlivů jsou i digitální technologie. Rodina je socializačním činitelem ve vývoji dítěte a zároveň plní určité funkce, které mohou být jistým způsobem digitálními technologiemi ovlivněny. Oblast, do které digitální technologie v rodině zasahují, jsou vztahy, komunikace v nich a komplexně zasahují a ovlivňují i vztah mezi rodičem a dítětem. Tento vztah je velmi zásadním pro správný rozvoj osobnosti dítěte. Dítě se učí společenskému soužití právě díky vztahu s rodiči a komunikaci s nimi, avšak toto učení probíhá právě skrze reálný kontakt s okolím, nikoli ten virtuální. Digitální technologie v tomto kontextu mohou velmi negativně zasahovat do životů dětí v tom smyslu, že jim proces tohoto učení upírají prostřednictvím méně kvalitní komunikace bez možnosti pozorování chování jedinců v dialogu a zároveň jsou i prvkem pohlcující volný čas, který dítě s rodinou či nejbližšími společně tráví fyzicky, ale nikoli myšlenkově. Těmito dopady digitálních technologií je velmi limitován proces učení sociálních dovedností dítěte (Spitzer, 2016). Digitální technologie jsou činitelem, který mezi rodiči a dětmi vytvořil propast. Rodič, většinou v roli neznalce digitálních technologií, není schopen vychovávat dítě k odolávání různým nebezpečím digitální doby, pokud je sám nezná. Dítě se tak stává badatelem na poli neznámého prostředí, které pokouší samo bez participace rodičů a vystavuje se tak negativním dopadům těchto technologií (Černý, 2019).

2.2.1 Zdravý životní styl v kontextu digitálních technologií

Životní styl je jednou z individualit každého z nás. Každý jedinec si svůj životní styl vybírá sám a právě z tohoto důvodu se životní styl jedince stává odlišným od všech ostatních. Životní styl můžeme tedy chápat jako soubor jednání naší osoby, která takto jedná svobodně na základě svých preferencí a hodnot. Principem životního stylu se tak stává rozhodování mezi přijmutím a odmítnutím určitých činností podle toho, co činit chceme a co ne (Machová, Kubátová 2015).

Právě individualita životního stylu je však velmi diskutabilní. Dle výše uvedeného vyjádření Machové (Machová, Kubátová, 2015) je zřejmé, že považuje životní styl za volitelný způsob života, o kterém libovolně rozhodujeme my sami na základě našich preferencí nehledě na naše okolí. Proti tomuto tvrzení pak stojí Sak a Kolesárová (2012), kteří životní styl považují za složku lidské osobnosti, která je však velmi ovlivňována společností a prostředím ve kterém žijeme.

„Životní styl zahrnuje celistvost norem tělesného, sociálního i mentálního chování subjektu“ (Rychtecký, Tilinger, 2017, s. 9). Z této definice můžeme vyvodit, že životní styl je vlastně komplexem celé osobnosti jednotlivce, který zahrnuje všechny složky chování. Životní styl můžeme považovat za jakýsi výsledek našich hodnotových preferencí. V případě upřednostnění pozitivních hodnot, s velkou pravděpodobností bude mít za výsledek takový styl života, který bude odpovídat jak společenským, tak individuálním představám o pozitivním životním stylu a naopak. Zatímco hodnoty reprezentují, co chceme dělat, co preferujeme a co je naším osobním cílem, životní styl představuje to, jak to chceme dělat a jak toho chceme dosáhnout (Machová, Kubátová, 2015).

Životní styl nepředstavuje pouze volný čas jedince, ale především jeho komplexní fungování v kulturní, sociální i osobní oblasti po celou dobu jeho života. Životní styl se celý náš život mění. Tato proměna je pak závislá především na životní etapě, kterou právě procházíme. Každé z této etap je následně připisována určitá forma životního stylu, která je pro ni typická. Pro příklad můžeme uvést mladou ženu s dítětem a bez něj. Mladá žena s dítětem svůj životní styl přizpůsobuje především roli matky a péči o dítě, kdežto mladá žena bez potomka svůj životní styl přizpůsobuje především svým zájmům a rolím, které ve svém prostředí zaujala. Z tohoto následně vyplývá, že životní styl je proměnlivý pod působením sociálních rolí a činností, které u nás v dané etapě zaujímají hlavní pozici (Sak, Kolesárová, 2012).

V kapitole, jejíž hlavní úlohou bylo popsat hodnoty v postmoderní společnosti, bylo zmíněno, že postmoderní společnost se vyznačuje přijímáním informací, ale zároveň jedinci v této společnosti tyto informace neanalyzují a nepracují s nimi ve svůj prospěch, ale jsou spíše povrchními konzumenty bez špetky zájmu o společenskou změnu, které by díky některým z těchto informací mohly nastat. Toto tvrzení však můžeme vztáhnout i na životní styl v kontextu digitálních technologií. Spitzer (2016) ve své knize „*Kybernemoc!*“ zmiňuje právě informaci o negativních dopadech digitálních technologií zejména na děti v kontextu toho, že skoro každý dospělý jedinec je při přímé konfrontaci schopen odpovědět na dotaz, jaké negativní důsledky má používání digitálních technologií na děti, ale zároveň jsou tyto negativní dopady pouze bezmyšlenkovitě přijímány, nikoliv řešeny. Toto tvrzení shrnuje v jednotný výsledek, a to, že naše populace a jednotlivci v ní vyměňují kontrolu nad svým životem za systematické zhoršování vlastního zdraví v důsledku své pohodlnosti, kdy odmítají čelit problémům a hledat jejich řešení. Ve stejném postavení je celý náš životní styl, který si vybíráme. Právě i digitální technologie jsou totiž významným činitelem pro výběr

našeho životního stylu. Jak je již známo, vzorce chování jsou předávány v rodině a součástí této rodiny jsou v postmoderní společnosti i digitální technologie. Tyto technologie jsou pak v životě dítěte, které prochází procesem učení, často nežádoucím učitelem. Dítě sedící před televizí je totiž schopno pojmout velké množství informací, jež jsou jím následně zapsány jako žádoucí, protože dítě se učí vše, co je mu předloženo, nehledě na obsah předloženého. Právě Spitzer (2014) uvádí tento proces učení na příkladu reklam na nezdravé potraviny. V dítěti je za pomoci reklam na dané potraviny vytvářen pozitivní postoj k těmto produktům, které je následně přenášeno z konkrétního produktu i na celou škálu výrobků podobného typu. Pro vysvětlení si můžeme uvést příklad, kdy je dítě každý den svědkem reklamy na čokoládu a z toho vyplývá, že k této čokoládě si dost pravděpodobně vytvoří kladný postoj a danou čokoládu bude chtít zakoupit a konzumovat nehledě na její pozitivní či negativní účinky na své zdraví. Cílená reklama tento produkt ještě obohatí o obrázek oblíbeného hrdiny z pohádky a dítě nemusí být schopno odolat (Spitzer, 2014).

V kontextu životního stylu mluvíme o zdravém životním stylu, který je představován především za pomoci absence rizikového chování, čímž je myšleno kouření, užívání návykových látek, nedostatek pohybu a špatné interpersonální vztahy. Digitální technologie se zde promítají právě v kontextu nedostatku pohybu. Digitální zařízení jsou hlavním aktérem v přeměně člověka z jedince pohyblivého na jedince, jež upřednostňuje sedavý způsob života (Čeledová, Čevela, 2010). Tuto skutečnost potvrzují i Mužík a Vlček (2010), kteří poukazují na snížení pohybové činnosti nejen u dospělých, ale i u dětí, pro které je tato aktivita podmiňující v jejich správném vývoji. Dle jejich tvrzení je tato redukce pohybu způsobena právě digitálními technologiemi (Mužík, Vlček, 2010)

Digitální technologie však nejsou pouze negativním činitelem v oblasti zdravého životního stylu. Tato zařízení totiž poskytují i několik možností jak díky nim svůj zdravý životní styl podporovat. Tato podpora probíhá zejména přes různé aplikace, které plní funkci osobního trenéra, kde je například vytvořen přesný stravovací a cvičební plán pro daného jednotlivce. Tyto aplikace pak mohou být propojeny i s dobročinnými účely. Aplikace počítají nachozené či uběhnuté kilometry, hodnoty kalorií vydaných a přijatých a jsou určitou formou motivace uživatele k pohybu. Pro příklad si můžeme uvést aplikaci „Yazio“, jakožto počítadla kalorií (Jindra a kol., 2020)

2.2.2 Volnočasové aktivity

Volnočasové aktivity jsou aktivity, kterým dobrovolně a z vlastního zájmu věnujeme svůj čas a zároveň tím naplňujeme své potřeby, přání a v rámci nich procházíme procesem seberealizace. Volnočasové aktivity jsou primárně součástí našeho životního stylu, který se transformuje skrze sociální role, ve kterých se právě nacházíme. Základem našeho života je především socializace, poznávání nových lidí a navazování nových vztahů. Právě tyto atributy našich životů realizujeme za pomoci volnočasových aktivit, které jsou ve většině případů zprostředkovatelem sociálních kontaktů (Sak, Kolesárová, 2012).

Sekot (2019) se zaměřuje i na problematiku organizovanosti volnočasových aktivit. Organizované aktivity volného času definuje jako činnosti, jež jsou nějakým způsobem řízeny dospělými osobami. Výzkum Kalmana a kol. (2018) představuje vliv organizovaných a neorganizovaných aktivit u dětí školního věku, konkrétně dětí ve věku 11- 15 let. Tento výzkum poukazuje na zvýšený projev rizikového chování u dětí, které svůj volný čas nemají řízen dospělou osobou vůbec. Kalman a kol. (2018) chápe organizovanou formu trávení volného času jako formu prevence rizikového chování (Kalman a kol., 2018). Tyto výsledky je možné přenést i na oblast digitálních technologií, kdy by volný čas dětí, který tráví na digitálních technologiích, měl být alespoň minimálně organizován dospělou osobou pro zmírnění či eliminaci negativních důsledků těchto technologií.

Volný čas dětí je ovlivňován několika faktory a jedním z nich jsou i digitální technologie. Digitální technologie umožňují realizovat zprostředkovanou komunikaci. Zprostředkovaná komunikace pak v některých případech dominuje v navazování nových vztahů, což sebou přináší i společenské změny. Změny ve společnosti, jakými jsou právě vstup digitálních technologií či omezení osobních kontaktů, mají vliv na životní styl jedince i na volnočasové aktivity samotné. Tento fakt následně ztvrzuje Bulková (2017), kde v průzkumu své diplomové práce prezentuje výsledek, kdy se u žáků 2. stupně základní školy trávení volného času v online světě umístilo na prvním místě v žebříčku způsobů trávení volného času.

Volnočasové aktivity jsou tedy ovlivňovány působením digitálních technologií. Tyto aktivity jsou zásadním činitelem ve vývoji dítěte a mohou ovlivňovat jeho náklonnost k rizikovému chování. Rodiče by měli být organizátory volného času svých dětí, ale pouze do určité míry. Je totiž zapotřebí přenechat iniciativu na dítěti, což zajistí schopnost dítěte rozhodovat se sám za sebe a rozvoj vlastní individuality.

2.3 Výchova v kontextu digitálních technologií

Výchova dítěte je určitý socializační proces, jehož podstata se skrývá v utváření celistvé osobnosti jedince. Dle Jucovičové a Žáčkové (2010) je základním kamenem pro výchovu především výchovné prostředí jedince. Hlavním bodem tohoto prostředí se pak stávají, v rodině panující, láska a klid, jež jsou stěžejní podmínky pro tvorbu dalších výchovných postupů. Velmi důležitým aspektem ve výchově je i osobnost vychovatele, který by měl dítěti umět nastavit vhodné hranice, ale zároveň by měl být schopen určité míry tolerance, empatie a rozhodnosti. Například zůstat klidný i ve vypjatých situacích. Tímto chováním pak vytváří vzor pro dítě a jednoduchý návod pro to, jak se ono samo má v podobných situacích zachovat a jaký si udržet postoj (Jucovičová, Žáčková, 2010). Jedlička (2017) následně výchovu popisuje obecněji s větším zaměřením na cíl této řízené socializace. Výchovu tedy popisuje jako: „*soustavný, systematický a vědomě řízený proces, v němž si lidský jedinec osvojuje dovednosti, znalosti, hodnoty a postoje, které mu umožňují zapojení do občanské společnosti.*“ (Jedlička, 2017, s. 10). Z tohoto tvrzení je zřejmé, že výchovu považuje za prvotní vstupenku do života společnosti v roli plnohodnotného jedince, který bude respektovat pravidla společnosti a společnost bude naopak respektovat tohoto jedince.

Strouhal (2013) výchovu definuje jako „*proces celoživotní reflexe*“, které však není zapotřebí přikládat přílišnou dramatičnost. Zdůrazňuje, že ve výchově je potřeba profesionálních prvků, ale zároveň nesmí být opomíjena ani složka jakési lidskosti, jež není předmětem profesionality, ale spíše empatie (Strouhal, 2013, s. 18)

Pokud se na výchovu zaměříme z hlediska obecného, je ji možné rozdělit na dva bloky, jež provázejí lidskou populaci. V rámci klasické koncepce si klade výchova za cíl naučit jedince něco nového, tzn. vychovat jedince k něčemu, k čemu doposud nedisponoval schopnostmi, tedy k něčemu, co doposud neuměl. Zatímco novověký model staví na již získaných schopnostech. V tomto případě je pak cílem výchovy již získané schopnosti postupně rozvíjet a zdokonalovat. (Strouhal, 2013)

Jak vyplývá z výše uvedeného, základem výchovy a jejích částí je rodina. V rámci této sociální skupiny pak dochází k socializaci a utváření všech složek osobnosti. Kvalita těchto procesů závisí mimo jiné na množství času, který je jim věnován. Rodičovské působení na dítě můžeme rozdělit do několika stylů, které jsou základem výchovy. Tyto styly jsou dle Sekota (2019) čtyři. Prvním výchovným stylem je styl autoritářský, který je založen

na nadřazenosti rodiče a podřízenosti dítěte. Dalším je styl autoritativní, který je méně razantní než styl přechozí. Základem jsou jasná pravidla a hodnoty, které musí být dodržovány, ale jsou stanoveny na základě potřeb dítěte. Třetím stylem je styl liberální, který disponuje pravidly pro všechny členy rodiny, ale na jejich dodržování již není kladen žádný důraz. Posledním stylem je styl lhostejný, který se prezentuje absolutním nezájmem rodičů o dítě (Sekot, 2019). Poněkud odlišné je rozdělení výchovy Pöslové, která rozděluje typy výchovy pouze na tři základní pilíře, a to výchovu autokratickou, tolerantní a demokratickou. Tyto typy můžeme předvést na jejím shrnutí, které vystihuje to nejpodstatnější (Pöslová, 2020).

„1. Autokratická výchova nepřipouští diskusi. 2. Tolerantní výchova často nedává bezpečné hranice. 3. Demokratická výchova je vhodná u starších a vyspělejších dětí“ (Pöslová, 2020, s. 15-19).

Oblast výchovy dítěte je velmi obsáhlým a zajímavým tématem, kde by bylo možné analyzovat spoustu možných definic, rozdělení, či funkcí a typů výchovy. V rámci této práce je však nutné propojit výchovu s digitálními technologiemi. Toto propojení pak nejlépe představuje mediální výchova, která je prostředníkem mezi digitálními technologiemi a výchovou v klasickém pojetí. Tato mediální výchova je totiž základem pro správnou funkci digitálních technologií a výchovy k jejich používání v rodině.

2.3.1 Mediální výchova

Mediální výchovu lze považovat za cílené působení s výsledkem získání mediální gramotnosti. Toto působení se následně snaží zmírnit či úplně odstranit negativní důsledky užívání médií a zároveň posílit předpokládané pozitivní dopady těchto médií na jejich uživatele (Valenta, 2017). V kontextu této definice je zapotřebí zmínit pojem mediální gramotnost. Mediální gramotnost je definována jako schopnost zacházet s médii a snažit se o porozumění jejich obsahu. Tato schopnost je klíčová pro vznik kritického myšlení jedince. Jedinec by totiž k tomu, aby mohl používat digitální technologie efektivně, měl být schopen orientovat se ve virtuálním prostředí. Mediálně gramotný jedinec je schopen přijímat velké množství informací zprostředkovaných médii a vybrat z nich ty relevantní a na jejich základě vytvářet vlastní názor a přemýšlet o nich. Mediální gramotnost je tedy správné vyhledávání a přerozdělování obsahu digitálních technologií s následným kritickým vyhodnocením jeho relevantnosti. Mediálně gramotný člověk je schopen vytvářet vlastní informace s jasnou

formulací na základě svých myšlenek (Nutil, 2018) Součástí digitální gramotnosti je i dodržování digitální bezpečnosti. Do této bezpečnosti je zahrnuto i povědomí o jednotlivých antivirových ochranách, kyberšikaně a v neposlední řadě i kopírování, a s tím spojené povinnosti dbát o autorská práva (Stárková, 2013).

V definování pojmu mediální výchova se nabízí hned několik alternativ. Výčet těchto možností uvádí Sloboda (2016), který uvádí tři názvy pro výchovu v kontextu digitálních technologií, a to pojmy „*mediální výchova, rodičovská mediace a mediální socializace*“ (Sloboda, 2016, s. 89). V rámci zdánlivě odlišných termínů však nacházíme shodu v jejich náplni, a to zejména v používání digitálních technologií dětmi, a tak vzniklou problematiku tohoto používání, kterou je zapotřebí řešit. Mediální výchova, směřující k tomu, aby jednotlivci disponovali různými znalostmi o digitálních technologiích, např. o jejich historii či jejich postavení ve společnosti, je zahrnuta i v rámcovém vzdělávacím plánu. Mediální výchova je v rámcovém vzdělávacím plánu napojena na několik oblastí, které jsou primární pro pochopení funkce digitálních technologií v kontextu společnosti. Vzdělávací oblasti, se kterými je mediální výchova velmi úzce spjata, se zaměřují zejména na člověka a společnost, což má zásadní úlohu pro pochopení změn hodnot soudobé společnosti a její celkové podoby v národním i mezinárodním měřítku. Žák účastnící se mediální výchovy by tak měl být schopen udržet si určitý nadhled nad mediálními sděleními, analyzovat je a následně hodnotit jejich relevantnost. Celý tento proces probíhá v kontextu společenském s ohledem na podobu této společnosti bez a s digitálními technologiemi. Další vzdělávací oblast, která je s digitálním světem propojena, je oblast komunikace. Tato oblast se zaměřuje především na schopnost žáka vnímat mluvené slovo a psaný text, jenž je základním prvkem digitálního světa i světa reálného. Cílem tohoto propojení je naučit žáka komunikačním dovednostem v podobě základních pravidel využívaných v komunikaci, argumentaci či v dialogu, a to nejen v digitálním světě. V rámci mediální výchovy se nabízí návaznost s dalším tématem, a to tématem umění a kultury, která je zaměřena na poznání komunikačních, obrazových či zvukových zvláštností mediálního obsahu. Na závěr je mediální výchova spjata s oblastí informací. Je zapotřebí, aby žák disponoval schopností správně využívat dokumenty v jakékoli podobě (tištěné či digitální) jako zdroje informací, kde se objevuje potřeba kritického myšlení. Mediální výchova cíleně vede žáka k tomu, aby neustále ověřoval informace, které čerpá z digitálních i tištěných zdrojů a mohl tak provést analýzu pravdivosti těchto informací (Digifolio, 2016).

2.3.2 Mediální socializace v rodině

Rodina je základním socializačním činitelem v procesu vývoje dítěte. Pokud se ovšem zaměříme na rodinu v kontextu postmoderní společnosti, můžeme zde spatřit trend vrůstání digitálních technologií do jejího působení. Digitální technologie ovlivňují v rodině nejen dospělé, ale i děti, které se s těmito médii často setkávají v rodině poprvé. V rámci rodiny si dítě osvojuje jednotlivé prvky a kulturu dané společnosti, ve které vyrůstá, kdy součástí této kultury jsou zajisté i digitální technologie. Právě skrze digitální technologie probíhá i část socializace u dítěte, což můžeme představit pojmem mediální socializace. Definice pojmu mediální socializace je totožná s definicí mediální výchovy, avšak zde se zaměříme spíše na mediální výchovu a digitální technologie působící primárně na rodinu. (Sloboda, 2016)

Mediální socializace je celoživotní proces učení fungování jednotlivce ve společnosti ovlivněné médii. Společnost a média se neustále vyvíjí a vzájemným prolínáním těchto dvou komponentů narůstá i nutnost připravovat jedince této společnosti na jejich vývoj. Zajistit mediální socializaci je zapotřebí u různých cílových skupin jako jsou například senioři, kteří se s médii teprve učí manipulovat a orientovat se v nich. Další cílovou skupinou jsou právě děti, kterým je zapotřebí předávat poznatky týkající se digitálních technologií a zajistit tak jejich uplatnění ve společnosti, které je jistým způsobem na digitálních technologiích závislé (Sloboda, 2016).

Mediální socializaci, která je v anglickém jazyce představována pod pojmem rodičovské mediace, představuje i Ševčíková a kol. (2014) v podobě několika typů rodičovské mediace, která by měla efektivně řešit situaci ohledně používání digitálních technologií dětmi. Rodiče dětí jsou v postmoderní společnosti vystavováni větším nárokům na výchovu ohledně využívání těchto technologií. V první řadě se pro rodiče nabízí možnost aktivní mediace, která spočívá ve společném užívání digitálních technologií s dítětem a s ním spojené debaty o možnostech digitálních technologií. V tomto způsobu řešení se následně objevuje i podpora dítěte v užívání technologií a poznávání virtuálního světa. S tímto typem mediace následně úzce souvisí aktivní mediace bezpečného internetu, jejíž princip tkví v poučení dítěte o pozitivních a negativních stránkách internetu a následného vymyšlení postupu, jak se má dítě zachovat, pokud se bude na internetu cítit ohroženo. Jako třetí se prezentuje možnost restriktivní, která je založena na omezení dostupných možností nebo času, který dítě s digitálními technologiemi stráví. Jako poslední je představena možnost monitorace neboli

kontroly dítěte, které spočívá ve sledování digitální minulosti dítěte a zneprístupnění určitého obsahu (Ševčíková a kol., 2014). Právě v posledním případě uplatnění technické mediace mají rodiče možnost využít několik dostupných aplikací na kontrolu dítěte. Jednou z nejvyužívanějších je například Family link od společnosti Google. Aplikace nabízí sledování času dítěte, který stráví na digitálním zařízení a zablokování určitých stránek a aktivit na internetu pro větší bezpečnost dítěte. Aplikace je uživatelsky velmi jednoduchá, což zároveň i zvyšuje riziko, že děti zvládnou tuto rodičovskou kontrolu vypnout či odinstalovat úplně. Další aplikací je například Qustodio, které je jednou z nejlepších aplikací na trhu. Díky této aplikaci mohou rodiče sledovat aktivitu dítěte i jeho konverzace, hovory a sociální sítě, filtrovat obsah, který sleduje a sledovat pohyb dítěte (Kasunic, 2021). Poslední představenou formou regulace obsahu zejména u mladších dětí může být aplikace YouTube Kids, která vybírá videa vhodná pro děti či rodiny s dětmi na základě různých filtrů. Rodič může v této aplikaci vytvořit své vlastní nastavení rodičovské kontroly dítěte (YouTube Kids).

Mediální socializace v rodině je tedy určitý koncept výchovy, který vede k efektivnímu používání digitálních technologií dětmi. Tato výchova je cíleným působením rodiče na dítě v podobě dialogů o používání digitálních technologií. Mediální socializace je však založena na kooperaci dítěte s rodičem, kdy podstatou není pouze vymezení pravidel k používání médií dětmi, nýbrž je to i společná diskuse o všech aspektech otázky digitálních technologií v rukou dětí i dospělých, která je vytvářena vyjednáváním kompromisu v užívání těchto médií, jak individuálně, tak při společných mediálních aktivitách. Mediální socializace je Slobodou (2016) také představována jako zprostředkovatel vztahu mezi jednotlivcem, společností a médii. Právě na základě tohoto vztahu jsou rodiče přesvědčeni, že v rámci udržení sociálního postavení a blaha svých dětí je zapotřebí jim tyto technologie poskytnout. Rodiči je připojení jejich dětí k digitálnímu světu, v co nejnižším věku, bráno jako záruka kvalitnějšího života s širším uplatněním jejich dětí ve společnosti (Spitzer, 2016).

2.4 Digitální technologie

Digitální technologie zasahují do dění a vývoje společnosti především jako rychlé přenašeče informací a zprostředkovatelé komunikace. Tyto technologie totiž zaznamenávají rapidní nárůst využitelnosti v rámci utváření, následného zpracování a zprostředkování informací pro jednotlivé subjekty společnosti. Pokud bychom měli vymezit pojem digitální technologie, mohli bychom tyto technologie nazvat čtyřmi termíny. Jako první se nabízí možnost pojmu „*nové technologie či média*“, který je však velmi časově nestabilní. Nová média se v průběhu času stávají zastaralými a z tohoto důvodu je tedy označení „*nová*“ nepřesné, vzhledem k proměnlivosti technologického trhu a vývoji pokrokovějších médií, které se tak zároveň stávají opět novými. Jako druhý pojem se nabízí termín „*interaktivní média*“. Tento pojem je zaměřen na vzájemnou komunikaci prostřednictvím sítě mezi jednotlivými médii, ale zároveň i mezi zařízením a jejím uživatelem. Jako další termín je možno využít termín „*síťová média*“, kdy princip tohoto názvu spočívá v možnosti připojení těchto technologií k internetové síti. V rámci těchto pojmů se jako poslední nabízí, dle Macka (2013), nejpřijatelnější možnost, a to možnost pojmenování těchto technologií jako digitálních. V tomto případě pojem „*digitální*“ komplexně zahrnuje společnou vlastnost všech těchto médií a technologií, která spočívá v přenosu digitálních dat. V celém tomto spektru možností, které se nabízí při hledání názvu pro tyto technologie, můžeme spatřit i jejich definici, kdy jejich název je odvozen od jejich předních vlastností. V praxi to znamená, že digitálními technologiemi můžeme nazvat ty technologie, které disponují možností přenosu digitálních dat a následně alespoň jednou z dalších zmiňovaných komponent jako je možnost připojení k internetu nebo vlastností interaktivity (Macek, 2013).

První technologií, jež je zapotřebí zmínit v kontextu digitálních technologií působící na děti i rodiče v rodině, je zajisté **televize**. Televize se řadí mezi masová média, která se vyznačují především schopností rozšířit nespočet informací mezi velký počet jejich uživatelů. Právě z této charakteristiky je odvozen pojem masová média neboli technologie působící na masy osob. Zároveň je zařazena do kategorie vysílacích médií, jejichž úkolem je přenos již vytvořených představení, koncertů apod. (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2019). Televize je médium, které se stále těší velké oblíbenosti i přes její poměrně delší historii oproti ostatním digitálním technologiím. Konkrétně u dětí výzkum nazvaný *LSS Děti* (2017), který se zabývá životním stylem dětí různých věkových kategorií, poukazuje na fakt, že televize je dětmi stále nejvíce upřednostňovaným zařízením i přes velkou konkurenci v podobě přenosných zařízení.

Výzkum totiž udává, že denně televizi sleduje neuvěřitelných 71% z celkového počtu dětí a dalších 13% z dotazovaných sleduje televizní vysílání alespoň jednou týdně. Z výzkumu dále vyplývá, že děti, které nikdy nesledovaly televizi, tvoří pouhá 4% (LSS Děti, 2017).

Dalším zařízením v pořadí je **tablet**. Toto zařízení se definuje podobně jako počítač, který je přenosný. Tablet se tak především kvůli své velikosti nachází na pomezí mezi notebookem a mobilním telefonem. Jedním z hlavních rysů tabletu je dotykový displej, který umožňuje interaktivitu mezi tímto zařízením a jeho uživatelem, pomocí kterého je primárně ovládán (Neumajer, Rohlíková a Zounek, 2015). U dětí je využíván hojně, a to i z důvodu jeho velikosti a schopnosti připojení k internetové síti. Pro ukázkou oblíbenosti tabletu u dětí můžeme opět uvést výzkum společnosti Nielsen Admosphere, která v roce 2016 realizovala studii s názvem „*Děti a nová média*“. Z tiskové zprávy vyplývá, že v témže roce vlastnilo tablet 40% z dotazovaných dětí, takže toto zařízení zaujímá hned druhou příčku v četnosti, hned po chytrých telefonech, které vlastní 58% z dotazovaných.

V rámci digitálních technologií, které jsou využívány dospělými i dětmi je zapotřebí zmínit další zařízení, kterým je počítač, ať už máme na mysli **počítač stolní či notebook**. Stolní počítač je představován jako zařízení, které je určeno převážně k setrvání na jednom místě, tudíž zařízení nepřenosné. Rozdíl oproti notebooku je v napájení. Stolní počítač je zapojen do elektrické sítě. Oproti tomu stojí právě přenosný počítač, jinak také nazývaný laptop, který disponuje interní baterií, což mu umožňuje časově omezenou funkčnost bez zapojení do elektrické sítě (Bucki, 2021). Tato zařízení jsou však z hlediska používání dětmi již méně oblíbenými zástupci digitálních technologií. Dle výzkumu společnosti Nielsen Admosphere je zřejmé, že svůj vlastní notebook už má pouze 17% dětí z různých věkových kategorií (Děti a nová média, 2016).

Jedním z posledních zařízení, které je potřeba zmínit v kontextu nové digitální éry společnosti, je **mobilní telefon**. Mobilní telefon je přenosné elektronické zařízení. Stejně jako u ostatních zmíněných digitálních technologií je jednou z hlavních funkcí mobilního telefonu online komunikace, která probíhá prostřednictvím různých funkcí jako je například Wi-fi nebo Bluetooth (Göksu, Atici, 2013). Telefony dělíme na „chytré“, které jsou jinak nazývány smartphony a následně na ty, které nemají dotykový displej, nýbrž tlačítka a jejich funkce jsou spíše základní v rámci pouhého telefonování a posílání textových zpráv. Pro příklad využívání mobilního telefonu dětmi si můžeme uvést výzkum „*České děti venku*“ z roku

2016, který uvádí, že v přímém vlastnictví má chytrý mobilní telefon až 58 procent dětí. V rámci tohoto zjištění je možné poukázat i na fakt, že podle ČSÚ a jeho statistického shrnutí z roku 2020, používá mobilní telefon 98,8 procent obyvatel, tudíž není divu, že je mobilní telefon tak oblíbenou technologií i u dětí, které se učí příkladem dospělých (Český statistický úřad, 2020).

Dle výše uvedených výzkumů je zřejmé, že média jsou součástí našich životů, která by neměla být opomíjena. Tato média jsou totiž velmi efektivním pomocníkem v různých oblastech života jedince, avšak nejsou schopny převzít veškerou lidskou odpovědnost.

2.4.1 Digitální dětství

Se stále pokračujícím rozvojem a vznikem nových technologií lze říci, že děti, které na tento svět přišly v posledních letech, se narodily přímo do náruče digitálních technologií. Ve své podstatě neznají a ani nemohou znát svět bez působení telefonů, počítačů, televizí a jiných médií (Šmahel in Ševčíková, 2014). Používání těchto technologií začíná již v útlém věku, kdy dítě je především zrcadlem vlastních rodičů. Z toho vyplývá, že pokud sami rodiče využívají digitální technologie, dítě si vytváří názor, že používání těchto technologií je běžné či společensky nutné a tyto technologie jsou jím následně vyžadovány. V rámci vývoje je však pro dítě velmi důležité následovat rodiče ve fungování ve světě reálném, nikoli pouze v tom virtuálním. Digitální technologie tak skvěle slouží jako doplňková služba pro rodiče i dítě, ale nesmí být používána jako služba nahrazovací, protože digitální technologie nedokážou dítě plně stimulovat, a tak naplňovat aspekty jeho plnohodnotného vývoje, tak jako konfrontace s realitou (Fieldingová, 2018).

Spitzer (2016) demonstruje nevhodnost digitálních technologií především na příkladu vývoje řeči a senzomotorické oblasti. V případě řeči je to právě její vývoj, který může být moderními technologiemi brzděn, vzhledem k tomu, že dítě se řeč učí hlavně formou dialogu s dospělým. Tento dialog je totiž založen nejen na sluchovém vjemu vyřčeného slova, ale i na jeho vizuální kontrole, kde následně dochází k propojení těchto vjemů v mozku, který si tyto aspekty uloží do paměti a dítěti je usnadněno jejich následné používání. Pokud dítě jednotlivé vjemy pouze slyší, je pro mozek obtížnější si tyto věci zapamatovat, a to má za následek pomalejší rozvoj řeči. Z toho vyplývá, že digitální technologie nejsou žádným způsobem schopny nahradit interpersonální kontakt, díky kterému se dítě učí mluvit pomocí sluchu i zraku. Oblast senzomotorického vývoje je prezentována především na dotykových zařízeních.

Člověk se od narození učí a poznává fungování světa především za pomoci propojení smyslových a hmatových vjemů. Dotyková obrazovka dle Spitzera (2016) nedokáže poskytovat ani jednu z těchto oblastí. Při kontaktu ruky s hladkou obrazovkou není možné mluvit o rozvoji hmatu, jako například schopnosti uchopovat předměty, kterou Spitzer (2016) představuje na zvyšujícím se počtu dětí, které jsou schopny ovládat mobilní telefon, ale při setkání se stavebníci si nevědí rady. Při pohledu na smyslový rozvoj je digitální zařízení již o něco schopnější tyto vjemy poskytnout, nýbrž nikdy v takové míře jako reálný svět. V konečném shrnutí nemohou tedy digitální technologie dětem poskytnout komplexní přehled o objektu, který dítě prvně vidí, následně ho drží v ruce a manipuluje s ním, popřípadě ho i ochutná, což propojí jednotlivé smysly s motorikou a vytvoří tak celý poznávací proces světa a jednotlivých věcí v něm. Dotyková obrazovka a digitální technologie obecně však toto propojení nabídnout nemohou (Spitzer, 2016).

Další komponentou digitálního dětství jsou informace, které se jedinec učí pomocí vlastního vzdělávání za pomoci čtení textů. V nové digitální epoše, která nabízí převod veškerého obsahu do elektronické verze, vyvstává otázka, zda je e-obsah stejně výukový a podněcující jako knihy papírové. Klasické knihy v kontextu čtení dětí a mládeže vyžadují především větší míru pozornosti čtenáře právě z důvodu, že není možnost pouze bezmyšlenkovitě popojíždět prstem směrem dolů, nýbrž reálně otáčet stránkami. V digitálních zařízeních se objevuje nekonečné množství rušivého obsahu jako například reklamy, které odvádí čtenářovu pozornost. Pokud se však zaměříme na čtení z pohledu vztahu rodič a dítě zjistíme, že z původní představy, kdy by se mohlo zdát, že digitální kniha by mohla být používána samotným dítětem bez asistence rodiče, je pravda na opačné straně. Elektronická kniha, obzvláště potom ta s přidanými efekty (jako jsou například zvuky zvířat po kliknutí na jejich ikonu), vyžaduje mnohem větší míru podpory a regulace rodičů právě kvůli zmíněným rušivým vlivům, kdy je pravděpodobné, že dítě se místo čtení bude věnovat spíše těmto „zajímavějším“ věcem, než je samotné čtení. Při čtení je hlavním podpůrným atributem především dialog mezi rodičem a dítětem o čteném textu, který následně elektronické knihy poskytují v mnohem menší míře než knihy klasické, právě z důvodu mylné představy o přenechání e-knihy v kompetenci samotného dítěte (Spitzer, 2016).

Spitzer (2016) následně poukazuje i na výzkum několika amerických pediatrů, který popisuje vliv času stráveného dětmi u televize na schopnost nakreslit postavu člověka. Z výzkumu vyplývá, že děti, které tráví na televizi méně než hodinu času denně oproti dětem, které

u televize stráví 3 a více hodin, jsou schopné nakreslit postavu člověka o dosti detailněji oproti chudší a jednodušší alternativě obrázku dětí z druhé skupiny (American Academy of Pediatrics in Spitzer, 2016).

V závěru je tedy možno podotknout, že dětství by mělo představovat dobu nekončícího vývoje dítěte především v kooperaci s dospělým, jež představuje pro dítě podporu a formu určitého vedení. Vztah mezi rodičem a dítětem nemůže však nahradit žádná dotyková obrazovka nehledě na její neomezené možnosti. Ve všech oblastech vývoje dítěte je zásadní dialog dítěte s dospělým, kdy dospělý dítěti napomáhá pochopit systém fungování světa a jednotlivé asociace v něm (Spitzer, 2016).

2.4.2 Digitální vzdělávání

Vzdělávání prošlo v posledních letech velkými změnami zejména v souvislosti s postupným prostupováním digitálních technologií do života společnosti i samotného jedince. Vstup médií do společnosti zapříčinil určitou transformaci vzdělávání, kdy byl ovlivněn proces učení nejen dospělých, ale i dětí. Učení a vzdělávání se promítá nejen do školních institucí, nýbrž je důležitou součástí i volnočasových aktivit jedince a komplexně se stává součástí každodenního života jedince i společnosti. Změny vyvolané digitálními technologiemi tak nemohou být aplikovány pouze na školní instituce, ale i na všechny oblasti života, kde může být vzdělávání nebo proces učení digitálními technologiemi podpořen nebo ohrožen (Zounek, Sudický, 2012).

Učení je celoživotní proces jedince, který začíná na zájmu jedince o určité téma a pokračuje snahou tématu porozumět. Výsledkem této snahy je právě proces učení. Digitální technologie mohou být velkým pomocníkem v oblasti vzdělávání a učení se, ale zároveň i jeho narušitelem. Je zapotřebí využít všechny efektivní metody pro udržení rozhraní mezi vlivem pozitivním a negativním tak, aby vzdělávání bylo přínosné pro žáky i učitele (Zounek, Tůma, 2014).

Komplex digitálních technologií využívaných ve výuce zahrnuje do strategií vzdělávání i Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. Tímto strategickým dokumentem reaguje na potřebu transformace dosavadního vzdělávání na vzdělávání digitální. Jak již bylo zmíněno, digitální technologie zasahují do života každého jedince v mnoha oblastech a jednou z těchto oblastí je i učení, tudíž i výuka ve školských zařízeních. Dokument o strategii digitálního vzdělávání byl schválen roku 2014 s předpokládanou dobou realizace do roku

2020. Hlavním cílem tohoto konceptu je především odstranění bariér a nastavení rovného přístupu k digitálním technologiím pro všechny jedince. Cílem je i zlepšení digitálních kompetencí a schopností pracovat s informacemi u žáků. MŠMT zpracovalo sedm hlavních směrů, kterými se digitální vzdělávání řídí pro naplnění hlavních cílů strategie. Ze směrů vyplývá, že zapojení digitálních technologií do vzdělávání žáků je žádoucí vzhledem k rostoucímu pronikání digitálních technologií do společnosti, kterému se nelze vyhýbat, a je zapotřebí žáky připravovat na kooperaci s těmito technologiemi. Koncept je založen především na získání znalostí pro správné využívání digitálních technologií jako dobrých informačních a edukativních zdrojů a eliminovat tak rizika jejich používání (MŠMT, 2014)

V kontextu vzdělávání s využitím digitálních technologií je zapotřebí zmínit aplikace, které podporují právě vzdělávání za pomoci hry. Pro představu využití hry ve vzdělávání prostřednictvím digitálních technologií můžeme uvést hned několik typů aplikací. Jako první si představíme aplikaci s názvem „*Matemág*“. Jak je z názvu zřejmé, jedná se o matematickou aplikaci, která vytváří pro dítě dílčí matematické úkoly, které jsou postupně řešeny pod záštitou hlavních postav (chlapce a děvčete). Hlavní postavy jsou nadšenci do „*matemagie*“, kterou se chtějí naučit. Dítě jim na této cestě učení má pomoci, což vytváří pozitivní motivaci k učení matematiky. Hra je převážně určena dětem do 10 let a je rozdělena na různé úrovně obtížnosti dle věkové kategorie dítěte. Aplikace je založena na konceptu Hejného metody, jejíž hlavním cílem je výuka dítěte na základě jeho dosavadních schopností a vlastního objevování skutečností bez direktivního přístupu učitele (Hejného metoda, 2021). Další aplikace, která vznikla ve spolupráci s pedagogicko-psychologickou poradnou, je aplikace nesoucí název „*Tam a sem s myšákem*“. Hlavním příběhem hry je pomoc myšákovi při hledání štěňat, kdy při tomto hledání vyvstávají různé překážky, které děti s podporou hlavní postavy plní. Hra je zaměřena především na posílení prostorové orientace a představivosti dítěte, například v podobě výběru tvarů dle jejich správného či chybného stínu. Třetí aplikací, kterou můžeme v kontextu digitálního vzdělávání zmínit je hra s jednoduchým, avšak výstižným názvem „*Česká gramatika*“. Tato aplikace využívá vytvořené věty, kdy děti plní různé úkoly od doplňování správných písmen až po určování slovních druhů. Obtížnost jednotlivých vět je určována dle věku žáka. Věkové rozhraní je od druhé třídy základní školy až po maturitní ročníky středních škol. Předposlední místo z výčtu pěti vzdělávacích aplikací zaujímá hra, která nese název „*Ochránce přírody*“. Tato aplikace má za úkol naučit jejího hráče ekologicky přemýšlet nad prostředím, ve kterém žije. Hlavní princip této hry je třídění

odpadu, obnova herního města v podobě udržování městské zeleně či zachraňování zvířat zasažených nezodpovědným chováním občanů města. Zároveň hra nabízí ukázkou možností nového využití recyklovaného materiálu. Aplikace je určena dětem od 6 do 12 let. Poslední aplikací, která je využitelná ve vzdělávání dětí je „*Hravouka*“ s anglickým podtitulem *Little Mouse's Encyclopedia*. Hra, která je určena pro děti od šesti do osmi let, nabízí procházení herního prostředí v podobě myšního hlavního hrdiny, který je hlavním zprostředkovatelem informací o přírodě, konkrétně o jednotlivých zvířatech. Děti tak díky této aplikaci poznávají charakteristiky zvířat, se kterými se ve hře setkávají. Hra je obohacena i o zvukové doprovázení zvířat, tudíž se dítě zároveň učí i zvuky, které konkrétní zvířata vydávají (Lipovský, 2019).

Tento výčet aplikací je však velmi strohým představením možností vzdělávání dětí skrze digitální technologie. Na různých zařízeních a platformách najdeme nekonečné množství kvalitních či méně kvalitních vzdělávacích aplikací pro dětské uživatele. Strohý výčet těchto aplikací poukazuje na schopnost virtuálního prostředí vyučovat děti různé základní dovednosti prostřednictvím hry a zábavy. I přes relativně neomezené možnosti využitelnosti těchto aplikací je však nutné nezapomínat i na osobní kontakt, tudíž reálnou formu vzdělávání dětí, která má svá vlastní specifika, výhody a nevýhody i přes vzrůstající prolínání digitálních technologií do životů dětí i dospělých.

2.4.3 Digitální technologie jako kompenzační pomůcky

Pojem kompenzační pomůcka je užíván pro speciální rehabilitační pomůcku, jejímž cílem je, aby klientovi či pacientovi pomohla ke zvládnání jednotlivých úkonů běžného života, které vzhledem ke svému handicapu nebo omezení není schopen zvládat vůbec anebo s velkou obtížností (Kočová a kol., 2017). Při využití digitálních technologií jakožto kompenzačních pomůcek můžeme využít pojmu asistenčních technologií. Tyto technologie jsou využívány u osob s určitým handicapem právě jako pomůcka, prostřednictvím které je handicap kompenzován (MPSV, 2015).

Asistenční technologie by měly být nápomocny při začlenění osob s určitým typem postižení do společnosti. Zajištění rovného přístupu se vztahuje i k rovněž vzdělávání. Inkluzivní vzdělávání je vzdělávání žáků jako jednotlivců s vlastní individualitou a různými potřebami nehledě na jejich omezení. Digitální technologie jsou v podobě různých pomůcek či softwarů používány ve vzdělávání i v běžném životě. První skupinou, kterou můžeme zmínit, jsou

například osoby se zrakovým postižením. U těchto osob jsou digitální technologie využívány v podobě klávesnic pro slabozraké, kalkulaček a jiných zařízení s hlasovým výstupem, čtecích a zobrazovacích zařízení, diktafonů a dále pak i v podobě Braillova písma, který umožňuje převod textu do Braillova písma, které je hmatovým písmem pro nevidomé. Digitální technologie se následně uplatňují i u osob se sluchovým postižením. U těchto osob jsou digitální technologie využívány především jako sluchadla. Ve vzdělávání to mohou být elektronické a multimediální učebnice pro výuku českého znakového jazyka. U osob se sluchovým postižením může být využíván i program na přepis mluvené řeči. Jednou z řady cílových skupin, kde je možné využívat digitální technologie, jsou lidé s narušenou komunikační schopností. Tito lidé využívají zejména softwary, které podporují rozvoj omezených schopností, nebo komunikátory pro usnadnění dorozumívání. Digitální technologie jsou velkým podpůrcem při vzdělávání žáků se specifickými poruchami učení. Zde však není možné představit jednotlivá zařízení, díky kterým by tato podpora byla realizována. U žáků s poruchami učení jsou totiž digitální technologie komplexně podpůrným prostředkem, který při správném použití může přinést velmi pozitivní výsledky (Gajzlerová, Neumajer a Rohlíková, 2016).

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami upravuje zákon č. 561/2004 Sb., a to konkrétně jeho prováděcí vyhláška č. 248/2019 Sb. o vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami. Vzdělávání osob se zdravotním postižením poté upravuje školský zákon, tj. zákon č. 561/2004 Sb. Tento strohý výčet představuje jen několik možností, jak digitální technologie mohou pozitivně ovlivňovat společnost v utváření rovných příležitostí pro každé dítě či dospělého. Digitální technologie mohou být jako asistenční technologie využívány u mnoha různých cílových skupin v širokém spektru možností použití. Jednotlivé vyjmenované pomůcky jsou používány ve vzdělávání či v běžných denních činnostech (MPSV, 2015).

2.4.4 Klady a zápory digitálních technologií

Existuje několik sofistikovaných i méně sofistikovaných druhů digitálních technologií. Všechny tyto digitální technologie mají nejen negativní vliv, ale i svůj pozitivní potenciál pro dospělé i děti. Následující shrnutí představuje několik negativních i pozitivních dopadů digitálních technologií na jedince.

Poruchy spánku - Člověk využívající digitální technologie večer okrádá sám sebe o důležitý proces spánku, ve kterém se střídají hluboké a lehké formy spánku. Nedostatečné prostrídání těchto fází může mít za následek změny v našem organismu, jako je například špatná funkce slinivky břišní, kardiovaskulární onemocnění apod. (Spitzer, 2014).

Obezita - Digitální technologie jsou velmi významným průvodcem života bez pohybu. Dítě tráví čas ve společnosti médií, s čímž je následně spojeno sezení u počítače, televize či jiného média a dítě tak za celý den nemusí být schopno vynaložit energii, kterou ve stravě přijalo, což může způsobit nárůst tělesné hmotnosti. S tím úzce souvisí i problematika reklamy, která byla zmíněna v kapitole zabývající se zdravým životním stylem. Reklama dítě ovlivňuje, dítě si vytváří pozitivní postoj k nezdravým produktům a postupným osvojováním jednotlivých negativních návyků ve stravě vzniká obliba nezdravého jídla, a tím je vytvořena základna pro vznik obezity (Spitzer, 2014).

Multitasking - Pojem multitaskingu v propojení s digitálními technologiemi otvírá velkou problematiku vykonávání několika činností naráz, které můžeme uvést na příkladu učení se na zkoušku spojené s psaním zpráv na telefonu a s kulisou běžící televize. Těchto několik činností velice zaměstnává mozek a danému jedinci se může zdát, že vnímá a zvládá vše najednou. Opak je však pravdou. Dospělý či dítě, které vykonává tolik činností naráz, prochází procesem, kdy je více zaměřen pouze na jednu činnost a mezi všemi těmito činnostmi jednotlivě „přepíná“ svou pozornost. Člověk tedy dělá více věcí najednou, avšak tím se úměrně zvyšuje povrchnost vnímání a snižuje se efektivnost vykonávaných činností. Digitální technologie jsou v procesu multitaskingu významným činitelem, který k tomuto jednání vybízí a ovlivňuje výkonnost, schopnost učit se a také naši pozornost (Spitzer, 2016).

Paměť a učení - Ovlivnění digitálními technologiemi můžeme zpozorovat například na hloubce zpracování určitých vjemů. Hloubka zpracování totiž ovlivňuje možnost si na daný vjem vzpomenout. Pokud jsme nuceni o dané věci přemýšlet sofistikovaněji a intenzivněji, bude tato informace v mozku uložena podstatně déle než ta, která je jednoduchá na zpracování, a nemusíme tolik přemýšlet nad různými asociacemi. A přesně k této jednoduchosti nás vedou digitální média, která dělají věci za nás, což má za následek povrchní zpracovávání informací, tudíž i jejich horší vybavování z paměti s nižší intenzitou procesu učení (Spitzer, 2014).

Osamělost – stres – deprese - Digitální technologie mohou u jedince vyvolat pocit osamělosti, která je způsobena transformací interpersonální komunikace na komunikaci v online prostředí. Uživatel může využívat anonymity, spojené s jasně promyšlenými odpověďmi na danou konverzaci, což v interpersonálních vztazích probíhajících osobně není možné a člověk je nucen pohotově reagovat a přemýšlet nad komplexním chováním a vystupováním jeho osoby. Tato jednoduchost může způsobit preferenci komunikace digitální před tou osobní. Dlouhodobé omezení osobních kontaktů může vyvolat stres ze ztráty sociálních vazeb. Stres je vyvoláván i prostřednictvím srovnávání své osoby s ostatními prostřednictvím sociálních sítí. Vlivem dlouhodobého stresu se objevuje větší pravděpodobnost výskytu deprese. Deprese se projevuje ztrátou motivace, úzkostnými stavy a sníženým sebehodnocením či únavou (Spitzer, 2016).

Závislost - Velmi nebezpečným negativním dopadem digitálních technologií je závislost na jejich používání. Jedinec, závislý na používání těchto technologií, při nemožnosti tyto technologie využívat prokazuje dosti podobné příznaky abstinčním příznakům jako u jiných návykových látek. Kubíková (2020) poukazuje na stejnou míru nebezpečnosti závislosti na digitálních technologiích jako je nebezpečnost u závislosti na cigaretách, drogách či alkoholu s tím rozdílem, že u těchto ostatních látek je bojováno proti jejich užívání dětmi, což se však u digitálních technologií neděje. Závislost na digitálních technologiích se poté pojí převážně s pocitem beznaděje, nudy, prázdnoty, dokonce až úzkosti a paniky při nemožnosti tyto technologie využívat (Kubíková, 2020).

Digitální technologie však nepřináší pouze výše zmíněné negativní dopady. Digitální technologie mohou mít při správném používání i svůj pozitivní potenciál.

Učení formou hry - Děti a jejich proces učení je mnohem efektivnější, pokud je zprostředkován hrou. Hra dítě více motivuje a není tomu jinak ani u her digitálních. Prostřednictvím digitálních her je možné učit dítě novým věcem, rozvíjet jeho kritické myšlení, matematické schopnosti a například i sociální dovednosti prostřednictvím zábavy, aniž by si dítě vlastní proces učení uvědomovalo (Couse, Chen, 2010).

Komunikace - Digitální technologie značně přispívají ke zjednodušení komunikace. Komunikace může probíhat v rovině rodiny, přátel apod. Digitální technologie jsou nástrojem, skrze který může probíhat komunikace i přes překážky v podobě vzdálenosti mezi dvěma jedinci apod. (PortálDigi, 2020).

Sociální začlenění a společenská úspěšnost – Jak již bylo zmíněno výše, digitální technologie jsou velmi významným činitelem v postmoderní společnosti. Společnost je těmito technologiemi velmi ovlivňována a používání digitálních technologií se tak stalo základní kompetencí jedince, který chce v tomto systému právoplatně fungovat. Digitální technologie tak mohou tvořit cestu k lepšímu sociálnímu začlenění a následně mohou podporovat i společenskou úspěšnost v interakci s okolím, na trhu práce apod. (PortálDigi, 2020).

Jak je zřejmé, digitální technologie mají svá pozitiva i negativa. Používání digitálních technologií není přímo úměrné jejich negativnímu či pozitivnímu vlivu, čímž je myšleno, že hlavním prostředníkem mezi používáním a vztaženými účinky je sám uživatel. Ten, kdo převážně rozhoduje o vlivu digitálních médií na sebe, je totiž sám jedinec, který tato média používá. V oblasti používání digitálních technologií se nachází různorodé motivace, které jedince vedou k používání těchto technologií a ty ovlivňují to, zda používání bude efektivní, tudíž bude mít své pozitivní výsledky, anebo bude toto používání bezúčelné, čímž se zvýší i pravděpodobnost negativních důsledků. (Blinka a kol., 2015)

3 PRŮZKUMNÁ ČÁST

3.1 Průzkumné otázky

V souladu s hlavním cílem, který je zmapovat, jak rodiče využívají digitální technologie ve výchově jejich dětí v současné rodině, jsou stanoveny tři průzkumné otázky. První průzkumná otázka se zaměřuje na zkušenosti rodičů s využíváním digitálních technologií ve výchově svého dítěte. Další otázka je zaměřena na přístupy, které k těmto digitálním technologiím rodiče ve výchově svých dětí zaujímají. Poslední průzkumná otázka se zaměřuje na vnímání zdravého životního stylu ve výchově dítěte v kontextu digitálních technologií. Průzkumné otázky jsou stanoveny takto:

Otázka č. 1 - Jaké jsou zkušenosti rodičů s digitálními technologiemi ve výchově svých dětí?

Otázka č. 2 – Jaké jsou přístupy rodičů k využívání digitálních technologií při výchově svých dětí?

Otázka č. 3 - Jak rodiče vnímají výchovu dětí ve vztahu ke zdravému životnímu stylu v kontextu digitálních technologií?

3.2 Metodika průzkumu

Pro účely této bakalářské práce byla použita metoda kvantitativního průzkumu ve formě dotazníkového šetření prostřednictvím dotazníku vlastní konstrukce (Sedláková, 2014). Sběr dat probíhal prostřednictvím metody sněhové koule („Snowball sampling“). Tato metoda spočívá ve výběru prvotního vzorku respondentů, kteří splňují podmínky průzkumu. Tito respondenti jsou následně požádáni o poskytnutí kontaktů na další osoby, které by mohly splnit kritéria průzkumu (Disman, 2011). Vzhledem k situaci ohledně pandemie Covid-19 byli někteří respondenti osloveni osobně a někteří za pomoci digitálních médií (telefonát, sociální sítě apod.), dle jejich preferencí a zachování ochrany jejich zdraví. Dotazník byl předáván buď osobně nebo za pomoci internetového odkazu prostřednictvím stránky www.surveo.com, prostřednictvím které byl vytvořen. Způsob předání dotazníku respondentům byl domluven dle jejich preferencí. Jako prvotní vzorek byli vybráni rodiče z mého okolí, kteří byli osloveni, a bylo s nimi provedeno dotazníkové šetření. Pro zachování anonymity a ochrany zdraví jim byl dotazník přenechán a respondenti měli na výběr z možností předání dotazníku zpět (poštou, e-mailem či osobně). Pokud respondenti zvolili osobní předání, vložili dotazník do obálky kvůli zachování anonymity. S předáním dotazníku byli respondenti z prvotního vzorku požádáni o předání kontaktů na další potenciální respondenty. Z oslovených osob souhlasilo s průzkumem 41 respondentů, kterým byl rozdan dotazník. Všechny tyto dotazníky byly v průzkumu použity, návratnost tedy činí 100%. Průzkum probíhal od 10.3 2021 do 28.3 2021.

3.2.1 Charakteristika průzkumného vzorku

Průzkumný vzorek tvořili rodiče nezletilých dětí od 0 do 18 let. Věková kategorie rodičů nebyla nijak omezena. Tato podmínka byla u všech respondentů splněna. Respondenti byli vybráni z mého okolí náhodně, následně dle dostupných kontaktů, které poskytli prvotně oslovení respondenti.

3.2.2 Dotazník

Dotazníkové šetření bylo zvoleno z důvodu možnosti získání většího počtu respondentů za relativně krátký časový úsek a následné jednodušší zpracování získaných dat. Zároveň bylo dotazníkové šetření zvoleno z důvodu možné kombinace zprostředkování dotazníků respondentům osobně, poštou či formou online dotazníků (Sedláková, 2014). Jednotlivé položky v dotazníku jsou sestaveny na základě vlastní konstrukce z východisek odborné

literatury. Začátek dotazníku obsahuje hlavičku se jménem autora a krátkým představením tématu bakalářské práce a jejího účelu. Dotazník obsahuje 20 otázek. První část dotazníku je zaměřena na identifikaci respondenta, tedy na jeho pohlaví a věk. Další dvě otázky jsou cílené na věk dítěte a prostředí rodiny, ve které vyrůstá. Díky následujícím otázkám je zjištěna situace týkající se digitálních technologií v rodině. Otázky jsou zaměřeny na přítomnost či nepřítomnost digitálních technologií v rodině, zda je dítě využívá či nikoli nebo například na názory rodičů na digitální technologie ve vztahu k výchově. Otázky jsou z větší části polo uzavřené, tedy kombinace otázek uzavřených a otevřených. Respondenti tak měli na výběr z předem definovaných možností, ale zároveň měli možnost vypsát svou vlastní odpověď. V dotazníku jsou přítomny i uzavřené otázky, jejichž princip spočívá ve výběru jedné nebo více odpovědí z předem daných možností. Součástí dotazníku jsou i otázky otevřené, kde respondent odpovídal vlastními slovy do volného pole. Jako poslední je v dotazníku použita Likertova škála, kde respondenti vybírali na škále od 1 do 5, kdy každé číslo má přiřazenou určitou odpověď. Tato škála slouží převážně pro zkoumání názoru, zkušenosti či spokojenosti respondenta s daným tématem (Chráška, 2016).

3.2.3 Analýza sběru dat

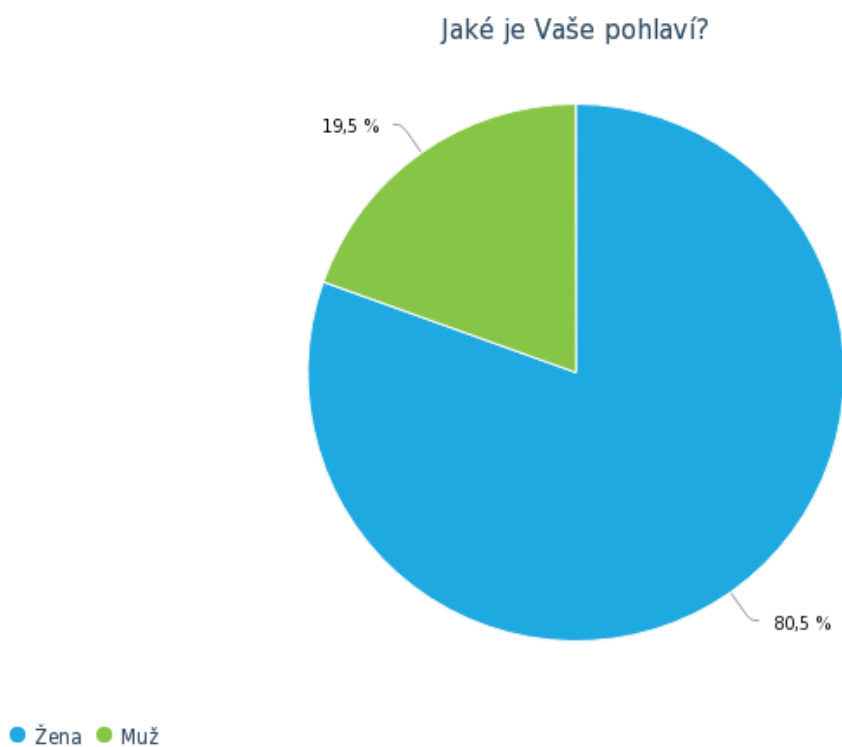
Data jsou vyhodnocena za pomoci popisné statistiky vyjádřené grafickým zobrazením relativních četností v procentech. Popisná statistika se zabývá co nejpřesnějším a nejsrozumitelnějším popisem dat, které byly v průzkumu získány (Chráška, 2016). Získaná data jsou vypočtena prostřednictvím relativních a absolutních četností daných odpovědí. Nejprve byla stanovena absolutní četnost, ze které bylo následně vypočítáno procentuální vyjádření, tedy relativní četnost (Chráška, 2016). Pro vyhodnocení jednotlivých otázek ze sběru dat a vytvoření grafů k těmto otázkám byl využíván program Microsoft Excel. Tyto tabulky a grafy byly následně popsány v programu Microsoft Word. Jednotlivá data jsou zpracována prostřednictvím sloupcových a výsečových grafů vlastní tvorby. Relativní četnost dat je uvedena u jednotlivých částí grafů v procentech. Pro větší srozumitelnost je pod grafem vypsána legenda s jednotlivými odpověďmi a barvami, které jsou použity v grafu. Grafy jsou doplněny o charakteristiku získaných dat, jejíž součástí je i absolutní a relativní četnost. Výsečové grafy jsou používány zejména u otázek, kde měli respondenti možnost vybrat pouze jednu odpověď. Grafy sloupcové představovaly otázky, kde mohli respondenti zvolit více odpovědí najednou. Při dotazování na věk dětí byla vytvořena tabulka, která prezentuje jednotlivý počet dětí k dané věkové kategorii, tedy její absolutní a relativní četnost.

3.3 Prezentace výsledků

V této kapitole jsou popsány výsledky jednotlivých otázek a zobrazeno jejich grafické zpracování a následný popis s využitím absolutních a relativních četností.

Otázka č. 1 – Jaké je Vaše pohlaví?

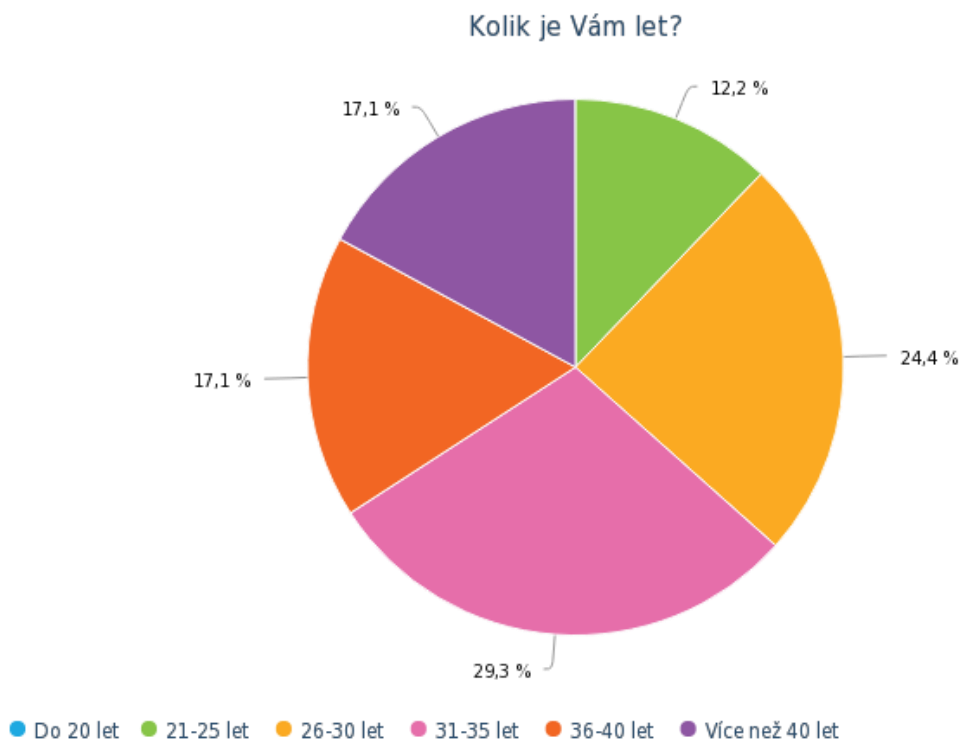
První otázka se zaměřovala na zjištění pohlaví respondentů. Na výběr měli ze dvou možností, a to z možností žena či muž. Průzkumu se zúčastnilo 33 žen a 8 mužů. Zastoupení mužů a žen v tomto průzkumu představuje následující graf. Z grafu následně vyplývá, že průzkumu se zúčastnilo 19,5 % mužů a 80,5% žen z celkového počtu dotazovaných.



Graf 1 - Otázka č. 1 - Pohlaví

Otázka č. 2 - Kolik je Vám let?

Tato otázka byla zaměřena na zjištění věku respondentů. Pro lepší analýzu odpovědí byl určen interval pro výběr kategorie věku. Toto rozdělení představuje následující graf.

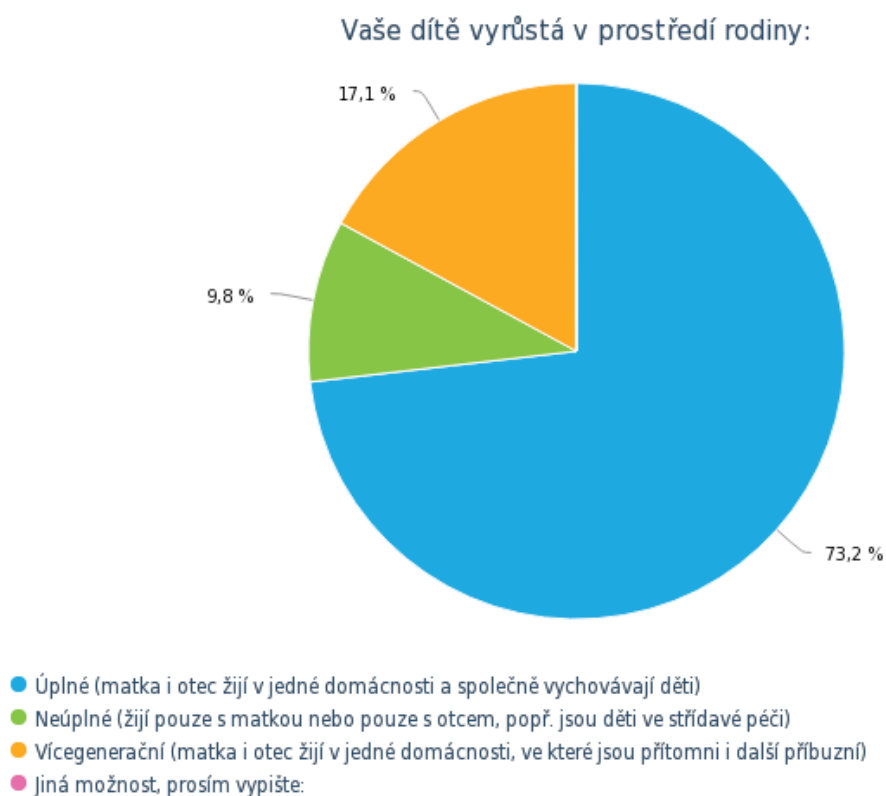


Graf 2 - Otázka č. 2 – Věk rodičů

Z grafu vyplývá, že nejvíce respondentů, kteří se účastnili průzkumu, bylo ve věkové kategorii od 31 do 35 let. Těchto respondentů bylo 12 a tvořili tak 29,3 % z celkového počtu dotazovaných. Žádnému z respondentů nebylo méně jak 20 let a nejmenší počet zástupců měla kategorie od 21 do 25 let, kterou označilo pouze 5 respondentů, tedy 12,2 %. Stejný počet respondentů zvolil rozmezí od 36 do 40 let věku a věkovou kategorií nad 40 let. Obě tyto věkové kategorie zastoupilo 7 respondentů, procentuálně vyjádřený jako 17,1 %. Poslední zbývající kategorií, je věkové rozmezí od 26 do 30 let, kterou označilo 10 respondentů, tedy 24,4 %. Z grafu tedy vyplývá, že věkové rozložení respondentů je relativně rovnoměrné.

Otázka č. 3 – Vaše děti vyrůstají v prostředí rodiny:

Další otázka byla zaměřena na prostředí, ve kterém děti respondentů vyrůstají. Respondenti mohli vybrat, zda jejich děti vyrůstají v rodině úplné čili s oběma rodiči v jedné domácnosti. Dále pak byla na výběr možnost rodiny neúplné, která představuje například rodiče samoživitele či možnost střídavé péče o děti. Respondenti mohli vybrat i možnost rodiny vícegenerační, kdy společně s rodiči a dítětem žijí v jedné domácnosti například i prarodiče dítěte či jiní příbuzní. Poslední možnost dávala respondentům prostor pro uvedení vlastní odpovědi. Jednotlivé odpovědi shrnuje následující graf.



Graf 3 - Otázka č. 3 - Prostředí rodiny

Z představeného grafu vyplývá, že většina respondentů (73,2%) uvedlo, že jejich děti vyrůstají v prostředí rodiny úplné, tedy s oběma rodiči v jedné domácnosti. Tuto možnost zvolilo 30 respondentů z celkového počtu dotazovaných. Další možnost, tedy rodinu neúplnou, vybralo 9,8%, které tvoří 4 respondenti z celkových 41. Ve vícegeneračních rodinách žije 17,1% dotazovaných, tedy 7 respondentů. Poslední možnost v podobě vypsání vlastní odpovědi nevyužil ani jeden respondent.

Otázka č. 4 – Jaký je věk Vašich dětí?

Následující otázka byla zaměřena na věk dětí respondentů. Dotazovaní měli na výběr z několika možností kategorizovaných do věkových skupin dětí. Tabulka odpovědí byla rozdělena nejen podle věkových kategorií, ale i podle počtu dětí a jejich pořadí. Respondent u každého svého dítěte označil kolonku s příslušnou věkovou kategorií. Počet dětí byl stanoven na pět, s možností vypsát i další děti. Jednotlivé odpovědi představuje následující tabulka.

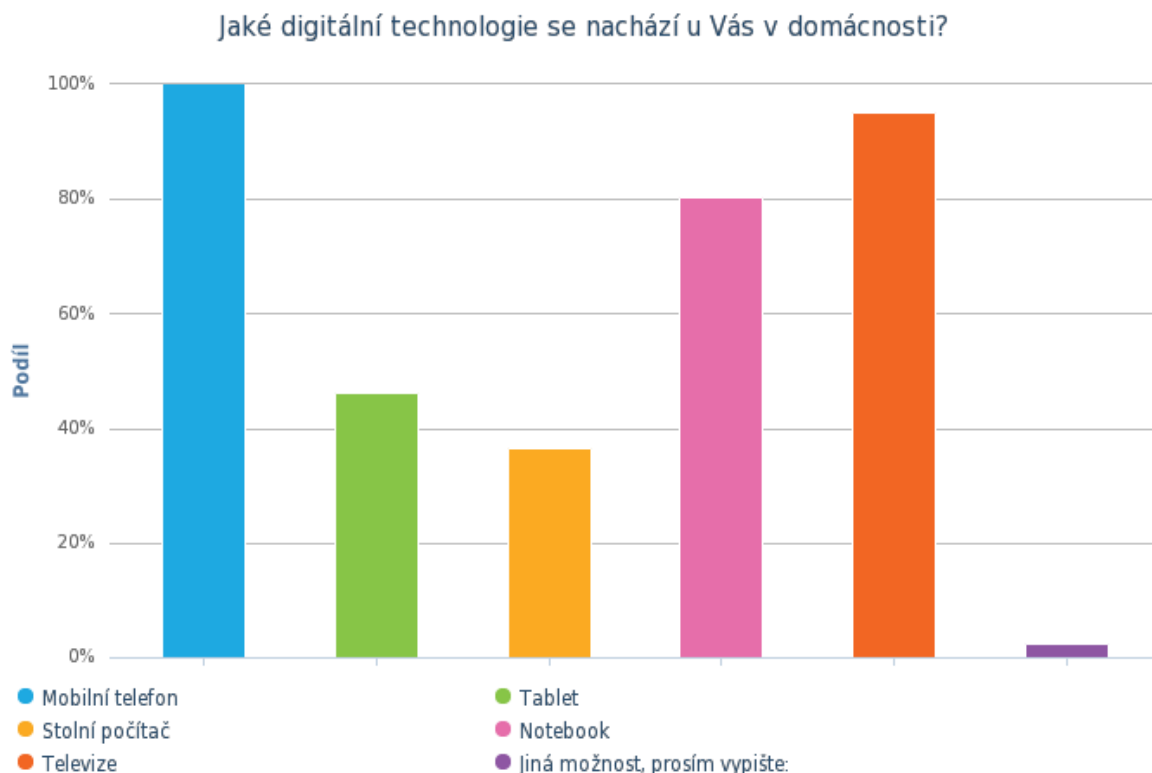
Věková kategorie dětí	Absolutní četnost	Relativní četnost
Do 2 let	20	31,8%
3 – 6 let	26	41,2%
7-10 let	9	14,3%
11-14 let	6	9,5%
15-18 let	2	3,2%
Celkem	63	100%

Tabulka 1 - Počet dětí v daných věkových kategoriích

Z prezentované tabulky je zřejmé, že největší zastoupenou kategorií dětí jsou děti ve věku od tří do šesti let. Druhou největší skupinou jsou děti do 2 let. Nejméně zastoupenou je skupina od 15 do 18 let. Kategorie od sedmi do deseti let je zastoupená devíti dětmi. Děti ve věkové kategorii od 11 do 14 let se v průzkumném vzorku objevilo šest.

Otázka č. 5 – Jaké digitální technologie se nachází u Vás v domácnosti?

Tato otázka byla zaměřena na typy digitálních zařízení, které mají respondenti v domácnosti. Dotazovaní měli na výběr z několika možností a mohli vybrat více odpovědí najednou. Z následujícího sloupcového grafu vyplývá, že nejvíce zastoupeným zařízením je mobilní telefon, který uvedlo 41 respondentů, tudíž 100 % dotazovaných.

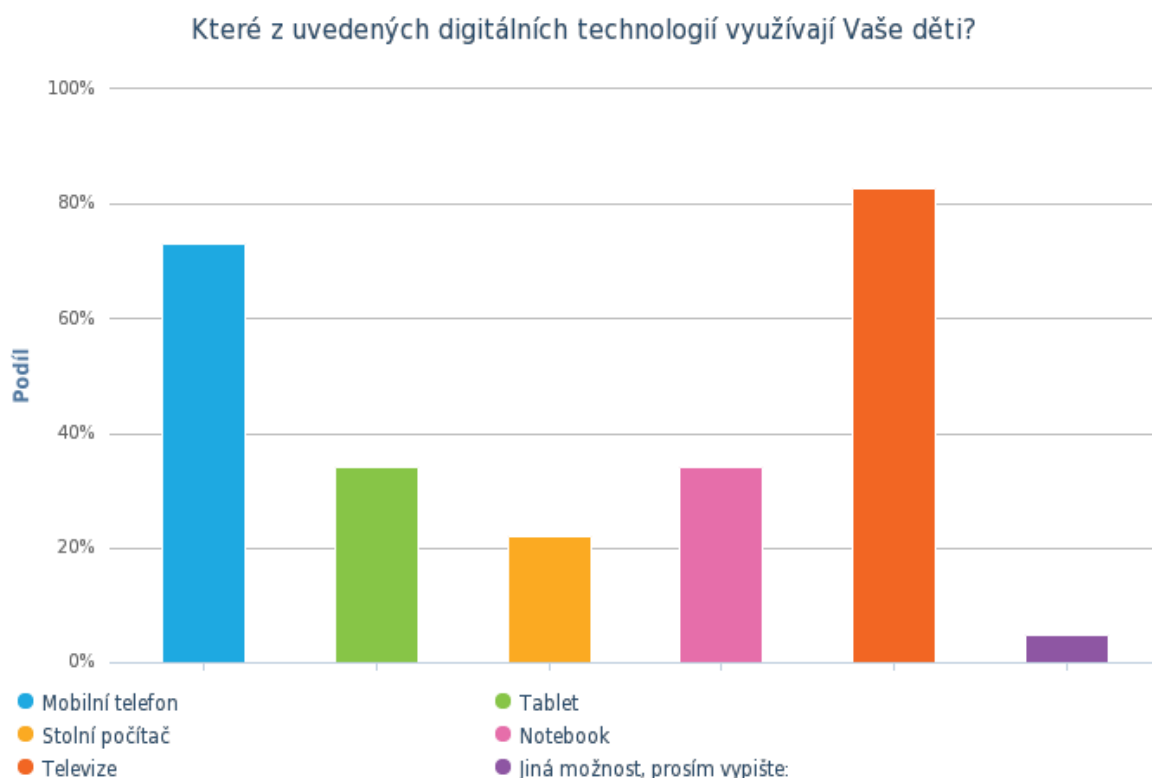


Graf 4 – Otázka č. 5 - Digitální technologie v domácnosti

Z tohoto grafu vyplývá, že v domácnostech respondentů je po mobilním telefonu nejvíce zastoupena televize. V domácnostech má televizi 39 respondentů ze 41 dotazovaných, tedy 95,1 %. Dalším zařízením, které respondenti mohli zvolit je notebook, který se v rodinách objevuje v 80,5%. Tuto možnost tedy zvolilo 33 dotazovaných. Tablet má v domácnosti 19 respondentů, tedy 46,3% dotazovaných. Posledním nejméně zastoupeným digitálním zařízením v rodinách je stolní počítač, který zvolilo pouze 36,6 %, tedy 15 respondentů. V jednom případě (2,4%) respondent využil možnosti jiné odpovědi, kde vypsál zařízení Playstation 4 a 3D tiskárnu.

Otázka č. 6 - Které z uvedených digitálních technologií využívají Vaše děti?

Další otázka byla orientována na zjištění, jaké ze zařízení, které rodina vlastní, využívají právě děti. Respondenti měli možnost vybrat vícero odpovědí a výběr možností byl stejný jako u předchozí otázky s připojenou odpovědí jiné možnosti, kterou měl respondent možnost vypsát. Jednotlivé odpovědi prezentuje následující graf.



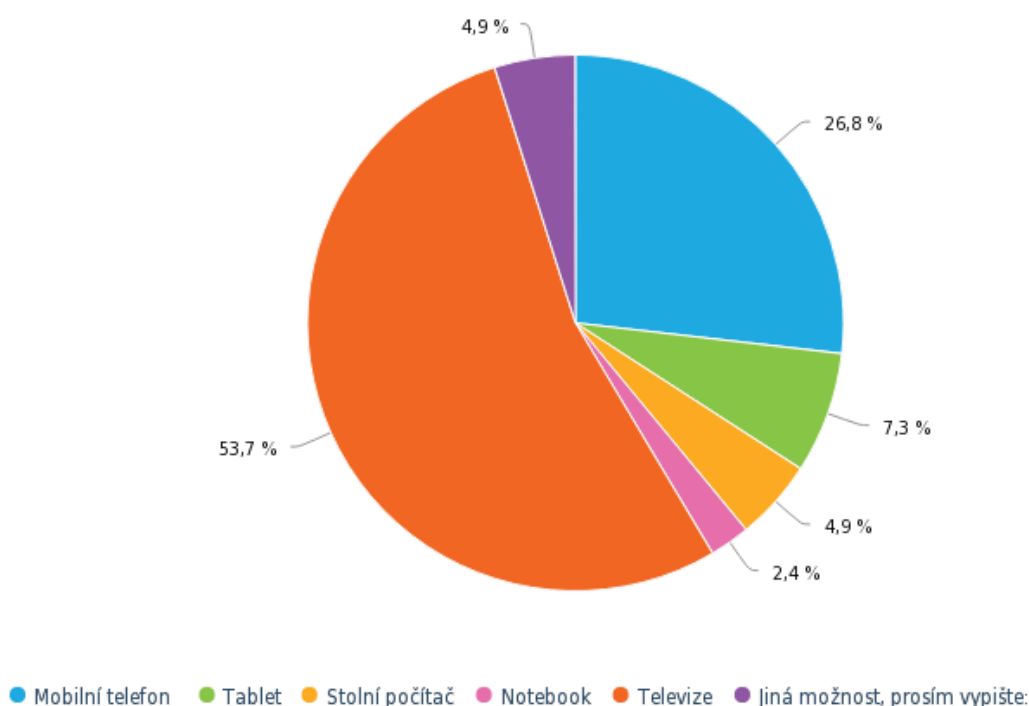
Graf 5 - Otázka č. 6 - Digitální technologie využívané dětmi

Z uvedeného grafu vyplývá, že nejvyžívanějším digitálním zařízením dětskými uživateli je televize. Toto zařízení označilo 82,9% (34) respondentů. Dalším hojně využívaným zařízením je mobilní telefon, který uvedlo 30 respondentů z celkového počtu dotazovaných, tedy 73,2%. Zařízení, které jsou dětmi respondentů využívány podstatně méně, jsou tablet a notebook, kdy tyto možnosti byly vybrány 34,1% dotazovaných. Tablet tedy vybralo 14 respondentů a notebook vybralo též 14 respondentů. Nejméně využívaným zařízením je stolní počítač, který používají děti pouze devíti respondentů (22%). Možnosti jiné odpovědi využili dva respondenti (4,9%), kteří uvedli, že jejich děti nevyžívají žádné digitální technologie.

Otázka č. 7 – U kterého z uvedených zařízení tráví denně Vaše dítě nejvíce času?

Sedmá otázka dotazníkového šetření byla zaměřena na nejvyužívanější zařízení dětmi z hlediska času. Respondenti měli na výběr z několika možností a mohli zvolit vždy jen jednu odpověď. Výsledky prezentuje následující graf.

U kterého z uvedených zařízení tráví denně Vaše dítě nejvíce času?



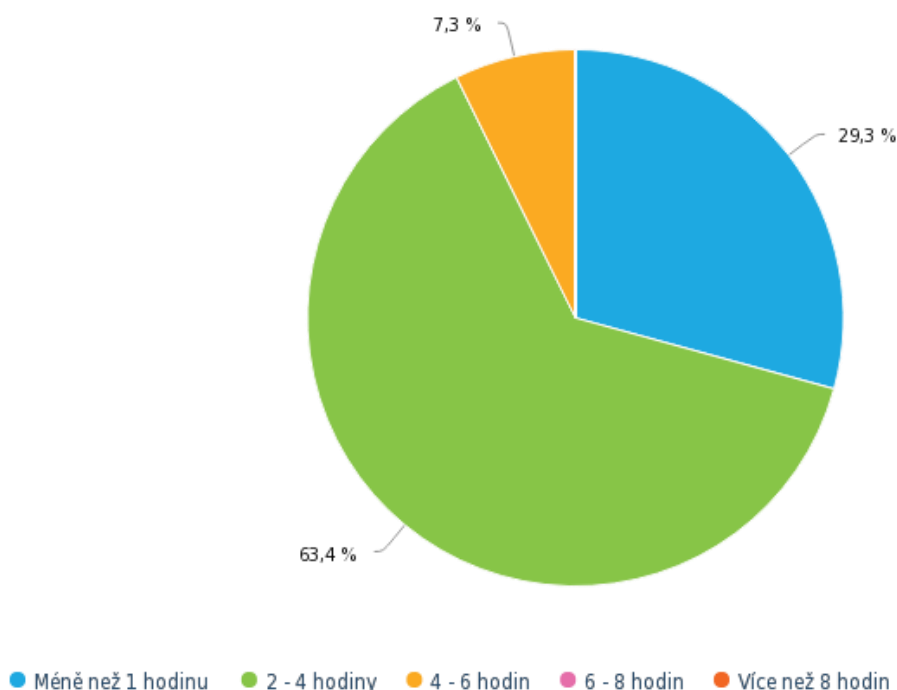
Graf 6 - Otázka č. 7 – Digitální zařízení, u kterého tráví děti nejvíce času

Z grafu vyplývá, že děti respondentů stráví nejvíce času denně na televizi. Tuto odpověď zvolilo 53,7% respondentů, tedy 22 z celkového počtu dotazovaných. Mobilní telefon zvolilo 26,8% respondentů, tedy 11 respondentů ze 41 dotazovaných. Další technologií v pořadí je tablet, na kterém denně stráví nejvíce času děti tři respondentů, což je 7,3% z celkového počtu dotazovaných. Stolní počítač je v kontextu stráveného času nejvíce využíván dětmi dvou respondentů, tedy 4,9% ze všech dotazovaných. Dalším zařízením je notebook, který uvedl pouhý jeden respondent (2,4%). Zbývajících 2 respondenti (4,9%) použili možnost jiné odpovědi, kde uvedli, že jejich děti netráví čas na žádném zařízení.

Otázka č. 8 - Kolik přibližně hodin denně Vaše dítě stráví na vybraném digitálním zařízení z otázky číslo 7?

Následující graf prezentuje odpovědi respondentů na otázku, která je zaměřena na čas, který dítě stráví na svém nejvíce využívaném zařízení z předchozí otázky. Respondenti měli na výběr z několika kategorií, které byly pro lepší přehlednost rozděleny do časových intervalů. Respondenti vybírali jen jednu z nabízených možností.

Kolik přibližně hodin denně Vaše dítě stráví na vybraném digitálním zařízení z otázky číslo 7?



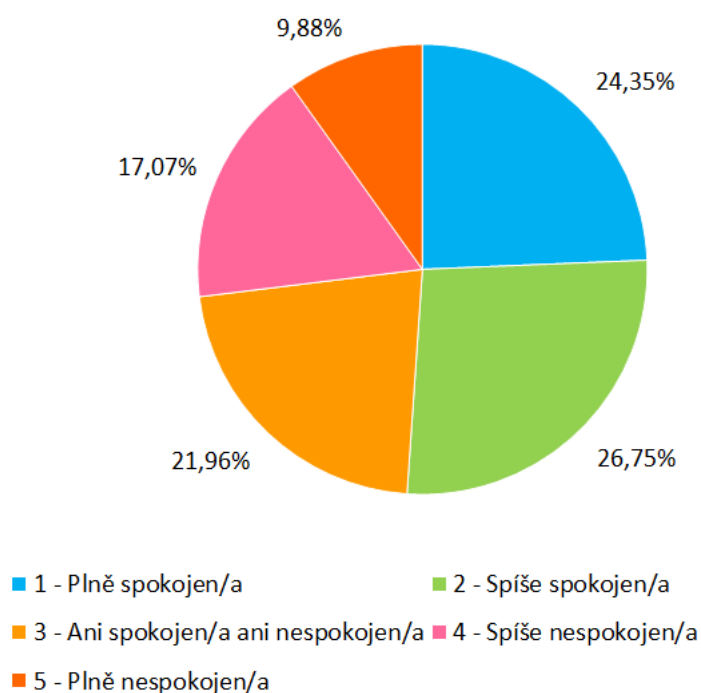
Graf 7 - Otázka č. 8 – Čas strávený na digitálním zařízení dítětem

Z uvedeného grafu vyplývá, že nejvíce zastoupenou je kategorie, kde děti respondentů tráví na digitálním zařízení z předchozí otázky přibližně 2-4 hodiny. Tuto možnost vybralo 26 respondentů, tedy 63,4%. Možnost, kdy dítě na tomto zařízení tráví méně než hodinu, vybralo 29,3% respondentů, tedy 12 dotazovaných z celkového počtu. Poslední vybranou kategorií, byl interval od 4 do 6 hodin, který zvolili 3 respondenti (7,3%). Ani jeden z respondentů nevybral kategorie, kdy dítě denně tráví na zařízení 6 – 8 hodin, či více než 8 hodin.

Otázka č. 9 - Jste spokojeni s množstvím času, které Vaše dítě na digitálních technologiích tráví? Svoji odpověď prosím zdůvodněte.

Devátá otázka byla zaměřena na spokojenost rodičů s časem, který jejich děti na digitálních technologiích tráví. Respondenti svou odpověď zaznamenávali na Likertově škále pomocí číselného vyjádření od 1 do 5, kdy číslo 1 představovalo jejich absolutní spokojenost a číslo 5 prezentovalo plnou nespokojenost s tímto časem. Následně byli požádáni o zdůvodnění.

Jste spokojeni s množstvím času, které Vaše dítě na digitálních technologiích tráví? Svoji odpověď prosím zdůvodněte.



Graf 8 - Otázka č. 9 – Spokojenost rodičů s časem na digitálním zařízení

Z výše uvedeného grafu vyplývá, že respondenti jsou spíše spokojeni s časem stráveným na digitálním zařízení jejich dětmi. Respondentů, kteří zvolili tuto možnost, bylo 11, tedy 26,8%. Respondenti, kteří jsou plně spokojeni s množstvím tohoto času, tvoří 24,4%. Plně spokojeno je tedy 10 respondentů. Průměr této škály, který představuje možnost s číslem tři, zvolilo 9 respondentů, tedy zhruba 22% z celkového počtu. Zbývajících 11 respondentů je s množstvím času, který jejich děti tráví na digitálních technologiích, nespokojeno. Konkrétně spíše nespokojeno je asi 17,1% (7) respondentů a plně nespokojeno je 9,8%, tedy 4 respondenti. V závěru této otázky byli respondenti požádáni o sdělení důvodů jejich spokojenosti či nespokojenosti se situací panující v jejich rodině.

Respondenti, kteří jsou spokojeni s množstvím času, který jejich děti tráví na digitálních technologiích, nejčastěji uvedli důvod, že si myslí, že jejich děti tráví dostatek času i jinými aktivitami, zejména pohybem a pobytem venku, tudíž nemají problém s občasným trávením času dětí na digitálních technologiích. Mnoho respondentů z této skupiny uvádělo, že digitální technologie běží v domácnosti pouze jako kulisa ostatních činností a děti jim nevěnují moc pozornosti. Respondenti také poukázali na to, že spokojeni jsou množstvím času v případě, kdy se dítě za pomoci digitálních technologií dívá na pohádky, kde se učí nová slova, barvy apod. V druhé skupině respondentů, kteří jsou s časem na digitálních technologiích nespokojeni, se nejčastěji objevoval důvod, že děti tráví dle jejich názoru moc času na těchto zařízeních, avšak respondenti nejsou schopni, respektive nevědí jak, tento čas regulovat. Častou odpovědí byla i nespokojenost z pohledu uklidňování plačícího dítěte pomocí digitálních technologií, kdy si rodiče uvědomují, že to není vhodné, ale zároveň udávají, že občas to jinak nejde. Mnoho respondentů uvedlo, že nejsou spokojeni s trávením velkého množství času dětmi na digitálních technologiích, který je momentálně podmíněn distanční výukou na školách, tudíž respondenti zároveň dodávají, že se nedá nic dělat a musí tento čas u dětí respektovat.

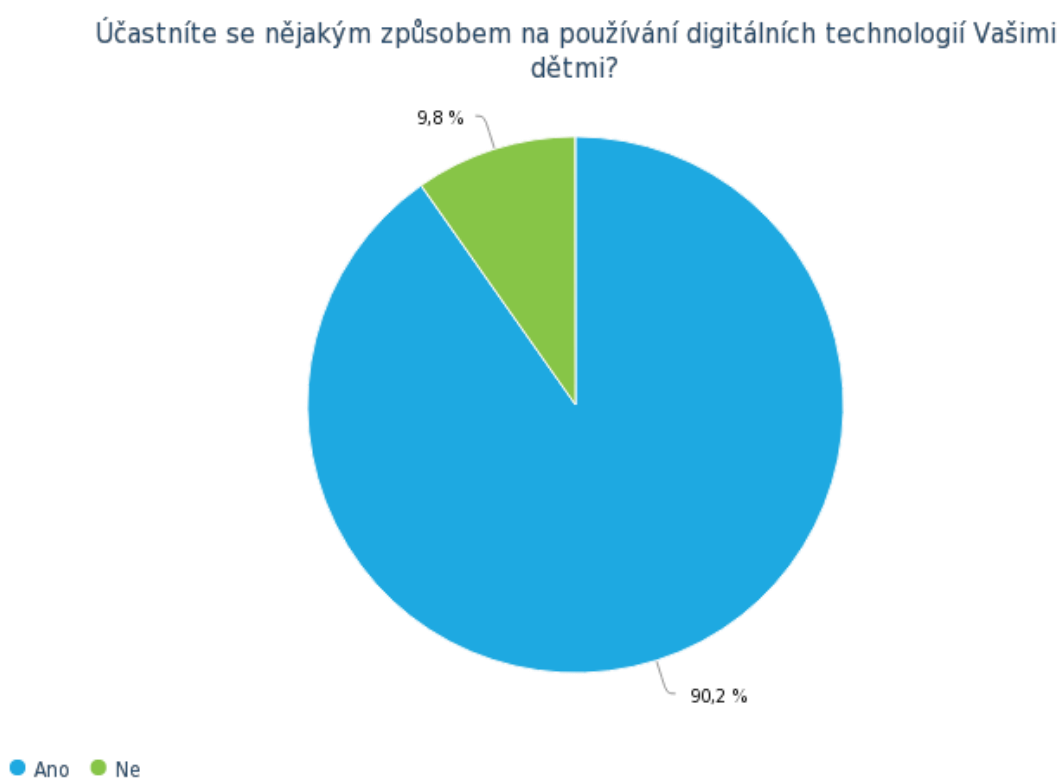
Otázka č. 10 - Od kolika let by podle Vás měly děti začít používat digitální technologie?

Tato otázka byla zaměřena na zjištění názorů na optimální věk dítěte pro začátek používání digitálních technologií. Respondentům byla položena otevřená otázka, kde měli uvést věk dítěte, který je dle jejich názoru optimální a svou odpověď zdůvodnit.

Nejvíce zmiňovaný věk byl spojen s nástupem do školy. Respondenti uváděli vstup do školy, tedy 6. – 7. rok, jako ideální pro vstup digitálních technologií do života dítěte, zejména z důvodu participace digitálních technologií na výuce a vzdělávání. Na tuto nejčastěji zmiňovanou odpověď navazovaly další dvě kategorie věku, kdy rodiče vnímají vstup digitálních technologií do života dětí jako optimální. První kategorií je předškolní věk, tedy děti ve věku okolo pěti let. Tuto odpověď respondenti odůvodnili zejména tím, aby děti disponovaly schopností používat digitální technologie ještě před nástupem do školy, kde jsou tato zařízení využívána ve výuce. Druhá kategorie odpovědí byla zaměřena především na schopnost číst a psát. Respondenti uváděli, že digitální technologie nejsou vhodné předtím, než se naučí dítě číst a psát, tedy nevyužívat digitální technologie dříve než před osmým rokem života. Velmi častou odpovědí respondentů byl 10. rok dítěte, kdy jako důvod uváděli nepotřebnost technologií v nižším věku. Někteří z respondentů uvedli, že ideálním věkem pro zapojení digitálních technologií do života dítěte, je věk okolo tří let. Tuto odpověď spojovali zejména se sledováním pohádek v televizi a hrami zaměřenými na rozvoj fantazie a logického myšlení. Dle respondentů by dítě však v tomto věku mělo trávit čas na digitálních technologiích pouze s dozorem rodičů. Jeden respondent uvedl jako optimální věk jeden rok, kdy se dítě za pomoci digitálních technologií učí barvy a nová slova či čísla. Též jeden respondent je názoru, že dítě digitální technologie nepotřebuje dříve než v patnácti letech. Někteří respondenti nebyli, dle svých slov, schopni napsat přesný věk, který by považovali za optimální. Tímto se rozdělili do dvou, proti sobě stojících, skupin. Jedna skupina respondentů je názoru, že by vstup digitálních technologií do dětského života měl nastat co nejdříve, zejména z důvodu, že digitální kompetence jsou základem pro správné fungování jedince ve společnosti a pro dobré společenské uplatnění. Na straně druhé stojí respondenti, kteří zaujímají opačný názor. Tento názor spočívá v přesvědčení, že čím déle dítě funguje bez digitálních technologií, tím lépe pro něj. Zároveň však respondenti udávají, že dnešní doba nedává příležitost k tomu, aby se jedinec mohl rozhodnout, zda technologie využívat bude či ne a tento vstup digitálních technologií do života se tak stává nevyhnutelným.

Otázka č. 11 - Účastníte se nějakým způsobem na používání digitálních technologií Vašimi dětmi?

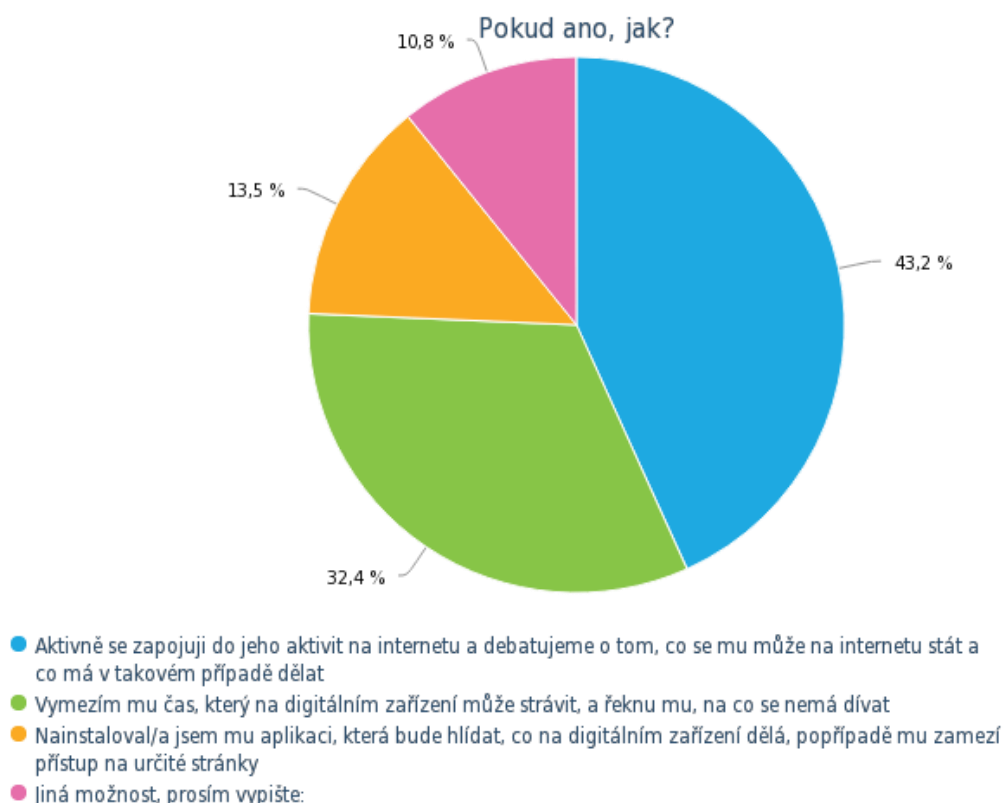
Tato otázka byla zaměřena na účast rodičů na používání digitálních technologií jejich dětmi. Respondenti měli na výběr ze dvou možností, zda se na používání účastní či nikoli. Otázka obsahovala podotázku, která se respondentů dotazovala v případě, že se na tomto používání účastní, tak jakým způsobem se účastní. Otázku jestli se respondenti účastní na používání digitálních technologií či nikoli představuje následující graf.



Graf 9 - Otázka č. 11 – Účast rodiče na používání digitálních technologiích dítětem

Graf poukazuje na to, že 90,2% respondentů, tedy 37 ze všech dotazovaných se účastní na aktivitách svých dětí na digitálních technologiích. Zbývajících 9,8%, tedy pouze 4 respondenti se na těchto aktivitách neúčastní.

V podotázce způsobu účasti respondentů na používání digitálních technologií měli respondenti na výběr z několika možností, ze kterých volili vždy jen jednu odpověď. Respondenti měli možnost využít volnou odpověď a napsat vlastní možnost, jak se na používání digitálních technologií jejich dětmi účastní. Výběr těchto možností představuje následující graf.

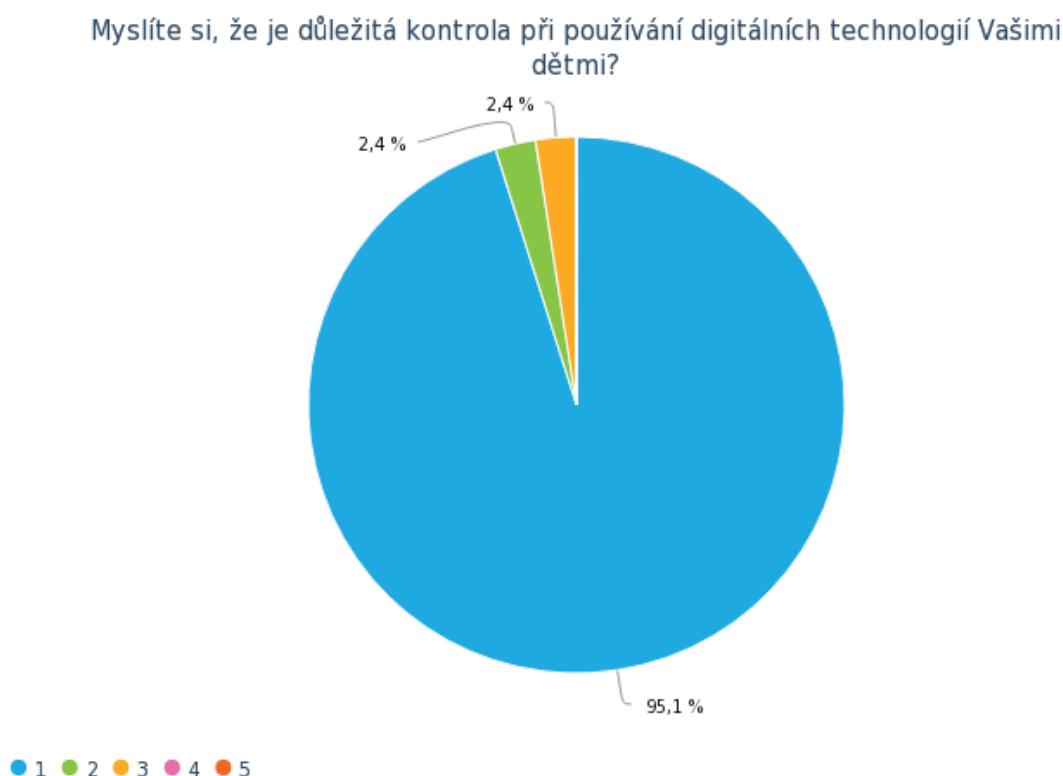


Graf 10 - Podotázka otázky č. 11 – Způsob účasti rodičů

Z grafu vyplývá, že z celkového počtu 37 respondentů, kteří v přechozí otázce zvolili možnost „Ano“, se 16 respondentů (43,2%) na digitálních aktivitách svých dětí podílí formou aktivní mediace. Dalších 12 respondentů (32,4%) vymezuje svým dětem čas, který mohou na digitálních technologiích strávit a zároveň je poučí o tom, jaké aktivity na těchto zařízeních nemají provozovat. Poslední možností, kterou vybralo 5 (13,5%) respondentů, bylo účastnění se na používání digitálních technologií dětmi formou nainstalované aplikace. Možnost volné odpovědi využili 4 respondenti (10,8%). Tři respondenti uvedli, že se účastní výuky či her společně s dítětem a bez přítomnosti rodičů dítě digitální zařízení nevyužívá. Další respondent uvedl svou účast v podobě nepripojeného tabletu k internetu s možností používat pouze naučné hry, skrze které se dítě učí angličtinu, matematiku apod.

Otázka č. 12 - Myslíte si, že je důležitá kontrola při používání digitálních technologií Vašimi dětmi?

Otázka byla zaměřena na názor respondentů, zda je kontrola při používání digitálních technologií důležitá či nikoliv. Respondenti zaznamenávali své odpovědi na Likertově škále od 1 do 5, kdy číslo jedna znamená, že kontrola je určitě důležitá a číslo 5 znamená, že je dle jejich názoru určitě nedůležitá. Odpovědi shrnuje následující graf.



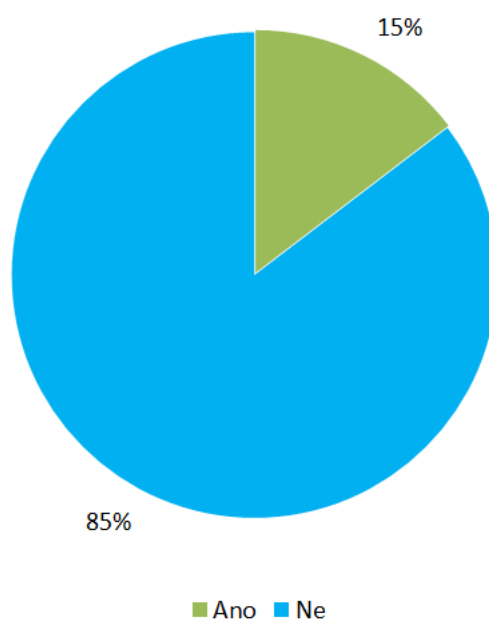
Graf 11 – Otázka č. 12 - Důležitost kontroly dětí pohledem rodičů

Z grafu je zřejmé, že 95,1% (39) respondentů si myslí, že kontrola dětí při digitálních aktivitách je určitě důležitá. Možnost „spíše ano“ zvolil pouze jeden respondent. Zbývající 2,4%, tedy jeden respondent ze 41 dotazovaných, zvolil odpověď „nevím“. Ani jeden z respondentů tedy nepovažuje kontrolu dětí při těchto aktivitách za nedůležitou.

Otázka č. 13 - Používáte nějakou aplikaci na kontrolu dětí?

Následující otázka se zaměřovala na zjištění, zda rodiče u svých dětí používají jakoukoli aplikaci ke kontrole jejich činností. Respondenti měli v případě používání nějaké aplikace vypsát název této aplikace. Pokud respondenti žádnou aplikaci nevyužívají, vybrali druhou možnost odpovědi: „Žádnou aplikaci na kontrolu dětí nepoužívám“.

Používáte nějakou aplikaci na kontrolu dětí?

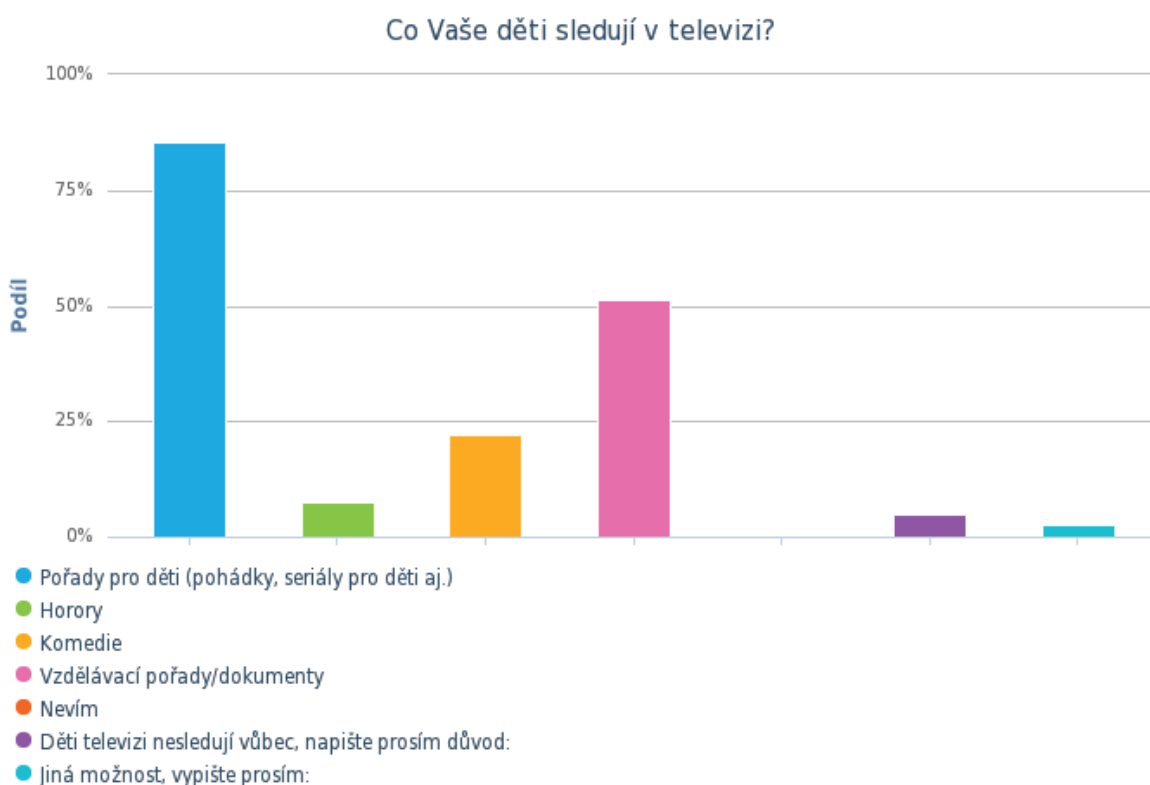


Graf 12 – Otázka č. 13 – Aplikace na kontrolu dětí

Z celkového počtu dotazovaných uvedlo používání aplikace pouhých 6 respondentů, tedy 14,63%. Jeden respondent uvedl, že používá aplikaci YouTube Kids. Další tři respondenti uvedli, že používají aplikaci Family link od společnosti Google. Dva respondenti uvedli, že aplikaci ke kontrole svých dětí používají, ale nepamatují si její název. Žádnou aplikaci nevyužívá 35 respondentů, tedy 85,37% respondentů.

Otázka č. 14 - Co Vaše děti sledují v televizi?

Tato otázka byla zaměřena na pořady, které děti respondentů sledují v televizi. Respondenti měli na výběr z několika možností a mohli zvolit i více odpovědí najednou. U možnosti, kdy respondent vybral, že jeho děti televizi nesledují vůbec, měl tento respondent vypsát důvod, proč děti televizi nesledují. Respondenti měli na výběr i volbu jiné odpovědi, kde mohli napsat svou vlastní odpověď.



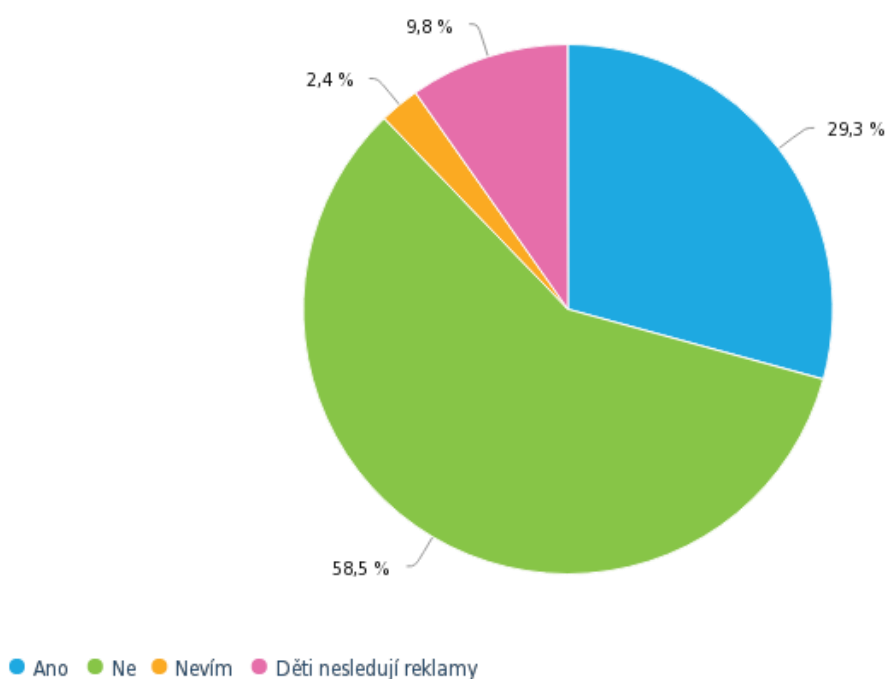
Graf 13 - Otázka č. 14 – Sledování televizních pořadů dětmi

Nejvíce respondenti vybírali možnost pořadů pro děti, jako jsou pohádky, či seriály pro děti. Tuto možnost vybralo 85,4% (35) respondentů. Možnost, kdy děti sledují horory, vybrali pouze tři respondenti (7,3%). Další možností bylo sledování komedií, kterou zvolilo 22% respondentů, tedy 9 respondentů. Další nejvíce zastoupenou kategorií byly vzdělávací pořady či dokumenty, kdy tuto možnost zvolilo 21 respondentů, tedy 51,2% z celkového počtu dotazovaných. Možnost „nevím“ nezvolil ani jeden respondent. Dvěma respondenty (4,9%) byla vybrána možnost, že děti nesledují televizi vůbec. Tito respondenti uvedli, že televizi ve své domácnosti nemají. Jeden respondent (2,4%) využil volné odpovědi a vypsál, že jeho dítě sleduje pouze reklamy, které má však jako kulisu, když si hraje.

Otázka č. 15 - Vyžadují Vaše děti nákup věcí, které viděli v reklamě přes digitální média?

Tato otázka byla zaměřena na ovlivnění dětí respondentů reklamami v televizi. Konkrétně na to, zda děti respondentů vyžadují nákup věcí, které mohly vidět v reklamě zprostředkovanou digitálními technologiemi. Respondenti měli na výběr z několika možností, kdy vždy měli zvolit jen jednu odpověď. Odpovědi shrnuje následující graf.

Vyžadují Vaše děti nákup věcí, které viděli v reklamě přes digitální média?



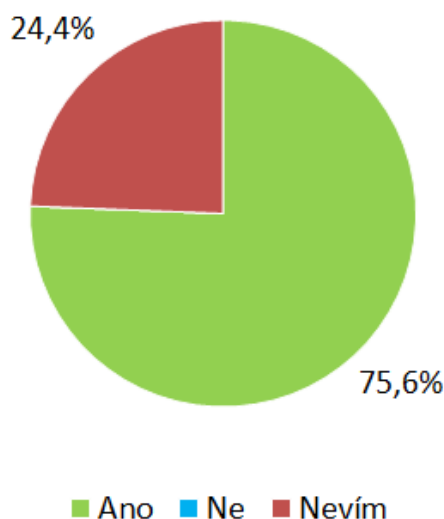
Graf 14 - Otázka č. 15 – Působení cílené reklamy na dítě

Z grafu vyplývá, že 24 respondentů, konkrétně 58,5%, nemá zkušenosti s tím, že by jejich děti vyžadovaly zakoupení věcí, kterou viděly v reklamě. Z celkového počtu dotazovaných má 12 respondentů, tedy 29,3% respondentů, s touto situací zkušenost a jejich děti nákup těchto věcí vyžadují. Jeden respondent zvolil možnost „Nevím“. Zbývající 4 respondenti (9,8%) uvedli, že jejich děti nesledují žádné reklamy.

Otázka č. 16 - Domníváte se, že mohou digitální technologie být pro Vaše děti užitečné a prospěšné?

Otázka byla zaměřena na názor respondentů, zda mohou být digitální technologie užitečné a prospěšné při používání dětmi. Respondenti měli na výběr ze tří odpovědí (ano, ne, nevím) a vybírali vždy pouze jednu z nich. Následně byli respondenti požádáni, aby v případě kladné odpovědi vypsali, jakým způsobem jsou dle jejich digitální technologie prospěšné pro dětského uživatele. Odpovědi prezentuje následující graf.

Domníváte se, že mohou digitální technologie být pro Vaše děti užitečné a prospěšné?



Graf 15 - Otázka č. 16 – Názor rodičů na prospěšnost digitálních technologií pro děti

Z uvedeného grafu vyplývá, že 31 respondentů, konkrétně 75,6% z nich, je názoru, že digitální technologie jsou užitečné a prospěšné ve vztahu k dětem. Druhou možností, tedy možností odpovědi, že digitální technologie nejsou prospěšné pro jejich děti, nezvolil ani jeden respondent. Zbýlých 24,4% , tedy 10 respondentů neví, zda jsou digitální technologie prospěšné či nikoli.

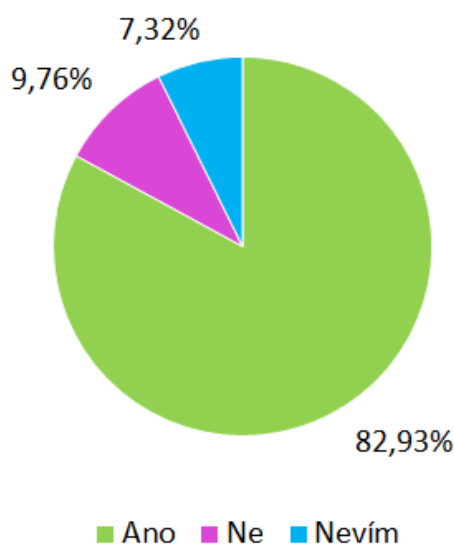
Pokud respondenti uvedli, že si myslí, že digitální technologie jsou užitečné a prospěšné, byli požádáni o zdůvodnění. Tato zdůvodnění byla rozdělena převážně do dvou skupin. První skupinou jsou rodiče, kteří vnímají pozitivní potenciál digitálních technologií zejména v jejich možnostech aplikací a pořadů. Uvádí, že digitální technologie nabízí velké množství

naučných pořadů a vzdělávacích aplikací, které dítě podporují v jeho rozvoji a procesu učení nových věcí. Respondenti mimo jiné poukazují i na fakt, že digitální technologie jsou v momentální situaci hlavním zprostředkovatelem komunikace mezi dítětem a školou. Druhá skupina respondentů shledává největším přínosem digitálních technologií pro děti možnost vyhledávání jakýchkoli informací a navazování nových sociálních kontaktů. Většina respondentů však poukazuje na fakt, že digitální technologie musí být pro své pozitivní účinky používány správně a v omezeném čase. Jeden respondent uvedl, že používání digitálních technologií dítětem je prostor pro přímé setkání dítěte s nebezpečím, které tyto technologie zároveň i přináší, což vnímá jako pozitivní a nejlepší zkušenost pro dítě.

Otázka č. 17 - Máte pocit, že digitální technologie mohou Vaším dětem škodit?

Tato otázka byla zaměřena na postoj rodičů k negativnímu vlivu digitálních technologií. Konkrétně byla zaměřena na to, zda si respondenti myslí, že digitální technologie mají negativní vliv na jejich děti či nikoli. V případě, kdy respondenti vybrali odpověď „Ano“, byli požádáni o zdůvodnění této odpovědi. Odpovědi shrnuje následující graf.

Máte pocit, že digitální technologie mohou Vaším dětem škodit?



Graf 16 - Otázka č. 17 – Názor rodičů na negativní vliv digitálních technologií na děti

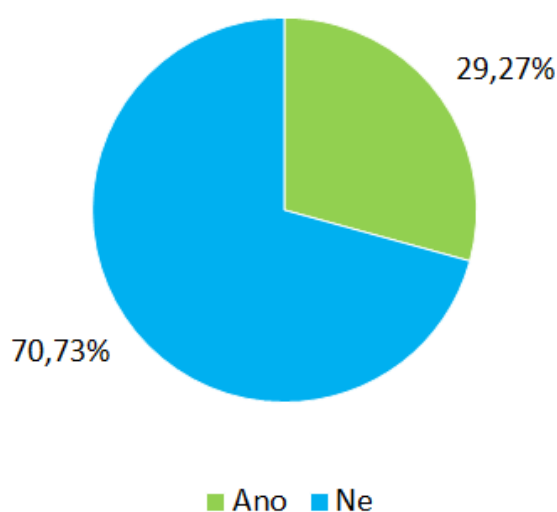
Z grafu vyplývá, že 82,9% respondentů, tedy 34 z celkového počtu 41 dotazovaných si myslí, že digitální technologie mají negativní vliv na děti a mohou jim škodit. Další 4 respondenti (9,8%) je toho názoru, že digitální technologie dítě nijak negativně neovlivňují. Zbylí 3 respondenti (7,3%) využili možnost odpovědi „nevím“.

Většina respondentů poukazovala zejména na riziko nevhodného obsahu na internetu, ke kterému se dítě může dostat. Mnoho respondentů považuje za riziko vznik závislosti, kterou přisuzují velkému množství času stráveného na digitálních technologiích. Respondenti uvedli, že používání digitálních technologií způsobuje sociální izolaci spojenou s neschopností komunikovat a celkově fungovat v reálném světě. Respondenti uvádí, že dítě je schopno pohybovat se ve virtuálním prostoru, ale o reálném světě má zkreslenou představu. Zbývající respondenti uvedli vliv na psychiku a fyzické následky používání digitálních technologií v podobě negativního vlivu na zrak dítěte, narušení pozornosti.

Otázka č. 18 - Myslíte si, že digitální technologie jsou součástí zdravého životního stylu?

Tato otázka byla zaměřena na názor respondentů, zda jsou digitální technologie součástí zdravého životního stylu či nikoli. Respondenti měli na výběr ze dvou odpovědí a vždy mohli vybrat pouze jednu. V závěru měli svou odpověď zdůvodnit. Následující graf zobrazuje odpovědi dle výběru z možností.

Myslíte si, že digitální technologie jsou součástí zdravého životního stylu?



Graf 17 - Otázka č. 18 – Účast digitálních technologií na zdravém životním stylu

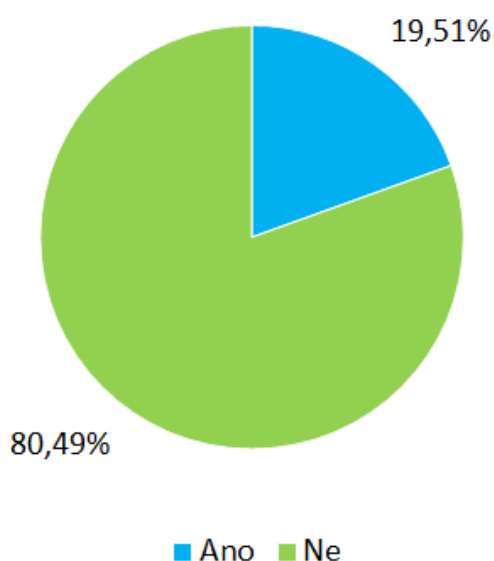
Z grafu vyplývá, že 70,7% (29) respondentů nezahrnuje digitální technologie do zdravého životního stylu. Skupina 12 respondentů, tedy 29,3% z celkového počtu dotazovaných, si myslí, že digitální technologie jsou součástí zdravého životního stylu.

U kladných odpovědí se respondenti shodli, že digitální technologie jsou součástí zdravého životního stylu zejména z hlediska možnosti využívání různých aplikací, počítající kalorie nebo zprostředkující různé cvičební plány apod. Dále uvedli, že technologie jsou součástí zdravého životního stylu, ale záleží na způsobu jejich používání a času na nich stráveném. Respondenti, kteří nevnímají digitální technologie jako součást zdravého životního stylu, nejčastěji uvedli důvod, že digitální technologie zasahují do zdravotního stavu jedince zejména v podobě obezity, očních vad a nedostatku pohybu. Dále uvedli, že nevnímají digitální technologie jako součást zdravého životního stylu, kdy jako důvod uvedli, že zdravý životní styl vnímají jako pobyt v přírodě a dostatek pohybu, což digitální technologie limitují.

Otázka č. 19 - Používáte aplikaci na podporu zdravého životního stylu?

Otázka byla zaměřena na to, zda respondenti používají nějakou aplikaci na podporu zdravého životního stylu. Respondenti měli na výběr ze dvou možností odpovědi a mohli zvolit vždy jen jednu. V případě kladné odpovědi měli respondenti vypsát aplikace, které používají. Odpovědi prezentuje následující graf.

Používáte aplikaci na podporu zdravého životního stylu?



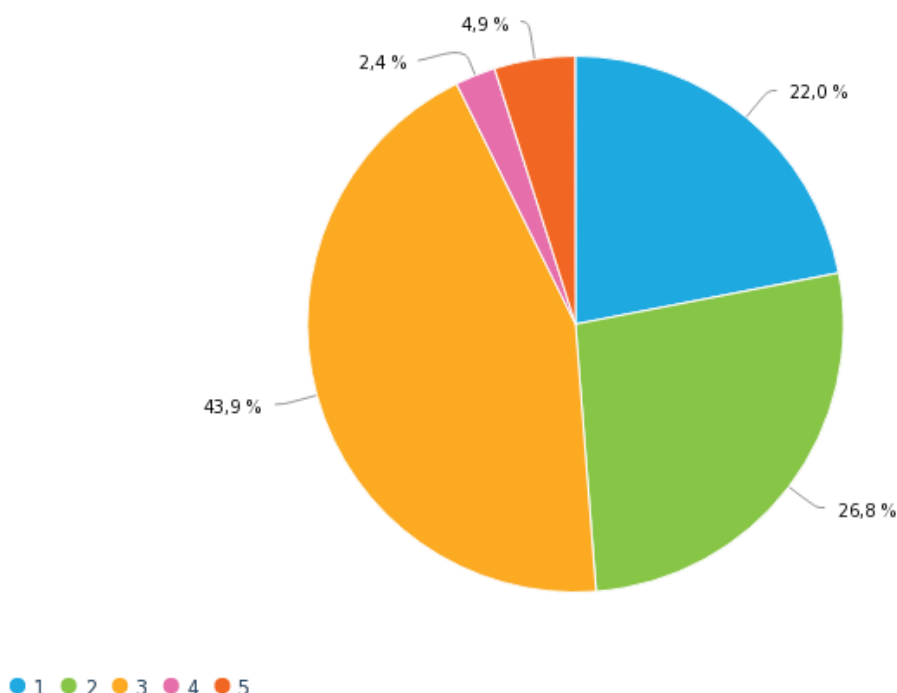
Graf 18 - Otázka č. 19 – Využití aplikací na podporu zdravého životního stylu

Z grafu je zřejmé, že 33 respondentů, konkrétně 80,5% z nich, nepoužívá žádnou aplikaci, která by podporovala zdravý životní styl. Zbýlých 19,5% respondentů, tedy 8 ze 41 dotazovaných, tyto aplikace využívá. Čtyři Respondenti uvedli, že používají aplikaci s názvem „Yazio“. Zbývající respondenti uvedli, že používají kalorické tabulky, aplikace na podporu cvičení či dodržování pitného režimu.

Otázka č. 20 - Myslíte si, že jsou aplikace na podporu zdravého životního stylu užitečné?

Poslední otázka byla zaměřena na to, jak respondenti vnímají aplikace na podporu zdravého životního stylu z pohledu užitečnosti. Respondenti svou odpověď zaznamenávali na škále od 1 do 5, kdy číslo 1 představuje odpověď „určitě ano“ a číslo 5 „určitě ne“. Odpovědi respondentů představuje následující graf.

Myslíte si, že jsou aplikace na podporu zdravého životního stylu užitečné?



Graf 19 - Otázka č. 20 – Užitečnost aplikací na podporu zdravého životního stylu

Z představeného grafu vyplývá, že 18 respondentů (43,9%) zvolilo číslo tři, tedy odpověď nevím. Druhé největší zastoupení je u odpovědi „spíše ano“, z čehož vyplývá, že 26,8% respondentů, tedy 11 z nich, vnímá aplikace na podporu zdravého životního stylu jako užitečné. Dalších 22%, tedy 9 respondentů uvedlo, že tyto aplikace podporující zdravý životní styl jsou určitě užitečné. Z grafu je zřejmé, že 4,9% respondentů, tedy 2 respondenti z celkového počtu dotazovaných, si myslí, že aplikace na podporu životního stylu nejsou vůbec užitečné. Jeden respondent (2,4%) následně zvolil možnost čísla 4, tedy že tyto aplikace spíše užitečné nejsou.

4 DISKUZE

Tato kapitola shrnuje základní poznatky z průzkumu této bakalářské práce a následně je porovnává s dostupnými zdroji a výsledky dalších bakalářských či diplomových prací, popřípadě výsledky jiných výzkumů.

K první průzkumné otázce byly z dotazníkového šetření vztaženy zejména otázky číslo 5, 6, 7, 8, 13, 14 a 15. Tyto otázky byly zaměřeny především na zkušenosti rodičů s tím, jak jejich děti využívají digitální technologie u nich v domácnosti.

Při odpovědi na tuto otázku bylo primární zejména zjistit, jaké digitální technologie mají respondenti v domácnosti a následně, které z nich využívají jejich děti. Zde bylo zjištěno, že nejvíce respondentů má v domácnosti mobilní telefon, konkrétně 100% z nich, druhé místo zaujímá televize, kterou vlastní 95% respondentů. V porovnání s využíváním digitálních technologií dětmi však nejsou výsledky úplně stejné. Nejvíce zastoupenou digitální technologií v domácnostech je mobilní telefon, který se však ve využitelnosti u dětí umístil až na druhém místě. Mobilní telefon používá 73,2% dětí dotazovaných i za okolnosti, že toto zařízení vlastní každá domácnost respondentů. U dětských uživatelů se na prvním místě v žebříčku využitelnosti umístila televize, kterou využívá 82,9% dětí respondentů. Velmi zajímavým se objevil výsledek, kdy dva respondenti mají zkušenost s nulovým využíváním digitálních technologií dětmi, i přes jejich přítomnost v domácnosti.

Tento výsledek byl předpokládán vzhledem k výsledkům z Českého statistického úřadu, který v roce 2020 evidoval, že 98,8% všech osob v České republice vlastní či používají mobilní telefon, kdy se tento výsledek zajisté týká i rodin s dětmi. V rámci využívání digitálních technologií dětmi však výsledek tohoto průzkumu poukázal na fakt, že děti nejvíce využívají televizi, což neodpovídá výzkumu *EU Kids Online 2020*, který prezentoval, že nejvyužívanějším zařízením dětskými uživateli je mobilní telefon. Tento rozdíl přisuzují zejména nízkému věkovému průměru dětí. Průzkumu této bakalářské práce se zúčastnilo nejvíce dětí ve věku do 6 let. V této věkové kategorii nemusí být mobilní telefon tak atraktivním zařízením jako je televize. Tento předpoklad potvrzuje i dotazníkové šetření k bakalářské práci „*Názory rodičů na využívání digitálních technologií ve výchově dítěte ve věku do šesti let*“ (Svadbíková, 2021). Z tohoto průzkumu vyplývá, že 72% dětí respondentů, tedy největší část ze všech dotazovaných, využívá nejvíce televizi, což koreluje i s průzkumem této bakalářské práce. Stejně tak výsledky průzkumu korelují s výzkumem

Národního institutu výchovy dětí a mládeže MŠMT, který probíhal v letech 2009 – 2011, z jehož výsledků vyplývá, že 80% dětí různých věkových kategorií tráví svůj volný čas ve společnosti televize, která se tak stává nejvyužívanějším digitálním zařízením v této skupině.

Při porovnání s diplomovou prací Zemanové (2019), zjistíme, že se data opět neshodují. Průměrný věk dětí v průzkumu zmíněné diplomové práce je okolo tří let. Dle dat z tohoto průzkumu je nejvyužívanější technologií tablet, což je však v rozporu s daty této bakalářské práce, kde první místo zaujímá televize. Lze předpokládat, že odlišnost dat spočívá v rozdílnosti věkových kategorií dětí.

Televize, jakožto jedno z nejvyužívanějších médií, nabízí spoustu obsahů, které může dospělý i dítě sledovat. V oblasti zkušenosti rodičů s digitálními technologiemi bylo zapotřebí zaměřit se i na dětmi nejvíce sledované pořady. V průzkumu se na první příčce žebříčku objevily pořady pro děti, ať už ve formě pohádek či seriálů pro děti. Druhou příčku obsadily vzdělávací pořady a dokumenty. Tyto výsledky stvrzuje ve své bakalářské práci i Rejzlová (2013), která uvádí, že po pořadech určených přímo dětem, jsou nejoblíbenějšími pořady přírodopisné, tedy dokumenty. Decentně odlišné výsledky pak představuje výzkum *LSS Děti 2011*, který byl zaměřen na děti od 4 do 14 let, který jako neoblíbenější žánr dětských diváků prezentuje komedie, hned poté to jsou pořady o přírodě a až na třetím místě se objevily animované pohádky (*LSS Děti 2011*). I v průzkumu této bakalářské práce se objevili respondenti, kteří televizi nemají vůbec, tedy jejich děti žádné pořady nesledují. Tento fenomén se objevil i ve výzkumu *Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie*, který poukazuje na pozitivní postoj těchto rodičů k neovlivnění dětí ani jich samotných prostřednictvím televize. Poukazuje i na fakt, že dítě se tedy v minimální míře setká i s reklamou, což rodičům vyhovuje.

Právě problematika cílené reklamy se v tomto průzkumu také objevila. Spitzer (2014) poukazuje na negativní vliv cílené reklamy na dítě. Cílená reklama spočívá v působení na dítě skrze reklamu na určité druhy potravin či jiné produkty. Tyto produkty nemusí být vhodné pro dítě, ale tím, že dítě tyto reklamy vnímá, si k nim vytváří kladný postoj a pak vyžaduje jejich zakoupení. Z výsledných dat tohoto průzkumu vyplývá, že zkušenosti respondentů jsou opačné. Většina z nich (58,5%) uvedla, že jejich děti nákup produktů zprostředkované

reklamou nevyžadují. S tvrzením Spitzera (2014) se ztotožňuje pouze 12 respondentů z celkového počtu dotazovaných.

Další komponentou podstatnou pro stanovenou průzkumnou otázku je čas strávený u digitálních zařízení dětmi. Z průzkumu vyplývá, že nejvíce dětí respondentů tráví přibližně 2 – 4 hodiny denně v přítomnosti digitálních technologií. Druhou, nejvíce vybíranou kategorií je doba, která trvá méně než hodinu denně. V porovnání s výzkumem *EU Kids Online 2020*, které rozděluje trávení času dětmi na digitálních technologiích na školní a víkendové dny, je zřejmé, že výsledky jsou téměř totožné. Dle tohoto výzkumu totiž děti ve školních dnech tráví na digitálních technologiích v průměru 3 hodiny a 45 minut denně a o víkendu je tento čas ještě o hodinu kratší. Oba tyto údaje spadají do kategorie, která byla nejčastěji volena respondenty v dotazníkovém šetření této bakalářské práce. S tímto výsledkem se shoduje i výzkum Státního zdravotního ústavu Praha (2017), který prezentuje, že děti stráví denně u digitálních technologií v průměru dvě hodiny denně. V neposlední řadě tato data korelují i s výsledky průzkumu diplomové práce Zemanové (2019), která uvádí, že děti tráví čas s digitálními technologiemi v průměru od jedné do tří hodin denně.

Poslední položkou, vztahující se k průzkumné otázce číslo jedna, je otázka na používání aplikací na rodičovskou kontrolu. Rodiče ve většině případů nepoužívají žádnou aplikaci na rodičovskou kontrolu. Tento výsledek se shoduje s výsledkem Durnové (2013), která podotýká, že technická mediace (filtrování určitých obsahů, blokování stránek či omezení času za pomoci různých aplikací) není rodiči příliš využívána. Ten samý výsledek představuje i průzkum společnosti Seznam.cz, který nese příhodný název „*Rodičovská kontrola*“, jenž je popsán v příspěvku Kopeckého (2015). Z výsledků totiž vyplývá, že aktivity dětí na digitálním zařízení kontroluje pouze 43% rodičů a většina z nich tuto kontrolu vykonává nepravidelně. Průzkum poukazuje na fakt, že aktivity dítěte za pomoci různých aplikací kontroluje pouze polovina z uvedených 43% respondentů účastnících se průzkumu. O nevyužívání technických řešení informuje i studie „*Rodič a rodičovství v digitální éře*“, realizovaná Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci s O2 Czech Republic, která podotýká, že technická řešení využívá pouze 15% rodičů.

K průzkumné otázce číslo 2 byly vztaženy zejména otázky číslo 9, 10, 11, 12, 16 a 17. Tyto otázky významně souvisí s průzkumnou otázkou číslo 1. Průzkumná otázka číslo dvě je

zaměřena zejména na přístupy respondentů k danému tématu. Otázky jsou tedy zaměřeny na to, jak rodiče k digitálním technologiím ve výchově svých dětí přistupují.

Pokud se zaměříme na otázku, která zjišťovala, zda jsou respondenti spokojeni s množstvím času, které jejich dítě tráví na digitálních technologiích, zjistíme, že většina rodičů je spokojena nebo spíše spokojena s tímto časem. Rodiče jako důvod spokojenosti uvádí, že jejich dítě stále více preferuje jiné aktivity, než ty digitální. Toto tvrzení lze potvrdit průzkumem v diplomové práci Jančíkové (2020), která konstatuje, že většina dětí se věnuje více sportu či jiné zábavě, než té digitální. Spokojenost rodičů také spočívá v edukačním vlivu digitálních technologií na dítě, to znamená, že rodiče jsou spokojeni s časem na digitálních technologiích, který je věnován učení se novým věcem. Rodiče komplexně vykazují spokojenost s množstvím času stráveného u digitálního zařízení, pokud činnost, kterou dítě vytváří, spadá do jejich představy pozitivních dopadů digitálních technologií na dítě. Rodiče užitečnost digitálních technologií spatřují zejména v edukačním vlivu za pomoci kvalitních her či pořadů pro děti a možnosti vyhledávat informace a sociální kontakty. Tyto výsledky korelují s výsledky studie „*Byl jednou jeden tablet děti (0-8) a digitální technologie*“, která uvádí, že rodiče vnímají pozitivní vliv digitálních technologií zejména v oblasti sociální, jako komunikace s dalšími osobami, a dále v oblasti informací, kdy si dítě může najít nové informace a může probíhat proces učení zábavnou formou. Při nespokojenosti respondentů byly zmíněny zejména důvody, že dítě dle jejich názoru tráví moc času na digitálních technologiích, ale rodiče si neví rady s tím, jak tento čas regulovat. Rodiče také uvedli, že nejsou spokojeni s množstvím času z pohledu právě probíhající distanční výuky na školách, kde se obávají negativního dopadu dlouhodobého používání digitálních technologií. Je zřejmé, že momentální situace kolem pandemie, a s tím spojený nárůst využívání digitálních technologií, měli na průzkum této bakalářské práce určitý vliv. Mimo jiné můžeme tuto problematiku distanční výuky z pohledu rodičů sledovat ve výzkumu Národní knihovny ČR ve spolupráci s Ústavem pro českou literaturu AV ČR a společností Nielsen Admosphere, který nese název „*Čtení v čase koronavirové pandemie*“. Výzkum uvádí, že 72% rodičů uvedlo, že se obává negativního dopadu těchto technologií na jejich děti.

Rodiče spatřují negativní účinky zejména z pohledu setkání dítěte s nevhodným obsahem na internetu. Jako druhý negativní dopad spatřují vznik závislosti. Pokud tento výsledek porovnáme s bakalářskou prací Vašíčkové (2018), zjistíme, že rodiče z jejího průzkumu, považují závislost za mnohem větší riziko než je setkání s nevhodným obsahem.

Prostředkem pro regulaci rizik a maximalizaci přínosů digitálních technologií jsou rodičovské mediace. Rodiče uvedli, že nejčastější mediací, kterou uplatňují je mediace aktivní. Na stejné výsledky poukazuje Durnová (2013) ve své bakalářské práci, kde odkazuje na výsledky studie *EU Kids Online II*, konkrétně na report „*How can parents support children's internet safety?*“ (2012). Dále vysvětluje, že rodiče se pokouší v co největší možné míře svým dětem nenásilně vysvětlovat negativní dopady a rizika používání digitálních technologií, popřípadě je využívat společně s nimi. V oblasti restriktivní mediace, tedy vymezení času či obsahu digitálních technologií formou zákazů je zřejmé, že rodiče jí využívají poměrně málo, raději volí aktivní mediaci formou diskuze či sdílením digitálních aktivit. Toto zjištění nesdílí Cigánková (2012) ve své diplomové práci, která uvádí, že časové restrikce využívají rodiče stejně často jako mediaci aktivní. Uvádí, že rodiče mají problém mít dodržování restrikcí pod kontrolou. Pro technickou mediaci, kterou v průzkumu této bakalářské práce přiznalo pouze 13,5% respondentů, můžeme použít opět srovnání s bakalářskou prací Durnové (2013), která poukazuje na fakt, že technická mediace je nejméně využívanou mediací, což koreluje s výsledky mého průzkumu. Stejný výsledek nabízí i průzkum Cigánkové (2012) v její diplomové práci, která technickou mediaci hodnotí jako méně častou.

Drtivá většina rodičů si myslí, že kontrola dětí v používání digitálních technologií je důležitá. Tuto důležitost z pohledu rodičů ztvrdzuje i průzkum projektu *Digitální pevnost* (2019), který poukazuje na fakt, že podle 44 procent Čechů by měla být prováděna u dětí kontrola formou prevence a dalších 42 procent respondentů uvedlo, že by děti kontrolovali až ve chvíli podezření na problém. Z těchto výsledků vyplývá, že rodiče vnímají kontrolu jako důležitou, avšak přistupují k ní v rozdílných situacích. Průzkum také uvádí, že 76% rodičů považuje nulovou kontrolu dítěte na digitálním zařízení za velké riziko, z čehož vyplývá, že této kontrole též přisuzují velkou důležitost.

Poslední komponentou přístupu rodičů k digitálním technologiím je postoj k využívání digitálních technologií dětmi z hlediska jejich věku. Rodiče nejčastěji udávali, že dítě by mělo začít používat digitální technologie cca od 6 až 7 let věku zejména z důvodu vzdělávání. Tento výsledek prezentuje i bakalářská práce Vašíčkové (2018), která prezentuje názory rodičů ohledně nevhodnosti digitálních zařízení do mateřských škol. Rodiče by dle jejího průzkumu přivítali digitální technologie až ve vzdělávání na základní škole, kdy nástup na základní školu probíhá právě okolo šestého až sedmého roku.

Ke třetí průzkumné otázce byly vztaženy zejména otázky číslo 18,19 a 20. Tyto otázky byly zaměřeny na vnímání zdravého životního stylu v kontextu digitálních technologií.

Z výsledků vyplývá, že respondenti spíše považují digitální technologie za prostředek pro postupné ničení zdraví, z tohoto důvodu nemohou, dle jejich názoru, být součástí zdravého životního stylu. Tuto myšlenku potvrzují i Mužík a Vlček (2010), kteří poukazují na snížení pohybové aktivity způsobené digitálními technologiemi. Čeledová a Čevela (2010) považují digitální technologie za původce nedostatku pohybu u jedinců ve společnosti, což zásadně odporuje definici zdravého životního stylu. S tímto tvrzením se ztotožňují i respondenti, kteří v odůvodnění své odpovědi nejčastěji uváděli, že pasivní trávení času s digitálními technologiemi má za následek nedostatek pohybu, což nespĺňuje kritéria životního stylu, který by byl zdravý. Z výsledků vyplývá, že rodiče považují za zdravý životní styl dostatek pohybové aktivity. To potvrzuje i průzkum Šindlerové (2015), která prezentuje odpovědi respondentů ve vztahu ke zdravému životnímu stylu tak, že jako jeho součást nejčastěji považují pobyt a pohyb venku. Respondenti, kteří uvedli, že považují digitální technologie za součást zdravého životního stylu, také uvedli, že jako podporu zdravého životního stylu vnímají zejména aplikace, které počítají kalorie nebo poskytují návody na cvičení. Většina respondentů uvedla, že považují aplikace na podporu zdravého životního stylu za částečně či zcela užitečné. Pasz a Plechatá (2020) spatřují v těchto aplikacích spíše nebezpečnost než užitečnost. Autoři uvádí, že technologie nám neustále předkládají vzorce chování, kterými bychom se měli řídit, abychom byli pro společnost atraktivními. Tato snaha dělat věci co jsou „in“ nás může vést k chorobnému popírání vlastního já, což může mít za následek změnu našeho zdravotního i duševního stavu k horšímu. A právě aplikace na podporu životního stylu mohou být součástí tohoto začarovaného kruhu tím, že nám určují, jak bychom se měli chovat, abychom byli zdraví (Pasz, Plechatá, 2020). Více jak 80 procent respondentů uvedlo, že žádnou aplikaci na podporu zdravého životního stylu nevyužívá. Tato data jsou pak ve výsledku shodná s těmi, které uvedl ve své bakalářské práci Papoušek (2016). Z jeho průzkumu vyplývá, že větší počet respondentů, konkrétně 40 ze 74 celkově dotazovaných, aplikace na podporu zdravého životního stylu nepoužívá, zbylých 34 aplikace využívá. Zastoupení obou skupin je tedy víceméně vyrovnané. V průzkumu této bakalářské práce je procentuální zastoupení poněkud rozdílnější, ale v zásadě se s výsledky prezentované práce shoduje, a to tak že více respondentů aplikace k podpoře zdravého životního stylu nevyužívá.

5 ZÁVĚR

Cílem teoretické části je charakterizovat odbornou terminologii postmoderní společnosti a jejich hodnot, současné rodiny a výchovy v ní a digitálních technologií z pohledu jejich přínosů a rizik. Teoretická část se také zabývá digitálními technologiemi a jejich využitelností ve vzdělávání a kompenzaci u osob s různými typy postižení či omezení jako jsou například osoby se zrakovým či sluchovým postižením, s narušenou komunikační schopností nebo žáci se speciálními vzdělávacími potřebami.

Práce je pro čtenáře přehledem odborné terminologie související s problematikou digitálních technologií jako činitelů působících a transformujících výchovu dětí v kontextu společnosti a současné rodiny.

Průzkumná část, s ohledem na svůj cíl, mapuje využívání digitálních technologií v současné rodině. Tato část zjišťuje zkušenosti a přístupy rodičů k využívání digitálních technologií jejich nezletilými dětmi. V neposlední řadě průzkumná část obsahuje zjištění, jak rodiče vnímají zdravý životní styl při výchově svých dětí v kontextu digitálních technologií.

Na základě analýzy průzkumných dat se ukazuje, jak děti využívají digitální technologie z pohledu jejich rodičů, jak jsou rodiče se situací ve své rodině spokojeni či jak předcházejí rizikům spojených s využíváním digitálních technologií u dítěte.

Naplnění cíle je možné shrnout do tří základních poznatků, které tato práce přinesla.

V oblasti zkušenosti rodičů s využíváním digitálních technologií jsem zjistila, že většina rodičů digitální technologie ve výchově svých dětí využívá. V domácnostech rodin se nachází televize, mobilní telefony, tablety, stolní počítače a notebooky, tedy všechny typy digitálních technologií, kterými se tato práce zabývá. Děti využívají televizi, mobilní telefony, tablety, stolní počítače i notebooky. Z celého průzkumného vzorku pouze dva respondenti neumožňují dětem přístup k digitálním technologiím i přes to, že jsou tyto digitální technologie v domácnosti přítomny. Nejvíce dětí respondentů využívá nejčastěji televizi. Děti nejčastěji sledují pořady pro děti, tedy pohádky či seriály přímo určené dětským divákům, dále pak sledují i vzdělávací pořady. Děti respondentů se prostřednictvím digitálních technologií dostávají do přímého kontaktu s cílenou reklamou, ale tato reklama nemá na většinu dětí takový vliv, aby požadovaly nákup produktů z těchto reklam. V průzkumu se však objevilo i několik rodičů, kteří si uvědomují, že děti tyto produkty na základě cílených reklam vyžadují.

V průzkumu bylo zjištěno, že nejvíce dětí respondentů tráví ve společnosti digitálního zařízení 2 – 4 hodiny svého času denně. Přibližně polovina respondentů je s tímto časem spokojena a čtvrtina respondentů spokojena není vůbec. I přes zjištění, že rodiče považují kontrolu svých dětí v digitálním světě za velmi žádoucí, většina rodičů k této kontrole nevyužívá technickou mediaci, tedy kontrolu pomocí různých aplikací.

Přístup, který rodiče zauímají k digitálním technologiím je takový, že rodiče digitální technologie do výchovy svých dětí přijímají, pozastavují se však nad věkem vhodným k tomuto vstupu. Většina respondentů je názoru, že participace digitálních technologií na životě dětí by měla být spojena s nástupem do školy, popřípadě lehce před ním či po něm. Objevily se i názory rodičů, že je zapotřebí seznamovat děti s digitálními technologiemi již mnohem dříve, zejména okolo třetího roku života, a to v podobě pohádek. Rodiče často udávali digitální technologie jako potřebný prostředek pro společenské uplatnění. Oproti nim poté stáli rodiče, kteří by nejraději své dítě s digitálními technologiemi nekonfrontovali nikdy, ale zároveň dodávali, že digitální technologie jsou součástí dnešní doby. Po seznámení dětí s digitálními technologiemi jsou si rodiče vědomi důležitosti kontroly aktivit dětí na digitálních zařízeních. K tomu zauímají různé přístupy ve formě mediací, kdy většina respondentů má snahu o aktivní spoluúčast na používání digitálních technologií dítětem. Přibližně třetina rodičů využívá spíše restriktivní mediaci v podobě omezeného času a zákazu různých obsahů. Rodiče jsou si vědomi nebezpečnosti digitálních technologií při používání dětským uživatelem a tuto nebezpečnost si představují zejména v podobě setkání dítěte s nebezpečným obsahem či rizikem vzniku závislosti. Respondenti jsou si však vědomi i pozitivních dopadů digitálních technologií na dítě, které spatřují zejména ve vyhledávání nových informací a vzdělávání prostřednictvím těchto technologií.

Zdravý životní styl většina rodičů považuje za dostatek pohybu a pobytu venku, což dle jejich názoru nemohou digitální technologie poskytnout. Respondenti tedy spíše nevnímají digitální technologie jako součást zdravého životního stylu. Zároveň většina z nich ani nevyužívá aplikace k podpoře zdravého životního stylu. Tyto aplikace velká část respondentů považuje za spíše užitečné, avšak převážná většina respondentů neví, zda je má či nemá považovat za užitečné. Tato nerozhodnost by se dala přisoudit nezkušenosti s těmito aplikacemi a s tím spojené nemožnosti posouzení. Z tohoto průzkumu nebylo možné zjistit přesné vnímání zdravého životního stylu v kontextu výchovy svých dětí, protože je to velmi obsáhlé téma hodno dalšího podrobnějšího průzkumu. Lze však předpokládat, že rodiče budou své

představy o zdravém životním stylu aplikovat i ve výchově svých dětí, tudíž nebudou dítě vychovávat k nadměrnému využívání digitálních technologií na úkor nedostatku pohybu a pobytu venku.

Věřím, že by tato práce mohla být informačním přínosem pro učitele, sociální pracovníky pracující s dětmi a rodinným prostředím, zejména v tom, že poukazuje na to, že v běžné praxi jsou digitální technologie využívány dětmi, jak moc jsou využívány a jak se k tomu staví rodiče těchto dětí. Z výsledků vyplývá, že rodiče si uvědomují důležitost kontroly svých dětí a možných negativních dopadů při používání digitálních technologií, avšak častokrát si neví rady, jak dítě kontrolovat a podporovat ho v efektivním využívání digitálních technologií a zároveň tak omezovat negativní dopady digitálních technologií. Tato práce tak může sloužit pro další plánování kroků v rámci osvěty rodičů v používání digitálních technologií dětmi a případnou eliminaci rizik s tím spojených. I přes to, že většina rodičů nepovažuje digitální technologie za součást zdravého životního stylu, může tato práce být návodem pro další průzkumné aktivity například při využití aplikací na podporu zdravého životního stylu, které v mé práci většina rodičů nevyužívá.

6 POUŽITÁ LITERATURA

BAŘINOVÁ, Tereza. *Morální hodnoty a životní styl žáků 2. stupně*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/p50iv/Bakalarska_prace_Moralni_hodnoty_a_zivotni_styl_zaku_2.stupne_zakladnich_skol.pdf

BEDNAŘÍK, Petr, Jan JIRÁK a Barbara KÖPPLOVÁ. *Dějiny českých médií: od počátku do současnosti*. Praha: Grada, 2019. 456 s. ISBN 9788027105533.

BEDROŠOVÁ, Marie a Renata HLAVOVÁ a kol., 2018, Czech children on the internet: Report from a survey at primary and secondary schools. In: *EU Kids Online IV – the Czech Republic*. Brno: Masaryk University. Dostupné z: https://irtis.muni.cz/media/3137007/eu_kids_online_report_2018_en_main.pdf

BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. Praha: Grada, 2015. 198 s. ISBN 978-80-247-5311-9.

BUCKI, James. Definice: Přenosný počítač. In: *UNITINAL* [online]. 2021 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://cs.unitinal.com/definice-prenosny-pocitac/>

BULKOVÁ, Pavla. *Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládež*. Olomouc, 2017. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Dostupné z: <https://library.upol.cz/i2/i2.entry.cls?ictx=upol&plang=cs&pretty=csg&repo=upolrepo&key=20436497265>

CIGÁNKOVÁ, Klára. *Mediální výchova v rodině*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zp/detail/97743/>

COUSE, Leslie. J. a Dora W. CHEN (2010). *A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education.*, 43(1), 75-96 Dostupné z: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ898529.pdf>

ČELEDOVÁ, Libuše a Rostislav ČEVELA. *Výchova ke zdraví: vybrané kapitoly*. Praha: Grada, 2010. 126 s. ISBN 9788024732138.

ČERNÝ, Michal. *Digitální kompetence v transdisciplinárním nahlédnutí: mezi filosofií, sociologií, pedagogikou a informační vědou*. Brno: Masarykova univerzita, 2019. 192 s. ISBN 978-80-210-9330-0.

ČESKO, Zákon č. 561/2004 Sb.: *Vyhláška 248/2019 Sb.*, Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2019-248>

ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD (ČSÚ). Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci - 2020. In: *Český statistický úřad* [online]. 2020 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/3-pouzivani-internetu-jednotlivci>

DIGITÁLNÍ PEVNOST, *Rodiče by měli kontrolovat aktivity dětí na sociálních sítích, říká 86 procent Čechů*, 2019 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.digitalnipevnost.cz/zpravodaj/detail/tz-rodice-meli-kontrolovat-aktivity-deti-na-socialnich-sitich>

DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Praha: Karolinum, 2011. 372 s. ISBN 978-80-246-1966-8.

DORŇÁKOVÁ, Tereza. Češi za pandemie častěji sledují filmy a seriály, děti hrají online hry. In: *Seznam zprávy* [online]. 2021 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/cesi-za-pandemie-casteji-sleduji-filmy-a-serialy-deti-hraji-online-hry-146491>

DURNOVÁ, Eva. *Rodičovské mediační strategie jako nástroj kontroly dětí na internetu*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/fgojr/BC.pdf>

FIELDING BANKS, Orianna. *Digitální detox: zbavte se závislosti na mobilu a internetu*. V Brně: CPress, 2018. 120 s. ISBN 9788026418047

FROMM, Erich. *Mít, nebo být*. Praha: Aurora, 2014. 242 s. ISBN 978-80-7299-106-8.

GAJZLEROVÁ, Lenka., Ondřej NEUMAJER a Lucie ROHLÍKOVÁ. *Inkluzivní vzdělávání s využitím digitálních technologií*. Praha: Microsoft, 2016. [cit. 2020-02-24]. Dostupné z: <http://ondrej.neumajer.cz/wp-content/uploads/2016/08/inkluzivni-vzdelavani-s-ict.pdf>

- GERLOCH, Aleš. *Teorie práva*. Plzeň: Aleš Čeněk s. r. o., 2013. 310 s. ISBN 978-80-7380-454-1.
- GÖKSU, Idris a Bünyamin ATICI. *Need for Mobile Learning: Technologies and Opportunities*. 2013, 103. Dostupné z: [10.1016/j.sbspro.2013.10.388](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.388)
- HAMŘÍK, Zdeněk a kol. Sedavý životní styl a pasivní trávení volného času českých školáků. In: *Národní registr výzkumů o dětech a mládeži* [online]. 2012 [cit. 2021-04-09]. Dostupné z: <http://www.vyzkum-mladez.cz/zprava/1432570266.pdf>
- HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2015. 776 s. ISBN 978-80-262-0873-0.
- HAVIGER, Jiří., Jana HAVIGEROVÁ a Irena LOUDOVÁ. *Lexikální stopa pojmu rodina*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014, 134 s. ISBN 978-80-7435-429- 8.
- HEJNÉHO METODA, Zasloužená radost z poznávání. In: *H-mat.cz* [online]. 2021 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.h-mat.cz/hejneho-metoda>
- HOLÁ, Lenka. *Mediace a možnosti využití v praxi*. Praha: Grada, 2013. 512 s. ISBN 978-80-247-4109-3
- CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2016. 256 s. ISBN 978-80-247-5326-3.
- JANDOUREK, Jan. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*. Praha: Grada, 2012. 264 s. ISBN 978-80-247-3679-2.
- JEDLIČKA, Richard. *Poruchy socializace u dětí a dospívajících: prevence životních selhání a krizová intervence*. Praha: Grada, 2015. 544 s. ISBN 978-80-247-5447-5.
- JEDLIČKA, Richard. *Psychický vývoj dítěte a výchova: jak porozumět socializačním obtížím*. Praha: Grada, 2017. 280 s. ISBN 978-80-271-0096-5.
- JINDRA, Jaroslav a kol., Digi zpravodaj 08/2020. In: *PortálDigi* [online]. 2020 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: https://portaldigi.cz/wp-content/uploads/2020/11/08_DIGI_zpravodaj.pdf
- JUCOVIČOVÁ, Drahomíra a Hana ŽÁČKOVÁ. *Neklidné a nesoustředěné dítě ve škole a v rodině: základní projevy ADHD, zásady výchovného vedení, působení relaxačních technik, dospívání hyperaktivních dětí*. Praha: Grada, 2010. 240 s. ISBN 9788024726977

- KALMAN, Michal a kol., Mladí Češi jsou ve volném čase aktivní. In: *Zdravá generace* [online]. 2018 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://zdravagenerace.cz/reporty/volny-cas/>
- KASUNIC, Katie. Nejlepší aplikace pro rodičovskou kontrolu 2021. In: *VpnMentor* [online]. 2021 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://cs.vpnmentor.com/blog/nejlepsi-aplikace-pro-rodicovskou-kontrolu-android-a-iphone/>
- KELLER, Jan. *Tři sociální světy: sociální struktura postindustriální společnosti*. Praha: SLON, 2010. Studie (Sociologické nakladatelství). 211 s. ISBN 978-80-7419-031-5
- KOČOVÁ, Helena. *Spinální svalová atrofie v souvislostech*. Praha: Grada Publishing, 2017. 352 s. ISBN 9788024757056.
- KONTRÍKOVÁ, Věra, David ŠMAHEL a Martina ČERNÍKOVÁ. *Byl jednou jeden tablet: děti (0-8) a digitální technologie* [online], 2015 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: https://irtis.muni.cz/media/3115814/0-8_national_report_final_cz.pdf
- KOPECKÝ, Kamil a René SZOTKOWSKI. Rodič a rodičovství v digitální éře. In: *E-bezpečí* [online]. 2018 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/107-rodic-a-rodicovstvi-v-digitalni-ere-2018/file>
- KOPECKÝ, Kamil. Méně než polovina rodičů pravidelně kontroluje, co dělají jejich děti na internetu. In: *E-bezpečí* [online]. 2015 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rodicum-ucitelum-zakum/1099-parental-control>
- KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk - prostředí - výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido, 2001. 199 s. ISBN 80-7315-004-2.
- KRAUS, Blahoslav. *Společnost, rodina a sociální deviace*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014. 157 s. ISBN 978-80-7435-411-3.
- KUBÍKOVÁ, Slávka. *Klub nerozbitných dětí: sedm věcí, které pomohou našim dětem přežít v moderní době*. Brno: Edika, 2020. 304 s. ISBN 978-80-266-1565-1.
- KUČEROVÁ, Radka. *Postmoderní kultura: Proměny postojů, hodnot a vzorců chování v postmoderní společnosti*. České Budějovice, 2010. Diplomová práce. Jihočeská Univerzita v Českých Budějovicích. Dostupné z: https://theses.cz/id/eogwh1/downloadPraceContent_adipIdno_9323?lang=en

LACA, Slavomír. *Výchova - rodina - hodnoty*. Brno: Institut mezioborových studií, 2013. 223 s. ISBN 978-80-87182-32-1.

LIPOVSKÝ, Dominik. Vzdělávání bez hranic. In: *Perpetuum* [online]. 2019 [cit. 2021-04-09]. Dostupné z: <https://perpetuum.cz/2019/03/deti-ve-svete-chytrych-telefonu-nabizime-5-tipu-na-vzdelavaci-aplikace/>

LIVINGSTONE, Sonia a Andrea DUERAGER. How can parents support children's internet safety?, In: *EU Kids Online* [online]. 2012 [cit. 2021-04-09] Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/42872/1/How%20can%20parents%20support%20children%E2%80%99s%20internet%20safety%28Isero%29.pdf>

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. 201 s. ISBN 978-80-210-6476-8.

MACHOVÁ, Jitka a Dagmar KUBÁTOVÁ. *Výchova ke zdraví*. Praha: Grada, 2015. 312 s. ISBN 978-80-247-5351-5.

MPSV, Možnosti využití specifických asistivních technologií pro kompenzaci handicapu u osob se zdravotním postižením. In: *podporaprocesu.cz* [online]. 2015 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: http://www.podporaprocesu.cz/wp-content/uploads/2016/03/V%C3%BDstup_2d.pdf

MŠMT, *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020* [online], 2014, 50 s. [cit. 2021-04-09]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/uploads/DigiStrategie.pdf>

MUŽÍK, Vladislav a Petr VLČEK. *Škola a zdraví pro 21. století: škola, pohyb a zdraví: výzkumné výsledky a projekty*, Brno, 2010. 280 s. ISBN 978-80-210-5371-7

NÁRODNÍ PEDAGOGICKÝ INSTITUT ČESKÉ REPUBLIKY. Průřezové téma Mediální výchova. In: *Digifolio* [online]. 2016 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10913>

NEUMAJER, Ondřej, Lucie ROHLÍKOVÁ a Jiří ZOUNEK. *Učíme se s tabletem: využití mobilních technologií ve vzdělávání*. Praha: Wolters Kluwer, 2015, 190 s. ISBN 978-80-7478-768-3

NIELSEN ADMOSPHERE (ATO), *LSS Děti*, 2011. In: *Lupa.cz*. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/televize-ocima-deti-co-sleduji-kdy-a-na-kterych-programech/>

NIELSEN ADMOSPHERE (ATO), *LSS Děti*, 2017. Dostupné z: <https://www.nielsen-admosphere.cz/press/ato-z-medii-davaji-deti-nejcasteji-prednost-televizi-ta-predci-i-pocitacove-hry-nebo-internet/>

NIELSEN ADMOSPHERE, *Děti a nová média*, [online]. 2016 [cit. 2021-04-10], Dostupné z: <https://www.nielsen-admosphere.cz/press/i-pro-deti-uz-jsou-chytre-technologie-standardem-ve-skupine-10-14-let-ma-vlastni-smartphone-8-z-10-deti/>

NUTIL, Petr. *Média, lži a příliš rychlý mozek: průvodce postpravdivým světem*. Praha: Grada Publishing, 2018. 192 s. ISBN 978-80-271-0716-2.

PAPOUŠEK, Radek. *Rozdíl ve využití mobilních aplikací při sportovním tréninku a volnočasových aktivitách dospělé populace*. Brno, 2016. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/inxwz/Bakalarska_prace_-_Radek_Papousek.pdf

PASZ, Jiří a Adéla PLECHATÁ. *Normální šílenství: rozhovory o duševním zdraví, léčbě a přístupu k lidem s psychickým onemocněním*. Brno: Host, 2020. 544 s. ISBN 978-80-275-0389-6.

PORTÁLDIGI. *Digitální technologie*. In: *PortálDigi* [online]. 2020 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://portaldigi.cz/digislovník/digitalni-technologie/>

PÖSLOVÁ, Blanka. *Tolerantní výchova*. Praha: Grada, 2020. 152 s. ISBN 978-80-271-0622-6

PROCHÁZKA, Miroslav. *Sociální pedagogika*. Praha: Grada. 2012. 288 s. ISBN 978-80-247-4033-1

REJZLOVÁ, Tereza. *Televizní pořady pro děti předškolního věku*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/52371>

ROCCAS, Sonia a Lilach SAGIV. *Values and Behavior: Taking a Cross Cultural Perspective*. Springer, 2017. 255 s. ISBN 978-3-319-56350-3.

RYCHTECKÝ, Antonín a Pavel TILINGER. *Životní styl české mládeže: pohybová aktivita, standardy a normy motorické výkonnosti*. Praha: Karolinum, 2017. 201 s. ISBN 978-80-246-3746-4.

- SAK, Petr a Karolína KOLESÁROVÁ. *Sociologie stáří a seniorů*. Praha: Grada, 2012, 232 s. ISBN 978-80-247-3850-5.
- SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, 2014. 548 s. ISBN 978-80-247-3568-9.
- SEKOT, Aleš. *Rodiče a sport dětí*. Brno: Masarykova univerzita, 2019. 125 s. ISBN 978-80-210-9292-1.
- SLOBODA, Zdeněk, *Mediální socializace v rodině: několik poznámek k její konceptualizaci* Mediální studia. 10. 86-112, 2016, Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/312940266_Mediální_socializace_v_rodině_několik_poznámek_k_její_konceptualizaci *Media socialization in the family a few notes on its conceptualization*
- SOBOTKOVÁ, Irena. *Psychologie rodiny*. Praha: Portál, 2012. 224 s. ISBN 978-80-262-0217-2.
- SPITZER, Manfred. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host, 2016. 388 s. ISBN 978-80-7491-792-9.
- SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. 341 s. ISBN 9788072948727.
- SPOUSTA, Vladimír. *Nezčizitelná hodnota hodnot*. Brno: Tribun EU. 2016, 166 s. ISBN 978-80-263-1060-0.
- STÁRKOVÁ, Dagmar. Digitální gramotnost podle Futurelab. In: *Metodický portál RVP.CZ* [online]. 2013 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/17543/DIGITALNI-GRAMOTNOST-PODLE-FUTURELAB.html>
- STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV PRAHA (SZÚ). *Zdraví dětí 2016*. In: *SZÚ* [online]. 2017 [cit. 25. 3. 2020] Dostupné z <http://www.szu.cz/publikace/studiezdravi-deti-2016>
- STROUHAL, Martin. *Teorie výchovy: k vybraným problémům a perspektivám jedné pedagogické disciplíny*. Praha: Grada, 2013. 192 s. ISBN 9788024742120.

- SVADBÍKOVÁ, JOLANA. *Děti do šesti let a digitální technologie (výsledky průzkumu)*. [online]. 2021 [cit. 2021-04-09] Dostupné z: <https://deti-technologie.vyplnto.cz>.
- ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada, 2014. 184 s. ISBN 978-80-247-5010-1.
- ŠINDLEROVÁ, Silvie. *Výchova ke zdravému životnímu stylu v mateřské škole*. České Budějovice, 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Dostupné z: https://theses.cz/id/layr0c/BP_indlerov_Silvie.pdf
- ŠPAŇHELOVÁ, Iona. *Dítě a rozvod rodičů*. Praha: Grada, 2010. 179 s., ISBN 978-80-247-3181
- ŠUBRT, Jiří a kolektiv, *Soudobá sociologie*. Praha: Karolinum, 2013, 444 s. ISBN 9788024622194.
- TUČEK, Milan. Jaké hodnoty jsou pro nás důležité – červen 2014? In: *Centrum pro výzkum veřejného mínění* [online]. 2014 [cit. 2021-04-09]. Dostupné z: https://cvvm.soc.cas.cz/media/com_form2content/documents/c2/a1782/f9/ov140717.pdf
- URBAN, Lukáš. *Sociologie: klíčová témata a pojmy*. Praha: Grada, 2017, 232 s. ISBN 978-80-247-5774-2.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie osobnosti*. Praha: Karolinum, 2010, 468 s. ISBN 978-80-246-1832-6.
- VALENTA, Petr. Teoretická východiska mediální výchovy jako determinant mediálněpedagogické praxe. *Pedagogická orientace* [online]. 2017, 27(3), [cit. 2021-03-13]. Dostupné z: <https://doi.org/10.5817/PedOr2017-3-473>
- VALÍŠOVÁ, Alena, Hana KASÍKOVÁ a Miroslav BUREŠ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2011, 456 s. ISBN 978-80-247-3357-9.
- VAŠÍČKOVÁ, Martina. *Děti předškolního věku a digitální technologie*. Brno, 2018. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita.
- YOUTUBE KIDS. *Dětský svět učení a zábavy*. [online]. [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: https://www.youtube.com/intl/ALL_cz/kids/

ZEMANOVÁ, Helena. *Dítě a rodič v náruči digitálních technologií*. Praha, 2019. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/111727>

ZICH, František a Petra ANÝŽOVÁ. *Konfrontace hodnot v pozdní modernitě: Česko a Hlučínsko v evropském kontextu*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2016, 301 s. ISBN 978-80-7419-241-8.

ZOUNEK, Jiří a František TŮMA. Problematika ICT ve vzdělávání v českých pedagogických časopisech (1990–2012). *Studia pedagogica* [online]. 2014, 19(3) [cit. 2021-03-13]. Dostupné z: <https://doi.org/10.5817/SP2014-3-5>

ZOUNEK, Jiří a Petr SUDICKÝ. *E-learning: učení (se) s online technologiemi*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2012, 226 s. ISBN 978-80-7357-903-6.

7 PŘÍLOHY

Příloha A - Dotazník digitální technologie ve výchově dítěte v současné rodině

Dobrý den,

jmenuji se Eliška Veselá a jsem studentkou 3. ročníku bakalářského oboru Zdravotně-sociální pracovník na Fakultě zdravotnických studií na Univerzitě Pardubice. Obracím se na Vás s prosbou o vyplnění dotazníku, který zjišťuje zkušenosti rodičů s digitálními technologiemi ve výchově svých dětí a přístupy využívání těchto technologií ve výchově. Dotazník se také zaměřuje i na vnímání zdravého životního stylu v kontextu digitálních technologií ve výchově pohledem rodičů.

Než začnete s vyplňováním, přečtěte si prosím tyto informace:

- Průzkum je prováděn u vybraných rodičů dětí různých věkových kategorií.
- Dotazník je zcela anonymní, prosím nepodepisujte se, odpovědi budou zpracovávány pouze pro studijní účely mé bakalářské práce.
- Vyplnění dotazníku je zcela dobrovolné. Jeho vyplněním respondent souhlasí s účastí v průzkumu.

Děkuji Vám za Vaši ochotu, čas a spolupráci.

1. Jaké je Vaše pohlaví?

- Žena
- Muž

2. Kolik je Vám let?

- Do 20 let
- 21-25 let
- 26-30 let
- 31-35 let
- 36-40 let
- Více než 40 let

3. Vaše děti vyrůstají v prostředí rodiny:

- Úplné (matka i otec žijí v jedné domácnosti a společně vychovávají děti)
- Neúplné (žijí pouze s matkou nebo pouze s otcem, popř. jsou děti ve střídavé péči)
- Vícegenerační (matka i otec žijí v jedné domácnosti, ve které jsou přítomni i další příbuzní)
- Jiná možnost, prosím vypište:

4. Jaký je věk Vašich dětí? (U každého dítěte zaškrtněte jeho věk v tabulce)

	1. dítě	2. dítě	3. dítě	4. dítě	5. dítě
Do 2 let					
3 - 6 let					
7 - 10 let					
11-14 let					
15-18 let					

Další děti popřípadě vypište prosím:

5. Jaké digitální technologie se nachází u Vás v domácnosti? (Lze zvolit více odpovědí)

- Mobilní telefon
- Tablet
- Stolní počítač
- Notebook
- Televize
- Jiná možnost, prosím vypište:

6. Které z uvedených digitálních technologií využívají Vaše děti? (Lze zvolit více odpovědí)

- Mobilní telefon
- Tablet
- Stolní počítač
- Notebook
- Televize
- Jiná možnost, prosím vypište:

7. U kterého z uvedených zařízení tráví denně Vaše dítě nejvíce času?

- Mobilní telefon
- Tablet
- Stolní počítač
- Notebook
- Televize
- Jiná možnost, prosím vypište:

8. Kolik přibližně hodin denně Vaše dítě stráví na vybraném digitálním zařízení z otázky číslo 7?

- Méně než 1 hodinu
- 2-4 hodiny
- 4-6 hodin
- 6-8 hodin
- 8 a více hodin

9. Jste spokojeni s množstvím času, které Vaše dítě na digitálních technologiích tráví?

(Označte prosím svou odpověď na škále od 1 do 5, kdy 1 znamená „jsem plně spokojen/a“ a 5 znamená „nejsem vůbec spokojena“)

1 2 3 4 5

Svou odpověď prosím zdůvodněte:

10. Od kolika let by podle Vás měly děti začít používat digitální technologie? Svoji odpověď prosím zdůvodněte:

.....
.....

11. Účastníte se nějakým způsobem na používání digitálních technologií Vašimi dětmi?

- Ano
- Ne

Pokud ano, jak? (Vyberte jednu z nabízených možností)

- Aktivně se zapojuji do jeho aktivit na internetu a debatujeme o tom, co se mu může na internetu stát a co má v takovém případě dělat
- Vymezím mu čas, který na digitálním zařízení může strávit, a řeknu mu, na co se nemá dívat
- Nainstaloval/a jsem mu aplikaci, která bude hlídat, co na digitálním zařízení dělá, popřípadě mu zamezí přístup na určité stránky
- Jiná možnost, prosím vypište:

12. Myslíte si, že je důležitá kontrola při používání digitálních technologií Vašimi dětmi?

(Označte prosím svou odpověď na škále od 1 do 5, kdy 1 znamená „Určitě ano“ a 5 znamená „Rozhodně ne“)

1 2 3 4 5

13. Používáte nějakou aplikaci na kontrolu dětí? Prosím uveďte jakou:

.....
.....

- Žádnou aplikaci ke kontrole dětí nepoužívám

14. Co Vaše děti sledují v televizi? (Lze zvolit více odpovědí)

- Pořady pro děti (pohádky, seriály pro děti aj.)
- Horory
- Komédie
- Vzdělávací pořady/dokumenty
- Nevím
- Děti televizi nesledují vůbec (napíšte prosím důvod:))
- Jiné, prosím vypište:

15. Vyžadují Vaše děti nákup věcí, které viděli v reklamě přes digitální média?

- Ano
- Ne
- Nevím
- Nesledují reklamy

16. Domníváte se, že mohou digitální technologie být pro Vaše děti užitečné a prospěšné?

- Ano
- Ne
- Nevím

Pokud ano, jak? (Vypište prosím)

.....
.....

17. Máte pocit, že digitální technologie mohou Vaším dětem škodit?

- Ano
- Ne
- Nevím

Pokud ano, jak? (Vypište prosím)

.....
.....

18. Myslíte si, že digitální technologie jsou součástí zdravého životního stylu?

- Ano
- Ne

Vaši odpověď zdůvodněte prosím:

.....
.....

19. Používáte aplikaci na podporu zdravého životního stylu?

- Ano
- Ne

Pokud ano, vypište jakou:

.....
.....

20. Myslíte si, že jsou aplikace na podporu zdravého životního stylu užitečné? (*Označte prosím svou odpověď na škále od 1 do 5, kdy 1 znamená „Určitě ano“ a 5 znamená „Rozhodně ne“*)

1 2 3 4 5