

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**  
**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2017**

**Marta Filipová**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA MATEMATIKY, FYZIKY A TECHNICKÉ VÝCHOVY

**MULTIMÉDIA A JEJICH VLIV NA DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU**  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Marta Filipová**

*Učitelství pro mateřské školy, předškolní a mimoškolní pedagogika*

Vedoucí práce: Mgr. Jan Krotký, PhD.

**Plzeň, 2017**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně  
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 1června 2017

.....  
*vlastnoruční podpis*

Děkuji panu Mgr. Janu Krotkému, PhD. za užitečnou metodickou pomoc,  
kterou mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce.  
Také děkuji své rodině, která mě po celou dobu mého studia podporovala.  
Tímto děkuji za trpělivost a morální podporu.

# ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta pedagogická

Akademický rok: 2015/2016

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marta FILIPOVÁ**  
Osobní číslo: **P14B0105K**  
Studijní program: **B7531 Předškolní a mimoškolní pedagogika**  
Studijní obor: **Učitelství pro mateřské školy**  
Název tématu: **Multimédia a jejich vliv na děti předškolního věku.**  
Zadávací katedra: **Katedra matematiky, fyziky a technické výchovy**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

1. Multimédia, jejich význam, přínos, negativa.
2. Využití a vliv multimédií na předškolní děti.
3. Technické výukové prostředky.
4. Výzkum, jeho cíle, metoda, rozsah a oblast.
5. Sumarizace výsledků, doporučení pro praxi MŠ.

Rozsah kvalifikační práce: **30 - 50**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

BÍNA, D. *Výchova k mediální gramotnosti*. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 2005. ISBN 80-704-0844-8.  
BLAŽEK, B. *Venkov města média*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998. 362 s. ISBN 80-85850-59-1.  
DOSTÁL, J. *Multimediální, hypertextové a hypermediální učební pomůcky - trend soudobého vzdělávání*. Časopis pro technickou a informační výchovu. Olomouc: Univerzita Palackého, 2009. Ročník 1, Číslo 2, s. 18 - 23. ISSN 1803-537.  
DVOŘÁK, D. *Multimédia přicházejí, učebnice zůstávají*. Rodina a škola. Roč. 52, 2005. č. 9, str. 12 § 14. ISSN 0035-7766.  
KROTKÝ J. A kol. *Multimediální učebnice didaktických technologií*. Plzeň, 2012. Online: <http://www.cdmvt.cz/node/303>  
Kolektiv autorů, *NOVÉ TECHNOLOGIE VE VZDĚLÁVÁNÍ* Vzdělávací software a interaktivní tabule. Olomouc, 2010. ISBN 978-80-244-2768-3. Online: <http://www.kteiv.upol.cz/ntvv/> -


Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Jan Krotký, Ph.D.**  
Katedra matematiky, fyziky a technické výchovy

Datum zadání bakalářské práce: **16. března 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. června 2017**

  
RNDr. Miroslav Randa, Ph.D.  
děkan



  
Doc. PaedDr. Jarmila Honzík, Ph.D.  
vedoucí katedry

## TEORETICKÁ ČÁST

1.1	POHLED NA POJEM MULTIMÉDIA .....	3
1.2	MULTIMÉDIA - VÝZNAM, PŘÍNOS A NEGATIVA .....	4
1.3	OBLASTI VYUŽITÍ MULTIMÉDIÍ .....	6
1.4	VLIV, POZITIVA A NEGATIVA POUŽÍVÁNÍ MULTIMÉDIÍ. ....	7
1.5	NÁSILÍ V MULTIMÉDIÍCH .....	9
1.6	DĚTI A TELEVIZE .....	10
1.7	DĚTI A POČÍTAČ .....	12
1.8	TECHNICKÉ VÝUKOVÉ PROSTŘEDKY .....	13
1.9	DIDAKTICKÉ PROSTŘEDKY .....	13
1.10	INTERAKTIVNÍ A MULTIMEDIÁLNÍ VÝUKA .....	14
1.11	MAGIC BOX, INTERAKTIVNÍ STŮL, SMART TABLE, SMART BOARD.....	15
1.12	TABLETY A CHYTRÉ TELEFONY, MOBILNÍ APLIKACE A JEJICH VYUŽITÍ .....	19
1.13	FENOMÉN S NÁZVEM POKÉMON GO .....	24
1.14	YOU TUBE.....	26

## PRAKTICKÁ ČÁST

2	CÍL VÝZKUMU.....	27
2.1	METODY VÝZKUMU.....	27
2.2	NÁSTROJ VÝZKUMU - DOTAZNÍK .....	28
2.3	VLASTNÍ KONSTRUKCE DOTAZNÍKU .....	29
2.4	ANALÝZA VÝSLEDKŮ, VYHODNOCENÍ. ....	29
	VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKŮ URČENÝCH PRO RODIČE .....	30
	VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKŮ URČENÝCH PRO UČITELKY MŠ.....	38
2.5	SHRnutí VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ. ....	45

ZÁVĚR .....	46
-------------	----

RESUMÉ.....	47
-------------	----

SEZNAM LITERATURY .....	48
-------------------------	----

INTERNETOVÉ ZDROJE .....	I
--------------------------	---

SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ.....	I
----------------------------	---

PŘÍLOHA .....	I
---------------	---

Televize, internet, počítačové hry, noviny, časopisy, rádio, mobilní telefony. Všechna tato média se stala nedílnou částí našeho každodenního života. Někdy se jejich účinků tak trochu bojíme, jindy přemýšlíme více o tom, jak je aktivně využít (třeba pro poučení, komunikaci s okolím či vlastní tvorbu).

Vedle rodiny a školy jsou dnes média nejvýznamnějším faktorem, který se podílí na formování našich dětí. Uvědomují si to nejen rodiče, ale i učitelé, a také instituce a organizace, které se věnují vzdělávání či ochraně dětí. (sancedetem.cz, 2011)

Podle průzkumu britské výzkumné společnosti Childwise, který se zaměřil na děti od sedmi do šestnácti let, klesl čas strávený sledováním televize za posledních deset let v průměru téměř o hodinu. Naopak extrémně vzrostl čas strávený na internetu. Ve zmíněné věkové kategorii od sedmi do šestnácti let tráví děti online aktivitou průměrně tři hodiny čistého času, patnáctiletí a šestnáctiletí pak dokonce téměř pět hodin denně. Děti se televiznímu obsahu přitom nevyhýbají, sledují ho však výhradně na svých tabletech a mobilech. S tím koresponduje i nárůst počtu nezletilých majitelů těchto zařízení – oproti minulému roku se zvedl o padesát procent. Obecně doporučujeme dětem důrazně vysvětlit, aby nesdíleli na internetu žádné informace o sobě, o své rodině nebo bydlišti, uvedl Ondřej Ševeček, bezpečnostní analytik a odborný lektor počítačové školy Gopas.

(DigiZone.cz, 2016)

Druhou možnost přitom vnímáme spíše jako pozitivní – můžeme komunikovat s našimi dětmi a členy rodiny prakticky kdykoliv a kdekoliv, počítačovou gramotnost bereme jako důležitou kompetenci pro život a budoucí uplatnění v praxi. Obavy spojené s médii jsou tak často nesprávné a stereotypní. Chceme-li, aby naše dítě s médii rozumně nakládalo a nenechalo se jimi nevědomky příliš ovlivňovat, musíme i my sami být schopni o účincích médií přemýšlet rozumně. Tedy kriticky, ovšem bez jakéhosi automaticky negativního postoje. Multimédia obklopují dnešní děti již od kolébky. Jak ale děti médiím rozumějí a co si od nich slibují? Pro některé rodiče je užívání médií naprostou samozřejmostí, která nestojí ani za řeč. Jiní rodiče se snaží své děti mediálně vychovávat pomocí různých sankcí a odměn, další spoléhají, že děti vychovávají svým příkladem.

(sancedetem.cz, 2011)

## 1.1. POHLED NA POJEM MULTIMÉDIA

Jak lze definovat multimédia?

Oblast informační technologie charakteristická sloučením audiovizuálních technických prostředků s počítači. Multimediální systém je souhrn technických prostředků (např. počítač, zvuková karta. (andromedia.cz, 2012)

Spojení textové, obrazové a zvukové informace s interaktivitou. (peacock.cz, 2010)

Multimédia lze definovat jako využití několika různých druhů médií (např. textu, zvuku, grafiky, animace, videa a interaktivních rysů) k předávání informací. Vedle různých druhů integrovaných médií, mohou multimédia být také interaktivními prvky, jako třeba videohry, CD ROMy, které učí cizím jazykům, nebo informační kiosky na zastávkách metra. Jiné termíny, které se někdy používají pro multimédia jsou hypermédia nebo bohatá média. (seed-project.eu, 2012)

Multimédia lze definovat jako nové technologie ve vzdělávání. Jsou to tedy moderní prostředky didaktické techniky, didaktické programy a jimi inspirované nové formy vyučování zahrnující zejména:

1. sítě – lokální počítačové sítě, internet a jeho prostřednictvím přístupné on-line knihovny, databáze a další zdroje informací, videokonference aj.

2. multimédia, která spojují různé formy prezentace informace (hypertext, obraz a animovaný obraz, zvuk a atd.) a to na různých typech nosičů (on-line, na CD-ROM)

3. mobilní prostředky a přístupy podporující flexischooling (vzdělávání mimo školní instituce) a další formy distančního vzdělávání, zahrnující bezdrátové sítě, notebooky apod. Kombinace těchto prostředků – interaktivní multimediální učební materiály přístupné prostřednictvím počítačových sítí „odkudkoli kdykoli“ umožňující „distribuované vzdělávání“, učení „just-in-time“.

(Průcha, Walterová, Mareš, 2003)

Multimédia jsou tedy kombinace forem obsahu videa, audio, textů, obrázků, animací a interaktivity. Interaktivita uživatele znamená aktivně se účastnit a zasahovat do průběhu multimediálního programu. (OnlineZona.cz, 2009)



Na rozdíl od masových médií (noviny, časopisy, knihy, rozhlas, televize, video), která jsou vymezovaná tím, že přenášená sdělení jsou přijímána velkým, anonymním a heterogenním souborem adresátů a zpětná vazba od adresáta sdělení ke zdroji je zpožděná. (Průcha, Walterová, Mareš, 2003)

U multimédií je také velmi důležitá grafická stránka, která mnoha dětem i dospělým umožňuje velmi rychle se učit. Toho využívají výukové programy, které jsou velmi vhodné pro vzdělávání. Opět je ale správná volba programu samozřejmostí, program musí být kvalitní, splňovat pedagogická kritéria, mít jednoduché ovládání, a hlavně musí být bez chyb. (Poláková, 2001)

## 1.2 MULTIMÉDIA - VÝZNAM, PŘÍNOS A NEGATIVA

Průvodce Multimédií uvádí: „*O multimédiích se mluví také v souvislosti s „informační superdálnicí“. Super dálnice vzniká už dnes slučováním komunikačních odvětví, jako je telefon, kabelová televize a film. Jde o síť budoucnosti, která přivede pomocí kabelu programové vybavení multimédií – a další vybrané služby do lidských domovů. Protože se už objevují interaktivní služby, stává se tato vize rychle skutečností. Ať už je definujeme jakkoli, ovlivňují multimédia významným způsobem náš život. V roce 1985 nazvala firma Microsoft multimédia „novým papyrusem“. Dnes však málokdo pochybuje o tom, že technologie multimédií sehraje v našem životě stejně revoluční roli.*“ (Bowen, Elliot, 1997)

Využívání multimédií se pro nás stalo nedílnou součástí našich životů.

**Text** je základem všech multimediálních souborů, je nositel informace, ať už se jedná o text psaný nebo mluvené slovo.

### **Audio**

Prvním přístrojem na nahrávání a reprodukci hlasu byl fonograf. Jeho vynálezcem byl roku 1877 Thomas Alva Edison, který si jej 19. února 1878 nechal patentovat a prvním záznamem byla dětská říkanka Mary had a little lamb. Záznam na fonografu byl uchovávaný na válečku. V roce 1888 berlínský herec Emile Berliner nezávisle na něm vyvinul gramofon, který fonograf následně nahradil.

**Animace** je způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí. Slovo pochází z cizího slova znamenajícího *oživení*. Animace se využívá mj. v animovaném filmu. Animace (animovaná grafika) je spojení grafiky do celku, obdoba videa v grafické podobě.

**Video**, z *latinského [video] - vidět*, je technologie pro zachycování, zaznamenávání, přehrávání, přenos a obnovu pohyblivých obrázků používající elektronické signály nebo digitální média. Je spojena především s televizní výrobou.

**Interaktivita** – vlastnost systému (např. elektronické učebnice) umožňující aktivní přizpůsobení se uživateli a jeho podíl na řízení průběhu jednotlivých procesů: systém např. umožňuje výběr z variant postupu, reaguje na specifika uživatele (např. pamatuje si chyby, které konkrétní žák dělá při procvičování a podle toho volí další úlohy), klade nebo zodpovídá otázky apod. Vysokou mírou interaktivity se často vyznačují multimediální výukové programy. (Průcha, Walterová, Mareš, 2003)

Šárka Ocásková na blogu uvádí polemiku z publikací Lelii Greenové, *Communication, Technology and Society*, i Sally McMillanové, „A Four-Part Model of Cyber Interactivity: Some Cyber-Places are More Interactive than Others.“:

*„Názory odborníků se na definici interaktivity liší. Například Lelia Greenová již hovoří o užším pojetí interaktivity, kde její definice by zahrnovala například elektronické hry, ale také i DVD disk na kterém lze vybírat a řadit si filmové kapitoly dle vlastní volby, bez ohledu na jejich pořadí. Předkládá tedy, že interaktivita jasně předpokládá, že komunikační média a jeho produkty musí být schopny být upravovány uživatelem a mít takové technologie, které spoluúčast ze strany uživatele přímo vyžadují ke svému efektivnímu fungování.“* (Green, 2002, [medialniproroci.blogspot.cz](http://medialniproroci.blogspot.cz), 2013)

*„S dalším poněkud detailnějším souborem definic přichází Sally McMillanová, která vychází z práce Bordewijka a van Kaama. Odvíjí se od 4 prolínajících se úrovní užítí. 1) Alokuce, zde je interaktivní zapojení minimální. 2) Konzultace, k ní dochází, když uživatel vyhledává určitou informaci. Většinou se jedná o databáze. Nemusí zde docházet ke změně obsahu a zpětná vazba je minimální. 3) Registrace, zde dochází ke shromažďování přístupových vzorců, kde se uživatel pohyboval apod. a ty se potom zaznamenávají v centrálním registru. Jako příklad uvádí „cookies“. 4) Konverzační interaktivita, k té dochází ve chvílích, kdy spolu dva jedinci navzájem prostřednictvím počítačových technologií komunikují. Nebo takovou komunikaci tváří v tvář napodobují.“* (McMillan, 2002, [medialniproroci.blogspot.cz](http://medialniproroci.blogspot.cz), 2013)

**Interaktivní tabule** je novinkou 21. století. Patří k oblíbenému školnímu vybavení jak u žáků nižších ročníků, tak u studentů vysokých škol. Je otázkou času, kdy interaktivní tabule nahradí tabuli klasickou křídovou a magnetickou. Interaktivní tabule pomáhá k lepšímu pochopení látky, a tím i k lepším výsledkům ve škole. Interaktivní tabule a výuka rozšiřuje možnosti vlastní kreativity a posluchači jsou aktivní po celou dobu výuky. (cdmvt.cz, 2012)

Interaktivní tabule je dotykově – senzitivní plocha, prostřednictvím které probíhá vzájemná aktivní komunikace mezi uživatelem a počítačem s cílem zajistit maximální možnou míru názornosti zobrazovaného obsahu. (Dostál, 2009, ceskaskola.cz, 2017)

### 1.3 OBLASTI VYUŽITÍ MULTIMÉDIÍ

Využití multimediálního programu je velmi široké. Uplatnění naleznou všude, kde je vhodné využití každé jejich součásti odděleně či v kombinaci.

Využití multimediálního programu je velice široké:

- **Prezentace**

Prezentace nabízí služby a poskytuje informace zákazníkům v určitém oboru.

Prezentace mohou být doplněny obrázky, grafy, videem, zvukem či animací.

- **Výukové programy**

Další možností jsou výukové programy, např. jazykové. Zde je přímo podmínkou uživatele zasahovat do programu. Student může nastavit obtížnost, formu výuky či zvolit jednotlivé lekce.

- **Počítačové hry**

Jednou z nejznámějších možností multimédií jsou počítačové hry. To je klasický případ, kdy se setkává obraz, text, video a zároveň je podmínkou do běhu programu zasahovat.

- **Informační tituly**

Jedná se především o různé encyklopedie, ve kterých je možné listovat, procházet a vybírat z nich podle tématu.

- **Rádio, TV**

Svým způsobem mohou být interaktivní i klasická multimédia jako je televize a rádio.

Jako divák můžeme do vysílání zasahovat např. hlasováním SMS zprávami a podobně.

(OnlineZona.cz, 2009)

Multimédia se stali v dnešní době v rukou člověka běžným nástrojem. Neustále vznikají nové promyšlenější programy na tvorbu multimediálních aplikací. Multimédia jsou nabízena, využívána, ale také očekávána. (OnlineZona.cz, 2009)

#### **1.4 VLIV, POZITIVA A NEGATIVA POUŽÍVÁNÍ MULTIMÉDIÍ.**

*„K srdci bychom si měli vzít názor doktora Michaela Riche, který je pediatrem a ředitelem Centra pro vliv médií na dětské zdraví v Dětské nemocnici v Bostonu. Říká, že využití technologií je dnes již natolik všudypřítomné, že bychom se měli přestat dohadovat o tom, zda je dobré či špatné. Musíme je prostě přijmout jako běžnou součást života dětí. Je pro ně stejně samozřejmé jako dýchání.*

*Studie pochopitelně potvrdila i takové již opakovaně ověřené pravdy, jako že děti, které s medií tráví nejvíce času, mají větší problémy s prospěchem, že čím vyšší je vzdělání rodičů, tím nižší je zjištěný čas trávený u televize nebo u počítače, nebo že je dobré dětem pro užívání technologií stanovit a pravidla.“ (Brdička, 2011, spomocnik.rvp.cz, 2017)*

*Média způsobují u dětí změny jejich chápání světa – restrukturalizuje jejich myšlení. V mnoha případech se jedná o vývoj přijímaný pedagogy s nelibostí. V jeho důsledku vzniká tzv. „síťová generace“ obtížně vzdělavatelná tradičními metodami. Její odpor k dosud běžným postupům přitom stále stoupá. Velmi pěkně to ve svém nedávném článku (Hrozí na školách „síťová válka“?) na České škole popisuje Dan Franc, když tvrdí, že vzniká „síťový konflikt“, na který „síťová generace reaguje v tom horším případě ignorací, posměchem nebo přímo sabotáží“. (spomocnik.rvp.cz, 2011)*

Média působí „na čtyřech různých úrovních současně: jako společenská instituce, jako organizační mašinerie, jako způsob umíst'ování obsahu na scéně a jako prostor, kde recipienti nabývají zkušenosti“. (Jirák, Köpplová, 2009)

Povaha působení je dána rozdílným pohledem na média a mediální komunikaci, hlavně skrze společenskou povahu se jedná o neustále se rozvíjející a proměňující se systém. Média vždy působí jako součást společenského kontextu a „budou jen zřídka kdy jedinou nebo dostatečnou příčinou určitého efektu a je neobyčejně těžké stanovit jejich relativní příspěví“. (Jirák, Köpplová, 2007)

Podle V. Mertina a I. Gillernové převažuje spíše vliv pozitivní. Média pro děti představují neskutečné možnosti. Možnosti, jak se setkat s věcmi, s nimiž by se v běžném životě nikdy nesetkaly. Jsou jim zprostředkovány nové znalosti, pozitivní příklady, důležité informace, socializační vzory. Navíc jim přináší radost, potěšení a možnost odpočinku. (Gillernová, Mertin, 2015)

David Giles udává, že rodiče by měli mít na paměti, že pokud jsou jejich děti dlouhodobě vystavovány médiím, má to zdravotní dopady na vývoj mozku, obezitu, zvýšenou agresivitu, předčasnou sexuální aktivitu, užívání drog, alkoholu a špatné školní výsledky. Děti by se měly naučit správné volbě programů a poznat, jaké hodnoty se skrývají v jejich obsahu. Velkou pomoc by jim měli dávat hlavně rodiče, kteří by měli sledovat, kontrolovat a hodnotit co jejich děti sledují a čím se baví. (Giles, 2012)

Za negativní vliv médií se považuje také, že pokud je člověk dlouhodobě vystavován určitým podnětům, brzy si na ně zvykne a začne je považovat za normální, např. násilí v seriálech, filmech a videohrách. Nejsme ovlivňováni pouze snahou měnit naše názory a postoje, ale jsou nám nabízena přímo témata, o kterých bychom měli přemýšlet nebo se jimi zabývat. Média takto určují, které otázky budou v danou dobu důležité a které ne. Do svého obsahu také zahrnují jen určitá témata, která mají vyzdvihnout důležitost daného tématu. Účinky těchto předkládaných nejsou na každého člověka stejné, mohou snadno ovlivnit mínění jednotlivců a následně celé veřejné mínění.

Příklad, jak mohou média ovlivnit lidi.

*Byl rok 1938, 30. října. Američané právě slavili Halloween. K rádiu, což byl tehdy zdaleka nejrozšířenější prostředek zábavy a informací, zasedli milióny lidí a hledali zajímavý program. Když si naladili program tehdejší stanice CBS nevěřili vlastním uším. Slyšeli neuvěřitelné věci: „Dámy a pánové, mám závažnou zprávu. Zní to neuvěřitelně, ale důkazy vědy i očitých svědků vedou k nevyhnutelnému předpokladu, že ta divná stvoření, která dnes přistála na loukách v Jersey jsou předvojem invazní armády z Marsu.“....*

*Ačkoli herci během vysílání několikrát sdělovali posluchačům, že se jedná o dramatizaci známého klasického díla žánru sci-fi H. G. Wellese Válka světů, to, co následovalo v následujících hodinách nemělo v historii obdoby.*

*Na mnoha místech vypukla panika a ta se šířila jako lavina. Lidé utíkali do lesů, na silnicích vznikl dopravní chaos. Všechno raději, jen se nenechat sežehnou marťany.*

Dnes se to může zdát úsměvné a nepochopitelné, ale tehdy v roce 1938 se poprvé naplno ukázalo jakou sílu mají média.

I když bychom si mohli myslet, že se stejná situace už neopakovala, mýlíme se. Když totiž stejnou hru v roce 1949 nastudovali v Ekvádoru, dopadlo to ještě hůř. Rozlícený dav vypálil budovu rozhlasu do základu a zabil 6 lidí.

Ano, síla médií je obrovská!

Den, kdy Orson Welles zrežiroval svou velkolepou mystifikaci, měl velký dopad na dějiny rozhlasového vysílání i na aktéry samotné. Musel být přijat zákon, který nutil tvůrce do choulostivých obsahů vkládat dodnes platná varování, když obsah, jakkoliv vybočuje normě (je násilný, není vhodný pro děti, je pouhou fikcí atp.)

## 1.5 NÁSILÍ V MULTIMÉDIÍCH

Zatímco je u dospělých vliv mediálního násilí spíše krátkodobý, u dětí zasahuje do vývoje osobnosti. Může u nich převažovat strach. Časté vystavení „medializovanému“ násilí pak může vést k vytváření necitlivosti a k posunu emočního vnímání. Násilné chování si dítě osvojuje od velmi raného věku, nejkritičtější je období mezi 6 až 8 lety. Dítě, které si v tomto věku násilné postoje a názory osvojí, je bude v budoucnu velmi těžko měnit. Vlivem násilných obsahů tak dochází ke ztrátě soucitu a snadnému schválení násilí. Dokonce může přejít násilí ze zvědavosti i v zálibu. (Vyhnálek, 2005, Rodina.cz, 2017)

Násilné chování je chováním naučeným. V situaci, kdy se máme zachovat, saháme do naučených modelů. Tento archiv se buduje převážně v dětství pozorováním, nápodobou a hrou. Přesně to může dítě využít při sledování pořadů. Dítě ale nezůstává u pouhého pozorování, ale pokračuje nápodobou a přes fantazii přenáší tato pozorování do her. Pokud je tento trénink intenzivní (nejčastěji je podporován u počítačových her), může se podnět zautomatizovat natolik, že vzniká nebezpečí automatické násilné reakce bez vědomé kontroly. (Vybíral, 2000)

To co „konzumujeme“ je duševní potrava. A na tom, jakou potravu přijímá duše, záleží stejně jako na tom, co máme na talíři a ve sklenici pro své tělo. Má to vliv na naši povahu, inteligenci, rozhled, citlivost nebo otupělost. (Pithartová, Říčan, 1995)

## 1.6 DĚTI A TELEVIZE

*Televize má dnes své místo téměř v každé domácnosti a její sledování patří stále mezi nejdostupnější a nejrozšířenější pasivní způsob trávení volného času. Již od útlého věku nabízejí rodiče dítěti sledování televize jako přirozenou a trvalou součást náplně volného času během dne. Vliv televizní obrazovky na dítě předškolního věku je obrovský.*

*„Většina rodičů stále podceňuje negativní vliv nadměrného sledování televize na vývoj svých dětí. Děti běžně sledují pořady, ve kterých se vyskytuje násilí. To má sice mírnější podoby (honičky, výprask, rvačky, nadávky), ale přesto mívá škodlivý dopad. Děti vůči násilí mohou časem otupět a považovat je za normu a neškodnou součást běžného života. Mohou se snadněji ztotožňovat se špatnými vzory chování. Sledování televize nepodněcuje fantazii a kreativitu (obrazy jsou již hotové), rozvoj slovní zásoby (dítě aktivně nekomunikuje), brání rozvoji motorických schopností (jen sedí u obrazovky).*

*V určité míře má televize i pozitivní vliv. Vhodné pořady a pohádky učí děti poznávat svět, učí správným morálním hodnotám a je v nich i mnoho moudrosti. Záleží tedy hlavně na tom, co děti v televizi sledují. Zde by měla platit určitá pravidla. O televizním diváctví by měli rozhodovat především rodiče.*

*Mějme na paměti: „Pohádka, kterou budeme svým dětem vyprávět nebo číst, má mnohonásobně větší efekt na rozvoj řeči, slovní zásoby, fantazie i duševních schopností než ta nejkrásnější pohádka v televizi.“ (Informatorium 3-8, 2013)*

Říčan a Pithartová přirovnávají sledování televize k jídlu. To, co konzumujeme z obrazovky, je duševní potrava. A na tom, jakou potravu přijímá duše, záleží stejně jako na tom, co máme na talíři a ve sklenici pro své tělo. Má to vliv na naši povahu, inteligenci, rozhled. Dnes máme obrovský výběr duševní stravy, ať už na televizních kanálech nebo v kinech a půjčovnách videokazet, v knihách a časopisech, ale čím svobodnější volbu člověk má, tím větší na něm leží zodpovědnost za utváření jeho vlastního života a jeho duše. (Pithartová, Říčan, 1995)

## CO S TÍM MŮŽEME UDĚLAT?

- **Učme děti vybírat!** Častou chybou je sednout si k televizoru pokaždé, když máme chuť se dívat. Některé pořady kritizujeme, ale stejně se na ně díváme i nadále televizor nevypneme. Je důležité naplánovat dětem co se bude sledovat.
- **Učme děti vypínat!** Když vás pořad zklame, neváhejte použít vět typu: „Na tohle se teda dívat nebudu!“, nebo u dětských pořadů: „Terezko, tohle musíme vypnout. Vždyť to nemá hlavu ani patu a pořad tam něco rozbíjejí nebo střílejí nebo do někoho kopou, fuj!“
- **Pozor na počítačové hry!** Jsou velmi zajímavé a některé děti se díky nim naučí počítač používat, hrozí ovšem, že nahradí kamaráda.
- **Vysvětlujme!** Starším dětem vysvětlujte škodlivost mediálního násilí, pornografie, kýchče a senzacechtivého zpravodajství. S dospívajícími dětmi mluvejte jako rovný s rovným. Jsou posléze aspoň z části nad věcí a nedají se tak snadno strhnout.
- **Vyjadřujte své názory i mimo rodinu!** Je důležité mluvit o filmech a pořadech na schůzích rodičů a kdekoli je příležitost. Je dobré psát dopisy televizním a rozhlasovým stanicím, novinám. Důležité je vyjádřit co nejpřesněji jaký pořad dětem uškodil a který by jim prospěl a proč.
- **Nenechávejte se terorizovat!** Zapnutým televizorem v restauracích, autobuse, letadle – naučme děti protestovat a žádat o vypnutí. Je to naše právo, i kdyby si všichni přáli pořad sledovat. Máme právo na ticho. Němý televizor by nám neměl vadit, ledaže by běželo porno či násilí takového kalibru, že by došlo k pohoršení a byl ohrožován mravní vývoj přítomných dětí.
- **Kupte nebo si alespoň občas vypůjčte kameru!** A naučte děti s ní zacházet. Děti se naučí, že mohou samy určovat, co bude v televizi.
- **Zakazujme!** „Tenhle film pro tebe není dobrý. Moc tě to rozrušuje, zase bys křičel ze spaní!“

(Pithartová, Říčan, 1995)



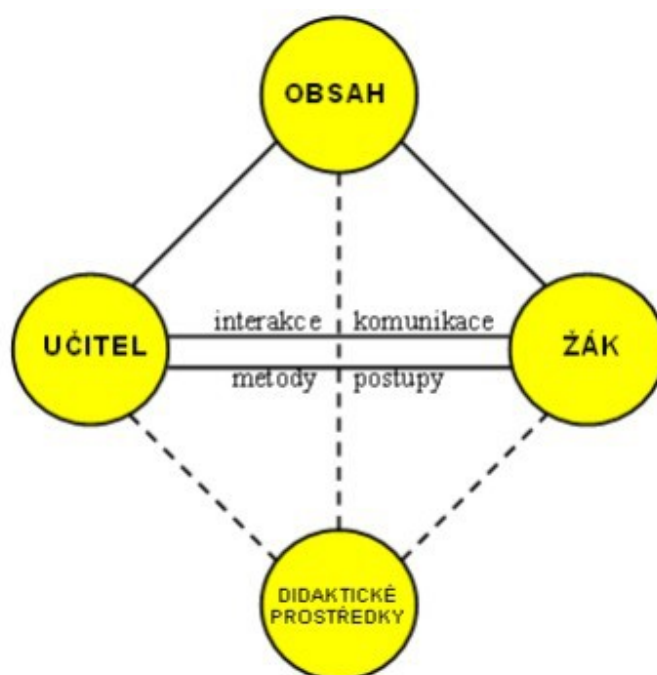
## 1.7 DĚTI A POČÍTAČ

*Už od útlého věku jsou děti počítači přirozeně přitahovány. Zakázat dětem počítač v dnešní době je téměř nemyslitelné, neboť se ve svém budoucím životě neobejdou bez dovedností obsluhovat výpočetní i digitální techniku. Zde je důležitá především strídmost. Optimální doba strávená na počítači by neměla zpočátku přesáhnout 10-15 minut. V pozdějším věku maximálně ½ hodiny denně. Opět rodiče hrají velkou roli. Měli by mít přehled, co dítě na počítači dělá. Vhodné je pracovat s dítětem na PC společně. Úkolem rodičů by mělo být naučit dítě využívat v budoucnu počítač ku prospěchu, nikoli k zahánění nudy. „Počítač může být dobrým sluhou, ale snadno se může změnit i ve zlého pána“ (Informatorium 3-8, 2013)*

Ivana Ašenbrenerová cituje ve svém článku Terezu Beníškovou psycholožku z pedagogicko-psychologické poradny: *"Jednostranná zájmová aktivita u počítače může ovlivňovat schopnost navazovat a udržovat vztahy s vrstevníky, kdy se jediný společný zájem a téma komunikace omezuje na počítačové hry. V některých hrách je navíc důležitým prvkem násilí a agresivita, což může u disponovaných dětí vyvolávat zkreslené vnímání světa a mohou začít považovat agresivitu za nejjednodušší způsob řešení neshod a prosazování svých zájmů,"* dodává psycholožka. (Ašenbrenerová, 2013, ona.idnes.cz, 2013)

## 1.8 TECHNICKÉ VÝUKOVÉ PROSTŘEDKY

Názorná výuka je jedna z důležitých předpokladů úspěšného vedení výuky vůbec, proto patří didaktická zásada názornosti mezi nejvýznamnější z didaktických zásad. K naplnění uvedené myšlenky v reálné výuce přispívají velkou měrou právě materiální didaktické prostředky. Ty můžeme obecně charakterizovat jako součást širší skupiny didaktických prostředků, které zahrnují vše, co umožňuje dosažení deklarovaného cíle vyučování. (Serafin, 2011)



Obr. 1 - Schéma: pozice didaktických prostředků v procesu výuky dle J. Maňáka

## 1.9 DIDAKTICKÉ PROSTŘEDKY

Podle J. Maňáka jsou didaktické prostředky „Předměty a jevy sloužící k dosažení vytyčených cílů. Prostředky v širokém smyslu zahrnují vše, co vede ke splnění výchovně vzdělávacích cílů.“ „K didaktickým prostředkům patří i materiální prostředky zajišťující, podmiňující a zefektivňující průběh vyučovacího procesu“. (Maňák, 2003, cdmtv.cz, 2012)

Didaktické prostředky nebo také didaktická technika jsou technické přístroje a zařízení užívané pro výukové účely. Zprostředkovávají auditivní, vizuální a audiovizuální informace a umožňují objektivizaci řízení učení a vyučování prostřednictvím optimalizovaného programu. Patří k nim např. promítací přístroje, zvukové přístroje,

přístroje a zařízení, umožňující záznam a reprodukci zvuku nebo obrazu (event. obojího současně), zpětné projektory, jazykové laboratoře, vyučovací stroje, trenažéry, simulátory, počítače, počítačové sítě, zařízení pro snímání a zvětšování obrázků a předmětů, zařízení pro sledování mikroskopických objektů na televizoru apod. (andromedia.cz, 2017)

## 1.10 INTERAKTIVNÍ A MULTIMEDIÁLNÍ VÝUKA

Daniel Preisler uvádí ve svém článku „*Interaktivní výuka je považována za novou metodu, která má žákům nabídnout zábavnější a méně stereotypní formu výuky. Měla by svými prostředky zapojit žáky do spoluvytváření samotné vyučovací hodiny, a tím zvýšit jejich motivaci k učení. Zatímco v dřívějších dobách stačil kantorovi k dodržení zásady názornosti nástěnný obraz, meotar nebo nějaký ten diapozitiv, dnes tyto prostředky vystřídaly počítače a interaktivní tabule. A jak tedy interaktivní tabule funguje? Jedná se vlastně o velkou dotykovou obrazovku, ke které je připojen počítač a datový projektor. Projektor promítá obraz z počítače na povrch tabule a přes ni můžeme prstem, speciálními fixy nebo dalšími nástroji ovládat počítač. Učitel, pro kterého je dnes používání počítače nutností, se nemusí obávat nějakých technických složitostí při ovládání tohoto hardwaru. Stačí jednoduše pouhý dotyk na povrchu tabule a pohodlně spustíte přichystané obrazové materiály, videa, internetové zdroje – a co je nejprínosnější: se všemi materiály můžete v digitálním prostředí názorně a aktivně pracovat, opatřovat poznámkami, třídít, zapojovat aktivně žáky. Velkou výhodou je, že si veškeré záznamy můžete ukládat pro pozdější použití.*“ (Preisler, 2017, mvcr.cz, 2017)

Interaktivní a multimediální výuka je pojem již dobře zakořeněný v pedagogické teorii, ovšem méně již v pedagogické praxi. Interaktivní pomůcky dělají výuku mnohem zajímavější. Jedním z jejích cílů je zatraktivnit a zefektivnit dnešní proces výuky a nabídnout žákům nové možnosti, aby se tak mohli aktivně zapojit do získávání uplatnitelných vědomostí a dovedností. (Krotký, 2012, cdmvt.cz, 2012)

Tato technologie přináší z pohledu MŠ možnost v jednom okamžiku zapojit větší kolektiv, ať už do rozvojových aktivit či při zábavě.

Využívání interaktivní technologie dětmi již v předškolním věku, podporuje dobrou adaptaci na nástroje a aktivity, které je v dnešní době čekají po nástupu do školy. Umožňuje to zmírnit stres a usnadnit přechod do první třídy.

Interaktivní technologie v předškolním věku podporují přirozený rozvoj paměti, logického myšlení, postřehu, koncentrace pozornosti a správného rozhodování, vzájemné spolupráce a tolerance, komunikační dovednosti, naslouchání a pomáhají např. i při osvojování základů cizích jazyků. (avmedia.cz, 2017)

### **1.11 MAGIC BOX, INTERAKTIVNÍ STŮL, SMART TABLE, SMART BOARD**

Magic Box je moderní interaktivní učební pomůcka se zvukem, určená hlavně pro nejmenší děti, které si stále ještě rády hrají na zemi. Projekce v tomto herním prostředí je pro ně nejpříjemnější a získá si ihned jejich pozornost. (mamnapad.cz, 2013)

Učitel tedy pracuje se skupinou dětí, které si navzájem pomáhají, spolupracují a hledají společné řešení nebo je zde také prostor pro individuální práci dítěte a rozvíjení samostatnosti při řešení úkolů (přímá práce s elektronickým perem).

Magic Box nabízí řešení i dětem s mnoha dysfunkcemi, lehkými formami autismu či jinými fyzickými handicapy, kteří si i do vyššího věku raději hrají, než se prezentují a pracují.

Počítač se ovládá jednoduchým elektronickým perem či z klávesnice. I velmi malé děti se díky MB mohou účastnit SW her, omalovánek, puzzle skládaček či jiných vzdělávacích aktivit, i když stojí, klečí nebo leží přímo na projekční ploše.

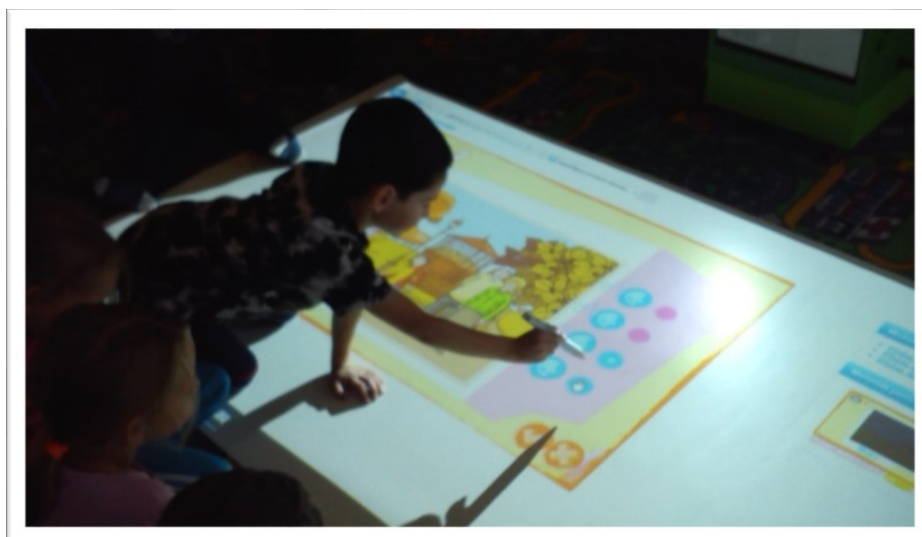
Magic Box svým originálním pojetím obohacuje a podporuje komplexní rozvoj dítěte a je dalším krůčkem propojení moderních vzdělávacích technologií v mateřské škole. (projektmedia.cz, 2017)

Měla jsem možnost navštívit mateřskou školu nedaleko svého bydliště, kde je využívána jako učební pomůcka Magic Box. Děti si zde MB velmi rychle oblíbily. V této mateřské škole se stal významnou součástí vzdělávání.



*Obr. 2 - Magic Box, příprava na výuku*

MB pomáhá při práci s budoucími prvňáčky, kteří se tak už nyní připravují na práci s interaktivními pomůckami. Většina základních škol už dnes má ve svých třídách interaktivní tabule, a tak práce s IT není pro budoucí žáky prvních tříd ničím překvapivým.



*Obr. 3 - Magic Box, práce s elektronickým perem*

Velkou výhodou Magic Boxu je snadná mobilita. Dále pak jednoduché programy, které děti zvládnou používat během několika minut.

S MB lze promítat i na zeď. Například v případě, že chce pedagog dětem pustit nějaký film či pohádku, kde není nutná aktivita.

V mateřských školách nachází své místo také interaktivní stůl, například SMART TABLE. Umožňuje práci více dětí současně a podporuje tak jejich vzájemnou kooperaci a komunikaci. Děti zde mohou vykonávat nejrozmanitější výukové aktivity.

Iva Loužecká ve svém článku popisuje Smart Table jako skvělý nástroj pro výuku a dodává: „*Plně vyhovuje požadavkům na efektivní způsoby výuky, tj. práci v malých skupinách a orientovanou na řešení problémů. Učitel má k dispozici moderní nástroj pro větší různorodost výuky, který reaguje na aktuální potřeby dnešních dětí. SMART Table podporuje také inkluzivní výuku a snadno lze zapojit žáky se speciálními vzdělávacími potřebami, nebo mladší žáky na vozíčku. Díky přidaným kolečkům získáte potřebnou mobilitu nejen po třídě, ale stůl snadno převežete do dalších tříd.*“ (ve skole.cz, 2015)



*Obr. 4 - Interaktivní stůl Smart Table*

Interaktivní tabule SMART BOARD jako malé multimediální centrum, poskytuje přístup k výukovým aplikacím, internetovým aktivitám.

Interaktivní tabule pomáhají také rozvíjet výtvarné dovednosti. Děti na nich mohou i kreslit. Tabule pomocí funkce chytrého dotyku automaticky rozpozná popisovač, prst nebo dlaň k mazání.

Tyto moderní technologie jasně ukazují směr budoucího vývoje, co nejjednodušším způsobem přiblížit digitální svět i těm nejmenším.



*Obr. 5 - Interaktivní tabule, výuka ve třídě*

Jako významný přínos používání interaktivních tabulí a s nimi spojené interaktivní výuky v mateřských školkách vnímám to, že významně napomáhají při:

- Rozvíjení tvořivého myšlení dětí, pomáhají řešit běžné situace, posilují zvědavost a radost z poznávání
- Pomáhají dětem pochopit, co je malé, co velké, rozlišovat barvy a naučit se číslice nebo písmena svého jména
- Snadněji se soustředí, zaujmou se déle udrží pozornost ať už při zábavných hrách nebo při jiných činnostech
- Zábavnou a hravou formou tak učitelky zvyšují pozornost a aktivitu dětí
- Možnost individuálního nebo skupinového přístupu učitelek k dětem



## 1.12 TABLETY A CHYTRÉ TELEFONY, MOBILNÍ APLIKACE A JEJICH VYUŽITÍ

Dnešní děti mají tolik možností k trávení volného času, o kterých se starším ročníkům ani nesnilo. Spousta nově vybudovaných multifunkčních dětských hřišť, sportovních areálů, klubů mládeže, sdružení poskytující volnočasové aktivity v nejrůznějších podobách, regály plné dětské literatury, mnoho kreativních hraček a společenských her.

Přesto však velké množství dětí, těchto možností nevyužívá a tráví čas u tabletů a chytrých telefonů. Lákavost tabletů a chytrých telefonů je zřejmá. Dá se na nich dělat spousta věcí, které děti mají rády – pouští si pohádky, jsou na nich obrázky, nahradí hudební nástroje i papírové čtvrtky. Bohužel to nejsou jen děti v pubertálním věku, výjimkou nejsou ani ti nejmladší, navštěvující školku či první stupeň základní školy. Obvyklá kritika, že by si děti měly raději číst papírové knížky nebo si hrát na písku asi plně neobstojí. Záleží vždy na míře využití nebo použití a stále na rodičích. (klaramanova.blog.idnes.cz, 2016)

Nedovoluji si tvrdit, že všechny technické vymoženosti jsou špatné, to určitě ne. Pokud dítě hraje hry rozvíjející potřebné dovednosti nebo sleduje naučné pořady, které jsou pro něj přínosem, je to v pořádku.

Uvádím několik zajímavých aplikací, které mě zaujaly svým zpracováním.

**DÁVEJ BACHA** – hříčka, která si klade za cíl naučit děti něco o bezpečném chování. Zpracování je povedené. Kromě hledání kartiček, které ukazují rizika pro různé situace, např. koupání nebo hra na kolejích. Hra nabízí za odměnu i omalovánky. Jak jsem zjistila, existuje i jako stolní hra.



Obr. 6 - Náhled mobilní aplikace Dávej bacha



**PŘEDŠKOLNÍ BRAŠNIČKA** – „balíček“ zábavných úkolů nejen pro předškolní děti. Společně můžete vyzkoušet skládat slovíčka, počítat zvířátka, poznávat tvary, poznávat zvuky.

Dítě zvolenou odpověď musí tahem prstu dát na správné místo, zde nestačí jen poklepat na vybraný obrázek, který by se následně doplnil sám. Také oceňuji, že hráče nutí k přesnosti a pečlivosti a to tehdy, když musí obrázek potáhnout přesně na zvýrazněné pole, jinak není odpověď uznána. Při správné odpovědi se objeví smějící se smajlík s palci nahoru a když je odpověď špatná, ihned to poznáte, protože se mračí. Je pro děti ve věku 2-6 let a dostupná plně v češtině.



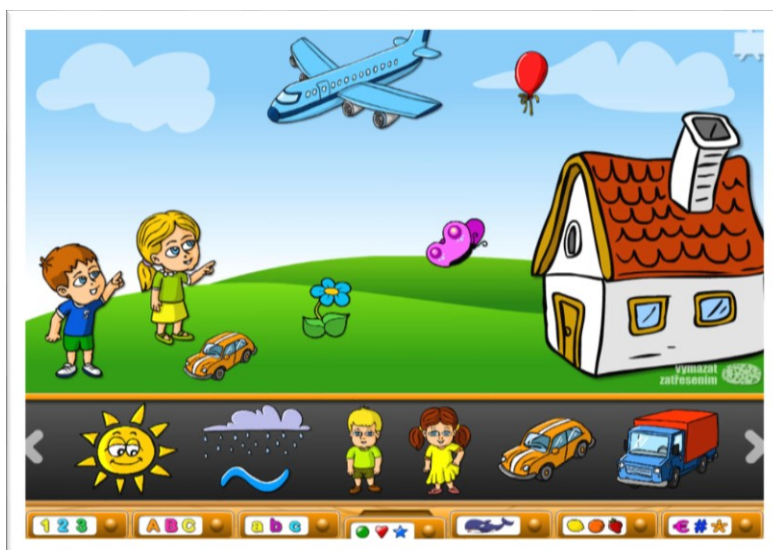
Obr. 7 - Náhled mobilní aplikace *Předškolní brašnička*

### TS ZEMĚ MAGNETEK

Děti mohou dávat na virtuální tabuli magnetky ve tvaru číslic, písmen, zvířat, ovoce, zeleniny nebo speciálních znaků. Děti se učí poznávat zvířata, lidi, písmena, číslice a tvary, které je možné pak libovolně kombinovat. Každá ze dvou stovek magnetek má i zvukové pojmenování. Česká aplikace.

Magnetky si můžete vybrat ze sedmi šuplíků: čísla, velká písmena, malá písmena, tvary, symboly, ovoce a zelenina, zvířata. Stačí si vybrat ten správný šuplík a přetáhnout vybranou magnetku na tabuli.

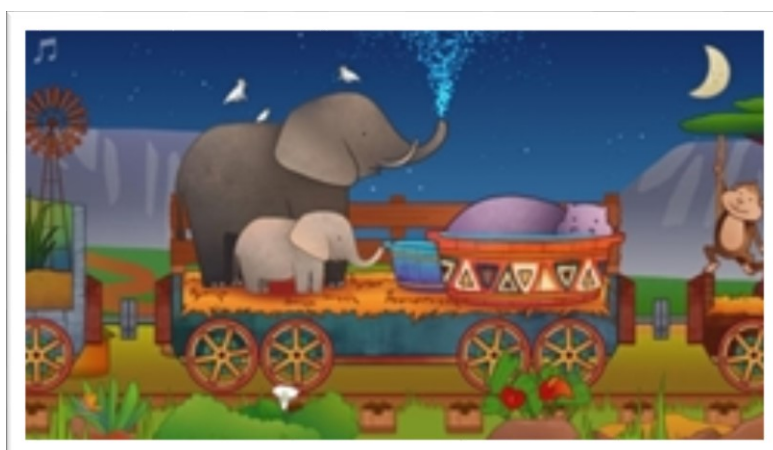
Pokud se něco nepovede nebo bychom chtěli začít nový obrázek, můžeme ten starý vymazat zatřesením nebo se jen dotkneme ikony v pravém dolním rohu tabule.



Obr. 8 - Náhled mobilní aplikace Země magnetek

## SAFARI VLÁČEK

Výborná aplikace s pohlednou animací a hudbou. Děti si na ní procvičí zejména zvířata a zvuky, které vydávají.



Obr. 9 - Náhled mobilní aplikace Vláček safari

## JDU DO ŠKOLY a TAMA A SEM S MYŠÁKEM, unikátní edukativní aplikace.




JDU DO ŠKOLY je aplikace, která především zjišťuje a rozvíjí školní zralost dětí.

Je vhodná jako příprava k zápisu do školy!

TAM a SEM S MYŠÁKEM je výuková aplikace pro děti (5-7 let), která obsahuje úkoly propojené příběhem s namluveným průvodcem. Rozvíjí prostorové myšlení a matematické kompetence dětí, které jsou důležité pro úspěšné zvládnání technických předmětů. Vhodná pro budoucí školní úspěch předškoláka v matematice či fyzice!

*„Učení je dobrodružství. Děti objevují nové věci a někdy překonávají překážky. Naším cílem je, aby děti poznávání nenudilo, neotravovalo, aby se jej nebály.“*

(uceni-v-pohode.cz, 2016)

	<i>Jdu do školy!</i> 	<i>Tam a sem s Myšákem</i> 	<i>Součtové trojúhelníky</i> 
Doporučený věk	5-7 let	5-7 let	5-11 let
Zaměření	Screening školní zralosti	Prostorová orientace Matematické kompetence	Matematické kompetence
Hlavní využití	Příprava na zápis do ZŠ a do první třídy Zjištění úrovně školní zralosti Trénink rozumových dovedností	Příprava na zápis do ZŠ a do první třídy Podpora přípravy na učení přírodních věd	Podpora výuky matematiky dle Hejného metody
Rozvíjené oblasti	Zrakové vnímání Sluchové vnímání Časová orientace Prostorová orientace Myšlení Matematické představy	Prostorová orientace Matematické kompetence Učení směrů Paměť Zrakové rozlišování Logické uvažování	Matematické kompetence Logické uvažování
Typ aplikace	Vzdělávací, příběhová s motivujícím průvodcem	Vzdělávací, příběhová s motivujícím průvodcem	Vzdělávací, (příběhová) s motivujícím průvodcem
Český dabing	ano	ano	ano
Zpětná vazba - dítě	ano	ano	ano
Zpětná vazba - rodič	ano	ano	-
Nastavení doby	ano	ano	Ne
Více uživatelů	ano	ano	-
Návazné materiály	ano	ano	ano (učebnice)
Využitelnost	Domácí prostředí, MŠ	Domácí prostředí, MŠ, ZŠ	Domácí prostředí, ZŠ
Odborný garant	Pedagogicko-psychologická poradna STEP	Pedagogicko-psychologická poradna STEP	H-mat
Vhodná zařízení	Tablet, smartphone, phablet, interaktivní tabule	Tablet, smartphone, phablet, interaktivní tabule	Tablet, smartphone, phablet, interaktivní tabule
Operační systémy	Android iOS	Android iOS	Android iOS

Obr. 10 - Náhled tabulky výukové hry *Jdu do školy*, *Tam a sem s myšákem*

**BRUSHEEZ**, aplikace pro čištění zubů s chytlavou melodií. Svým zpracováním zaujala. Děti si mohly vytvořit postavičku a tu si upravit podle vlastních představ i podle aktuálního počtu zubů. Následně si nastavily časovač na délku čištění zubů, zatímco jim hrála chytlavá písnička.

Tato aplikace bohužel už není dostupná. V době, kdy byla uvedena na trh to byla asi jedna z nejlepších výchovných aplikací pro děti na iOS (mobilní operační systém vytvořený společností Apple Inc.).

Je z čeho vybírat, máme další aplikace jako například Poznávám barvy, Mluvídek, Lego Duplo, vlak plný čísel a spousta dalších.

Přestože nejsem velkým zastáncem toho, aby měli děti mobilní telefony v tak raném věku vnímám jako pozitivní to, že jsou tyto aplikace zaměřeny především na rozvoj základních dovedností, které by měl malý předškolák ovládat ještě dříve, než nastoupí do základní školy (barvy, tvary, orientace v ploše, zvuky atd.).

Hry by určitě neměly být agresivně laděné. Častým cílem těchto her je pouze někoho nebo něco „zabít“. Na naše nejmenší děti, číhá velké nebezpečí v neschopnosti oddělit reálný svět od světa virtuálního. (viz. dále rozšířená, augmentovaná realita.)

**Aplikace EDA-PLAY** jsou připraveny na míru dětem především se zrakovými vadami, dětskou mozkovou obrnou a tělesným i mentálním postižením a kombinovaným postižením. Byly vyvinuty pod vedením odborníků na stimulaci zraku a rozvoj dovedností jemné motoriky. Aplikace je dostupná jak v češtině, tak i v anglickém jazyce.

Hry pro zraková cvičení dětí se zrakovými vadami nebo zrakovým postižením

- dostatečně velké obrázky srozumitelných tvarů
- výrazné barvy

- dostatečný kontrast mezi pozadím a obrázkem

Hry pro nácvik dovedností jemné motoriky pro děti s kombinovaným postižením

- atraktivní úkoly v nejrůznějších kategoriích obtížnosti
- jednoduchý dotyk na displej tabletu, sledování trasy nebo výběr obrázku ze skupiny

EDA PLAY zaznamenává i délku cvičení. Záznam tak může sloužit jako podklad pro další konzultaci s lékařem. (edaplay.cz, 2016)



Obr. 11 - Náhled aplikace EDA play

### 1.13 FENOMÉN S NÁZVEM POKÉMON GO

*„Pokud jste o Pokemon Go ani neslyšeli, pravděpodobně nejste připojeni k internetu.“ Asi takto lze shrnout fenomén dnešní doby, kde se na nás valí informace z hlavních novinových plátek a sociální sítě jsou plné fotek podivných příšerek mého mládí.*

*O co tedy jde? Stačí mít chytrý telefon smartphone, nainstalovanou aplikaci Pokémon GO a pak už vám nic nebrání běhat po venku a chytat do Poke Ballu Pokémony.*

*Jde o spojení běžného světa s virtuální realitou.“ (surpanblog.cz, 2016)*

Také můžeme toto spojení znát jako **rozšířenou, augmentovanou realitu**.

**Rozšířená realita**, z *angl. Augmented Reality (AR)*, je technologie pro doplňování reálného obrazu o další textové informace nebo grafické objekty, a to v reálném čase. Může se jednat například o doplnění „živého“ obrazu z kamery mobilního telefonu o informace o objektech, které se nacházejí v zorném poli uživatele. (eman.cz, 2017)

Mediální slovník popisuje tento pojem jako **realitu augmentovanou**, která představuje přímý či nepřímý pohled na reálný svět doplněný o digitální informace (většinou vrstvy, které mohou zobrazovat texty, fotky i 3D předměty). V praxi si lze největší uplatnění augmentované reality představit přes mobilní telefony, konkrétně přes jejich display snímající (přes foťák) blízké okolí. Na tomto poli již existují tzv. Augmented Reality Browsers (prohlížeče), které do displeje telefonu načítají další „vrstvy“ informací. (mediaguru.cz, 2017)

Není asi nic snadnějšího, jak vyhnat děti z domu do přírody. Ve světě se projevilo již několik pozitiv a negativ této neskutečně oblíbené hry. Velkou, již zmíněnou výhodou, je fakt, že děti se najednou začínají víc hýbat. Bohužel se také ukazuje, jak jsme z technologie otupělí, mnozí si díky virtuální realitě neuvědomují, že nejsou nesmrtelní. Při koukání do displeje pak klidně vejdou do cesty a riskují tak nejen své životy. Hlavně u dětí je to problém. Uvědomit si v dnešní době oddělenost reálného a virtuálního života je stále těžší. Ať je nám to milé či ne, je pro dnešní děti virtuální svět daleko lákavější. (surpanblog.cz, 2016)

Po této hře prahnou nejen děti, ale také dospělí šílí po svém novém Pokémonovi. Její velkou výhodou je i to, že nejen „dětí“ konečně vyjdou z domu od počítače a velmi rády vykonají nějaký pohyb, který se liší od krátké chůze od počítače na WC a do ledničky.

Odchyt pokémonů pak probíhá pomocí kamery zabudované v mobilu nebo tabletu. Vy jste pak nuceni pro další odchyt jít na další místa, ve městě i v přírodě. Pokud tedy narazíte na nějakém místě na stohlavý dav s mobilem v ruce, jste určitě blízko k dalšímu úlovku.

Lovme, ale **nebuďme závislí, a hlavně se dívejme**, kam šlapeme.

**Jed'me s dětmi na výlety a dejme si pár hodin jen pro sebe bez přístrojů, ať se nám ten reálný svět zase o kus nevzdálí.**

## 1.14 YOU TUBE

You Tube lze nazvat také fenoménem dnešní doby.

Je to nejoblíbenější platforma pro sdílení videí. Má na svědomí i další trend. Stejně jako se mění role novin, je v krizi i koncepce tradičního televizního vysílání.

Videa na You Tube lze nahrát i z mobilu. Dovoluje nahrát videa v mnoha formátech jako jsou například AVI, MKV nebo MP4.

Celebrity z You Tube se stávají stále populárnější. Vydatně k tomu přispívají virální videa, (lidé si je mezi sebou posílají, takže se šíří rychle jako virus).

(ceskapozice.lidovky.cz, 2014)

V mateřské škole You Tube může sloužit k uveřejňování krátkých videí ze života dané školky. A to zejména ukázek z besídek, divadelních či pěveckých vystoupení žáků a ze sportovních klání. Tato videa mohou učitelé používat jako pomocníka k dalšímu vzdělávání. Například videotrénink interakcí. Tato metoda je založena na pořizování videozáznamu mezi dospělou osobou a dítětem. Pořizují se v běžných situacích, jako je vyučování, hra, sebeobsluha dítěte apod. Natočená videa pak učitelé samy analyzují. Vybírají z videozáznamu takové momenty, které jsou významné z pohledu vývoje dítěte, např. jeho interakce s vrstevníky při hře nebo momenty, které poukazují na úspěšnou interakci učitelky. Na této úspěšné interakci se pak rozvíjí další kontakt s dítětem.

Většina dětí se však stala pravidelnými každodenními sledovateli nejrůznějších videí cizích lidí tzv. Youtuberů. A tak hodiny jen sedí a koukají a naslouchají přihlouplým mnohdy vulgárním řečem You tuberů.

Mělo by pro nás být varováním, že jsou pro naše děti tito lidé vzory.

Je pravdou, že my jsme svůj volný čas trávili jinak. Byli jsme venku, sportovali jsme, scházeli se s přáteli. Rozvíjeli jsme tak naše sociální vazby, učili jsme se chovat ve skupině, a večer jsme ulehali s knihou, jelikož jiných možností k výběru moc nebylo. Byli jsme zkrátka mnohem kreativnější, všestrannější a své mozky jsme nenechávali degenerovat, naopak jsme je nutili k neustálému tělocviku.

Doufejme, že počet uvědomělých rodičů poroste a z našich dětí nevyrostou sociálně a intelektově neschopné bytosti.

## 2 CÍL VÝZKUMU

Cílem mého výzkumu byla snaha zjistit prostřednictvím rodičů, jaká média jejich děti upřednostňují a do jaké míry (pozitivně nebo negativně) zasahují do jejich běžného dne a života. Zda rodiče dětem více čtou, nebo je nechávají volně bez omezení používat mobily, počítače, tablety atd. Zároveň jsem se zaměřila i na pedagogy oslovených mateřských škol, kde jsem se pokusila zjistit jaká média používají k výuce nejčastěji a jak podle nich média děti ovlivňují.

### 2.1 METODY VÝZKUMU

Pro získání dat jsem zvolila empirický výzkum, k následné realizaci jsem pak použila anonymní dotazník.

Tato forma se používá nejčastěji k získávání údajů za pomoci písemných otázek a je určena pro získávání hromadných údajů od velkého počtu osob v poměrně krátké době. Při sestavování dotazníku bychom měli dbát na srozumitelnost otázek. Také by měl být přizpůsobený skladbě respondentů.

Pro své výzkumné šetření jsem vypracovala dva druhy dotazníků. Jeden jsem vypracovala pro rodiče dětí, které navštěvují mateřskou školu a druhý jsem připravila pro učitelky oslovených mateřských školek.

Otázkami na rodiče jsem se snažila zjistit jaká média děti upřednostňují v domácím prostředí a kolik času s nimi tráví. Další dotazník jsem směřovala na samotné pedagogy vybraných mateřských škol s cílem zjistit, jaká multimédia nejčastěji při své práci využívají, jak často, a do jaké míry podle nich ovlivňují děti.



## 2.2 NÁSTROJ VÝZKUMU, DOTAZNÍK

Dotazník je výzkumný a diagnostický prostředek ke shromažďování informací prostřednictvím dotazování osob. Podstatou je soubor otázek (výroků) zkonstruovaný podle kritérií vědecké metodologie, předkládaný v písemné formě. Objektivnost získaných výsledků závisí významně na formulaci otázek, výběru respondentů a způsobu zadávání dotazníku. Využití dotazníku pro výzkum a praxi je velmi široké. (Průcha, Walterová, Mareš, 2003)

### Obecné zásady konstrukce dotazníku

- Vytvoření seznamu informací, které má dotazování přinést
- Určení způsobu (techniky) dotazování
- Specifikace cílové skupiny dotazovaných osob a jejich výběr
- Konstrukce otázek ve vazbě na požadované informace
- Konstrukce celého dotazníku
- Pilotáž

(slideplayer.cz, 2017)

### Konstrukce dotazníku

- název dotazníku, jméno a příjmení dotazovaného (pokud není dotazník anonymní)
- oslovení, v mém případě jsem oslovila dvě skupiny respondentů, a to rodiče předškolních dětí a učitelky mateřských škol, kde jsem touto formou prováděla šetření
- motivace, k čemu bude dotazník sloužit (podklad pro výzkum k bakalářské práci)
- instrukce, jak dotazník vyplňovat, popřípadě vysvětlení některých pojmů, sdělení, kolik času vyplnění zabere, případně jak bude zajištěna anonymita a jak bude zabráněno zneužití dotazníku
- otázky mají být snadné a zajímavé a zaměřené na vlastní výzkum
- identifikační otázky (pohlaví, věk atd.)
- poděkování

(managment-marketing.studentske.eu, 2010)

## 2.3 VLASTNÍ KONSTRUKCE DOTAZNÍKU

Do dotazníku jsem zařadila média, která se v současnosti nejčastěji používají. (on-line média, televize, rádio, knihy, časopisy a jiné). Dále jsem položila otázky týkající se pohlaví dětí, vzdělání rodičů a času, který tráví jejich děti u těchto médií a jaká podle rodičů preferují nejvíce. Dále jsou v dotazníku uvedeny otázky, které se týkají dětských pořadů a zda z pohledu rodičů ovlivňují jejich dítě.

Z odpovědí jsem se pokusila vyvodit, zda rodiče sledují a korigují čas svých dětí strávený s těmito prostředky a do jaké míry dle jejich názoru jejich děti tato média ovlivňují. Zda převažuje názor pozitivní nad negativním.

Druhý dotazník jsem zadala pedagogům v oslovených školách, kde jsem se snažila zjistit jaká média preferují a do jaké míry vybraná média využívají ke své práci. Také jsem se pomocí těchto otázek pokusila zjistit jejich názor na míru vlivu médií na děti a také jejich názor na vybavenost příslušné mateřské školy.

## 2.4 ANALÝZA VÝSLEDKŮ, VYHODNOCENÍ.

Oslovila jsem celkem 5 mateřských škol. Jednu v místě mého bydliště, ve Skalné. Zbylé školky v blízkém okolí, a to ve Františkových Lázních, v Plesné, v Novém Kostele a jednu školu v Chebu. Kromě jedné (Cheb) se většinou jednalo o mateřské školy s malým počtem dětí, a s věkově smíšenou třídou.

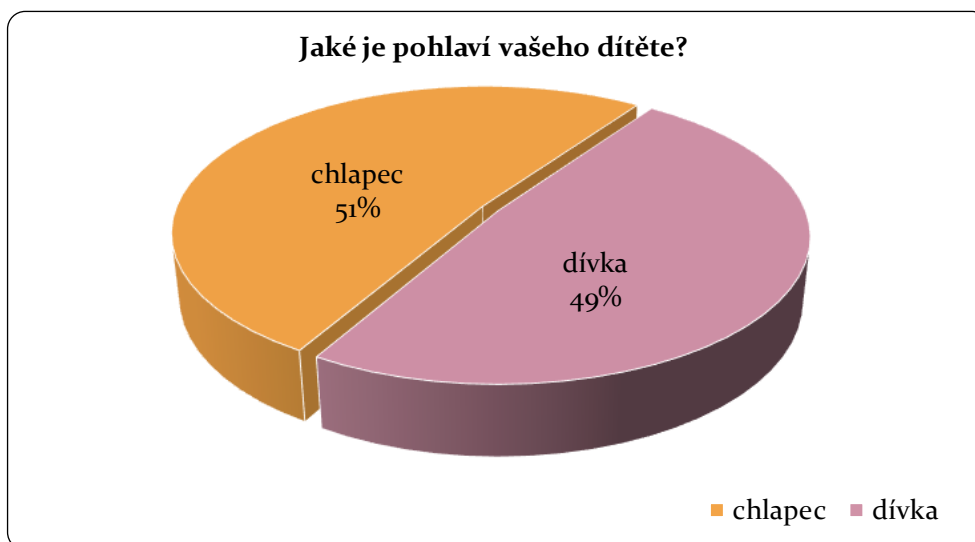
Po domluvě jsem osobně předala dotazníky ředitelkám mateřských škol. Požádala jsem je o vyplnění dotazníků určených přímo jim, a o předání dotazníků rodičům dětí. Na vyplnění dotazníků měli cca 14 dní. Bylo rozdáno 160 dotazníků rodičům a 14 dotazníků učitelkám. Z rozdaných dotazníků se vrátilo 74 od rodičů a 13 dotazníků od učitelek.

V jedné z oslovených školek, kde jsem předala 56 dotazníků pro rodiče se jich vrátilo pouze 8, což bylo překvapivé a zklamáním, že ze strany rodičů nebyl téměř žádný zájem. Naopak v další oslovených školách byli respondenti-rodiče o dost vstřícnější. Zde se mi vrátily více jak dvě třetiny z rozdaných dotazníků.

## VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKŮ URČENÝCH PRO RODIČE

Výzkumu se zúčastnilo 74 rodičů z celkového počtu 160.

### Otázka č. 1 - Jaké je pohlaví vašeho dítěte?

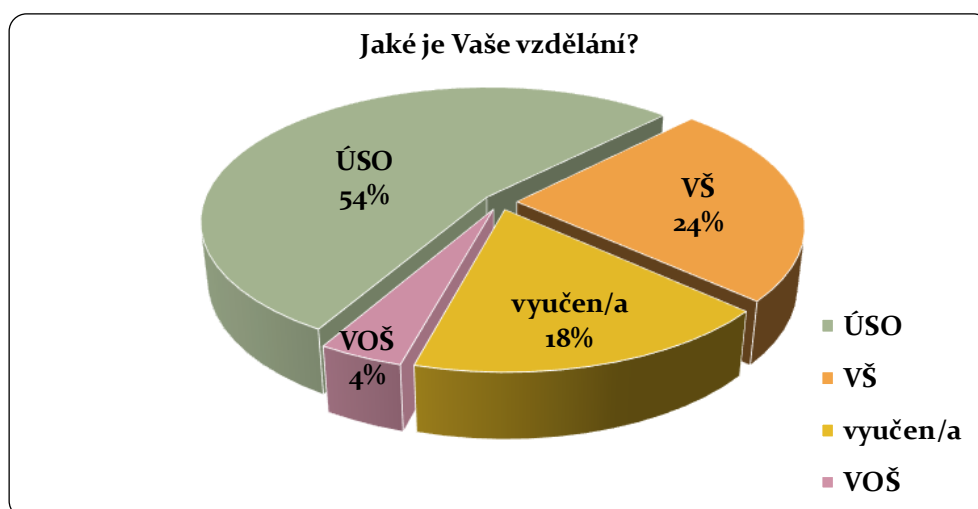


Graf 1 - pohlaví dítěte

Výzkumu se zúčastnily rodiče 74 dětí, z toho bylo 38 chlapců a 36 děvčat.

### Otázka č. 2 - Jaké je vaše vzdělání?

Jak je uvedeno výše dotazníky vyplnilo celkem 74 osob, z toho má: vysokoškolské vzdělání 24 %, vyšší odborné vzdělání 4 % a vyučen v oboru 18 % rodičů. U rodičů převládá vzdělání úplné střední odborné s maturitou, což činí 54 %.



Graf 2 - vzdělání rodičů

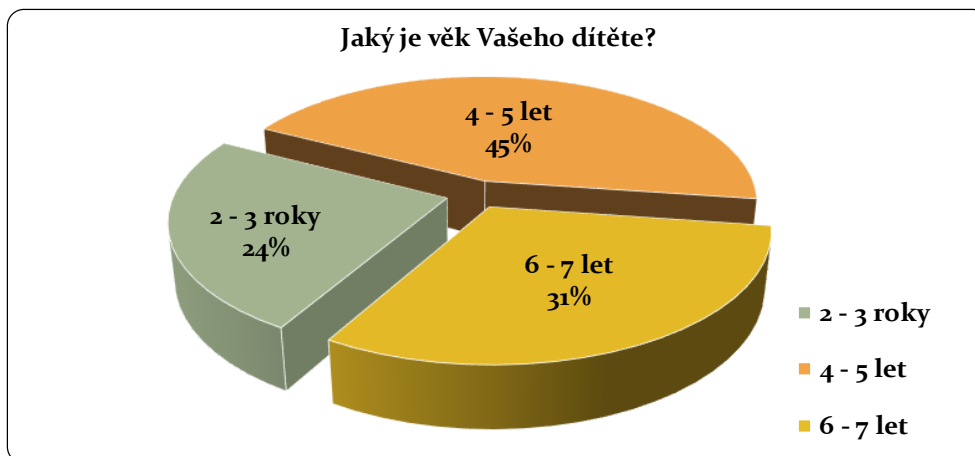
**Otázka č. 3 - Jaký je věk vašeho dítěte?**

Věk dětí se pohyboval od 2 do 7 let.

2 až 3 roky - 18 dětí

4 až 5 let - 33 dětí

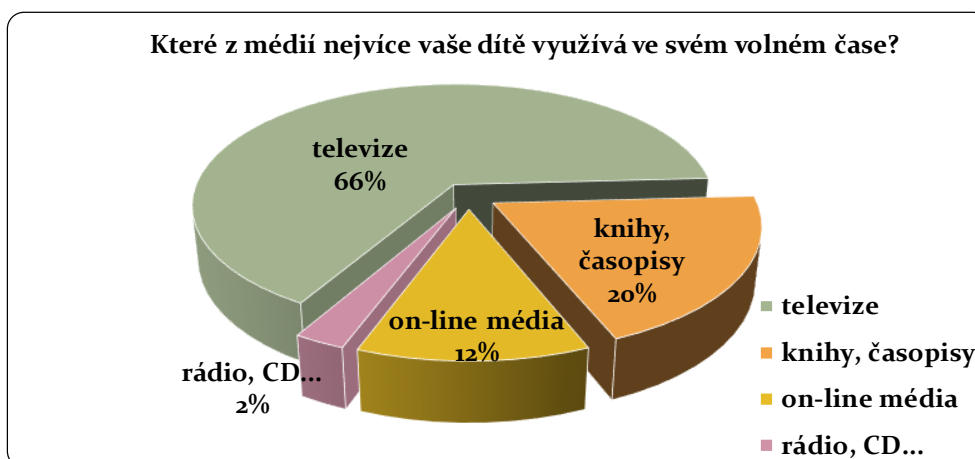
6 až 7 let - 23 dětí



Graf 3 - věk dítěte

**Otázka č. 4 - Které z médií nejvíce vaše dítě využívá ve svém volném čase?**

Děti nejvíce upřednostňují sledování televize, a to v 66 %, což je 50 dětí, před čtením knih a časopisů (15), používáním on-line médií (9), či posloucháním CD nebo rádia. Jak z grafu vyplývá (pouze 2 kladné odpovědi) využití audio prostředků je minimální.

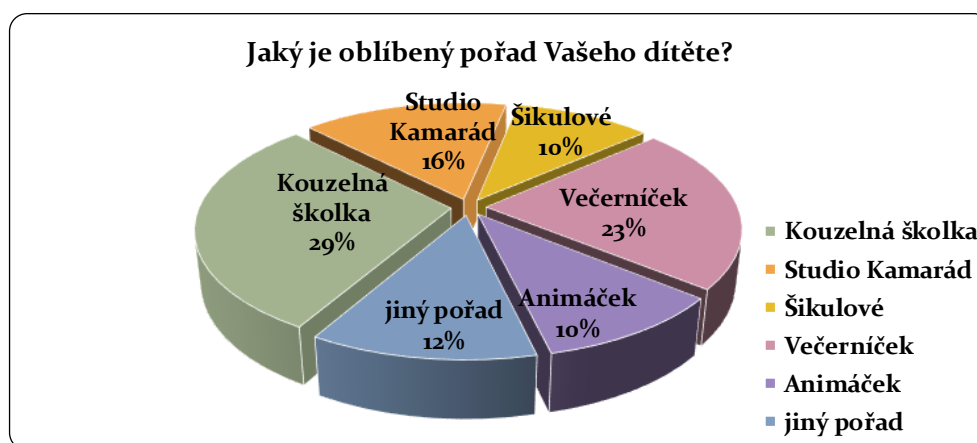


Graf 4 - využívání médií ve volném čase

**Otázka č. 5 - Jaký je oblíbený pořad Vašeho dítěte??**

Z nabízených možností měli rodiče vybrat jeden pořad, který děti sledují, případně napsat jiný, který není uveden. Jak z grafu vyplývá největší sledovanost má Kouzelná školka s 29 %. Na druhém místě je Večerníček s 23 %, na třetím místě ve sledování je Studio Kamarád s 16 %, dále jiné pořady získaly 12 %. Zde mi rodiče označili pouze kolonku jiný pořad, ale už nebyli konkrétní, o který pořad se jedná.

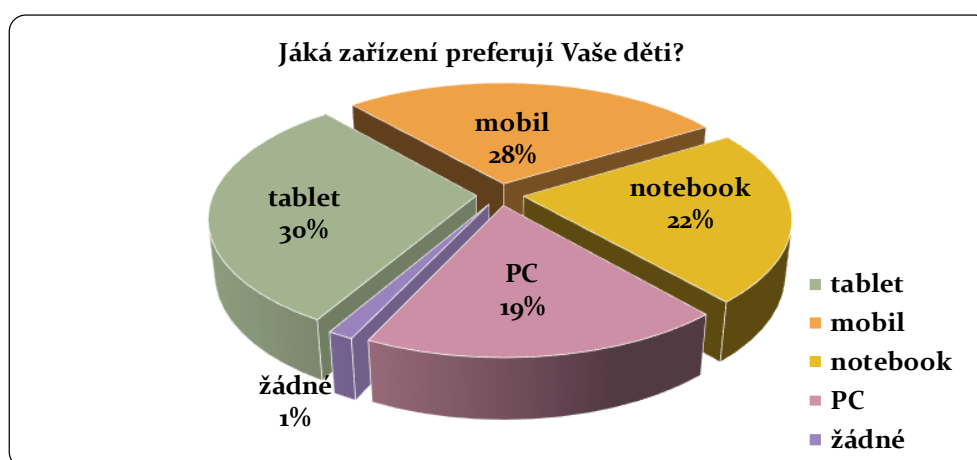
Potvrdil se mi můj předpoklad, že děti dávají v tomto věku přednost především animovaným pohádkám.



*Graf 5 - oblíbený pořad dítěte*

**Otázka č. 6 - Jaká zařízení preferují Vaše děti?**

Z výsledného grafu vyplývá, že téměř každé dítě dnes má k dispozici tablet, mobil, notebook či počítač. Pouze v jediném případě rodiče zvolili odpověď „žádné“.

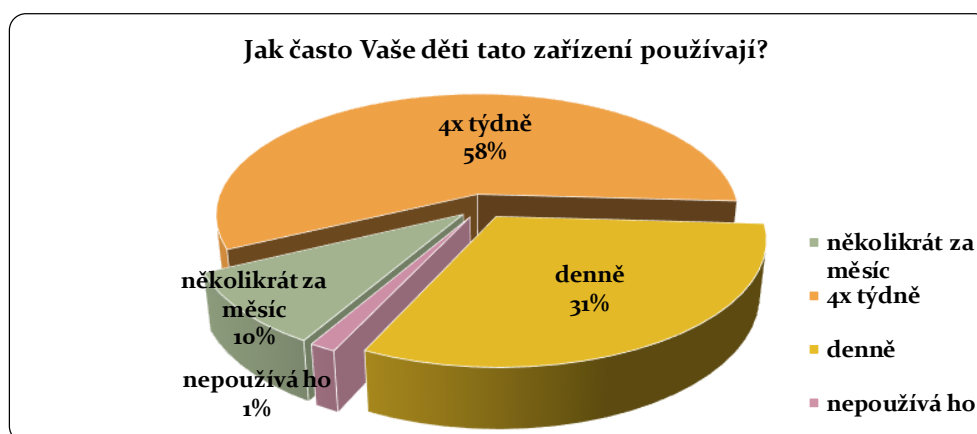


*Graf 6 - oblíbená zařízení dětí*

**Otázka č. 7 - Jak často Vaše děti tato zařízení používají?**

Tato otázka zjišťovala, jak dlouhou dobu tráví děti s těmito zařízeními. Z grafu vyplývá, že nejčastěji používají tato zařízení nejméně 4x týdně a to v 58 %, denně v 31 % a jen několikrát za měsíc uvedlo 10 % dotazovaných, což je 7 dětí. V souvislosti s předchozím grafem záporně odpověděl pouze jeden dotazovaný.

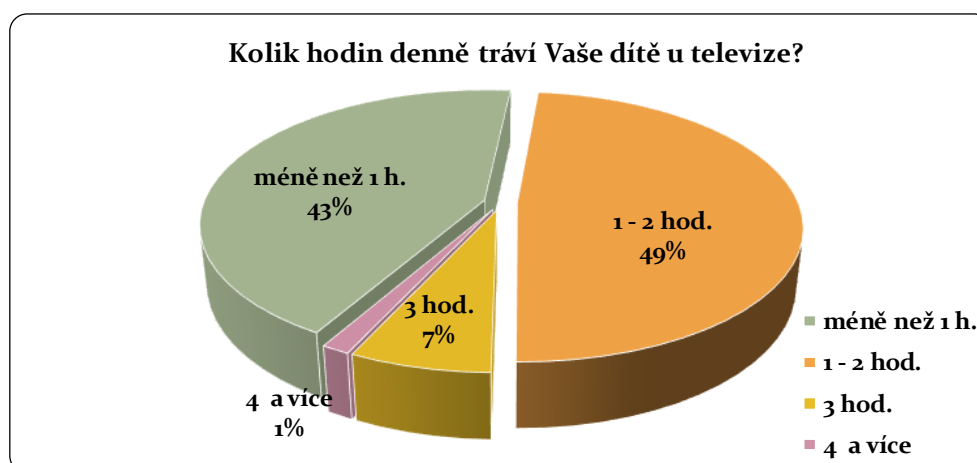
Ať už tablet, mobil, notebook či počítač, tato zařízení jsou nedílnou součástí našich domácností a životů našich dětí.



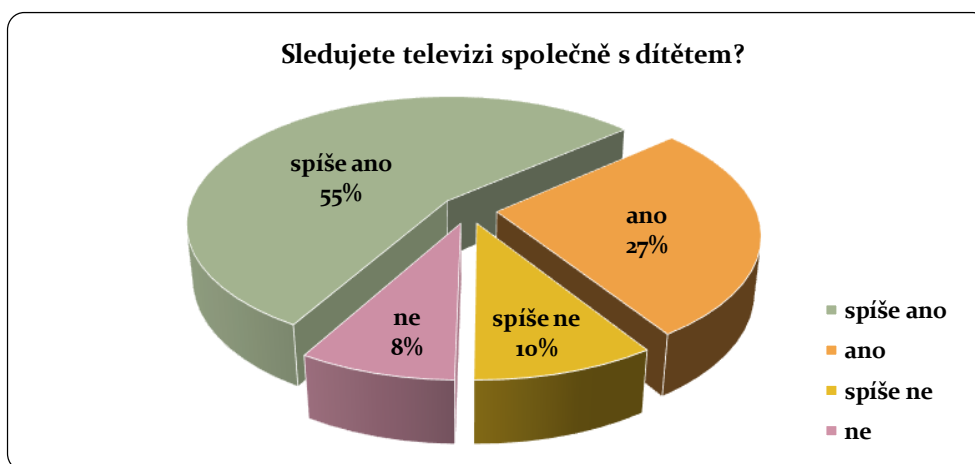
*Graf 7 - doba používání oblíbených zařízení*

**Otázka č. 8 a č. 9 - Kolik hodin denně tráví Vaše dítě u televize?**

***Sledujete televizi společně s dítětem?***



*Graf 8 - doba strávená u televize*

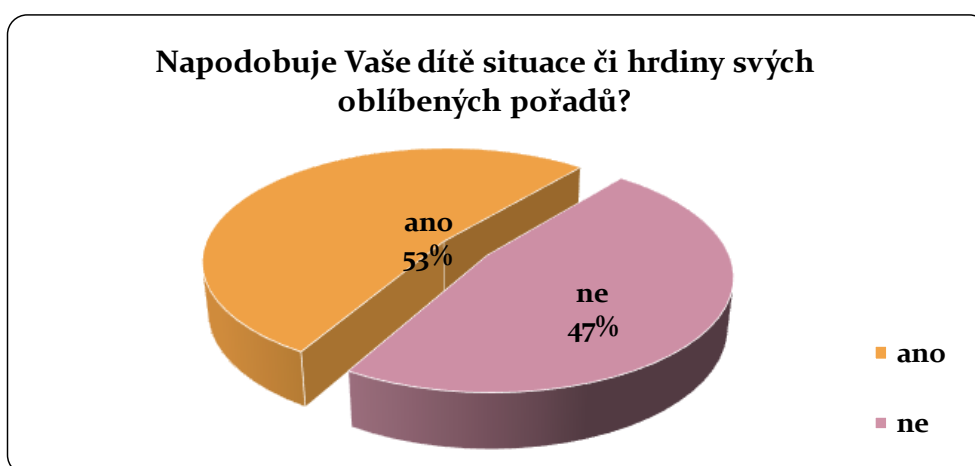


*Graf 9 - společné sledování televize*

Z odpovědí rodičů lze usoudit, že sledování televize stále převažuje nad používáním jiných médií i nad používáním jiných zařízení jako je tablet, mobil, počítač či notebook. Z dalšího grafu týkajícího se sledování televize spolu s dětmi je patrné, že rodiče zajímá, co jejich dítě sleduje, a tak volí tuto možnost a zároveň se tak snaží dobu u ní korigovat.

***Otázka č. 10 - Napodobuje Vaše dítě situace či hrdiny svých oblíbených pořadů?***

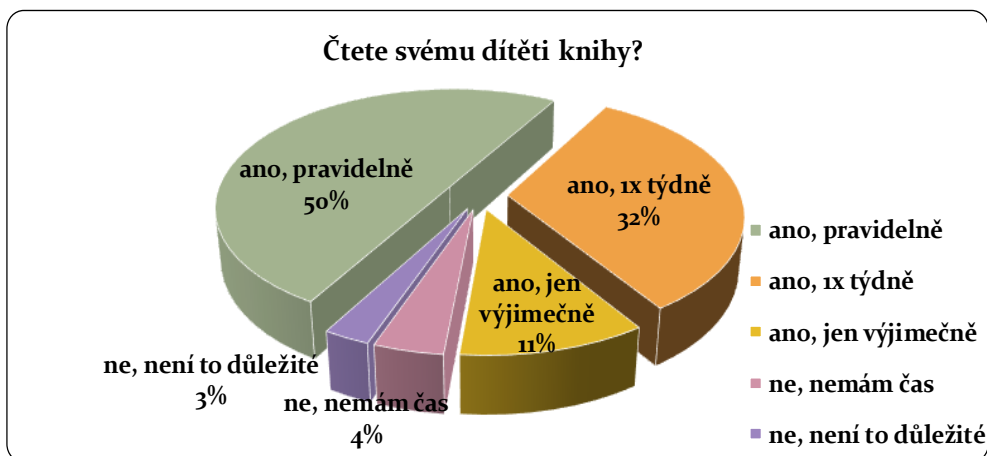
Položením této otázky jsem se snažila zjistit, do jaké míry děti ovlivňuje sledování jejich oblíbených pořadů. Z počtu odpovědí je patrné, že poměr mezi napodobováním a nenapodobováním oblíbených postav či situací z pořadů je vyrovnaný. Nepatrně převažují kladné odpovědi a to v 53 %. Záporně odpovědělo 47 % rodičů.



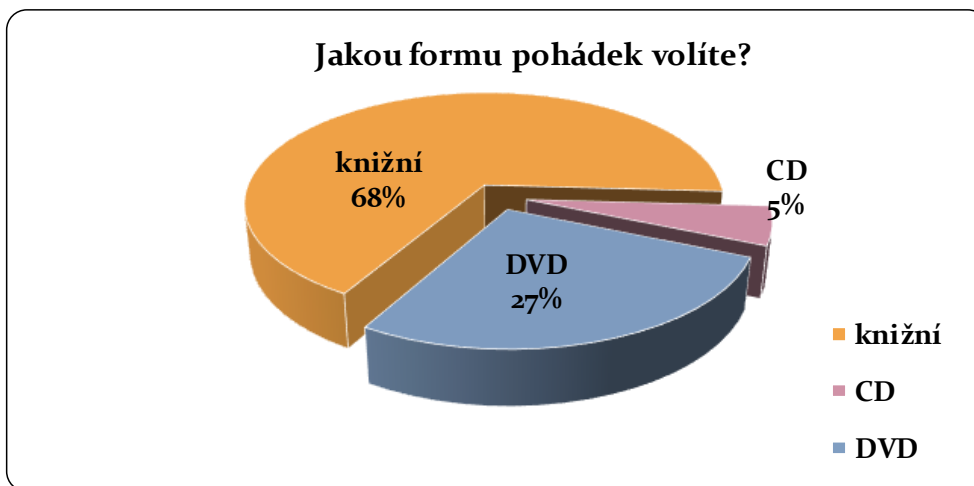
*Graf 10 - napodobování situací z oblíbených pořadů*

**Otázka č. 11 a č. 12 - Čtete svému dítěti knihy, Jakou formu pohádek volíte?**

Výsledný graf potvrdil můj předpoklad, že rodiče svým dětem stále hodně čtou. Jak ukazuje další graf týkající se formy pohádek, rodiče dávají přednost tištěné podobě pohádek tedy knize. Dá se říci, že kniha je v předškolním období stále důležitou a nedílnou součástí životů našich dětí.



Graf 11 - čtení knih dětem



Graf 12 - oblíbenost formy pohádek

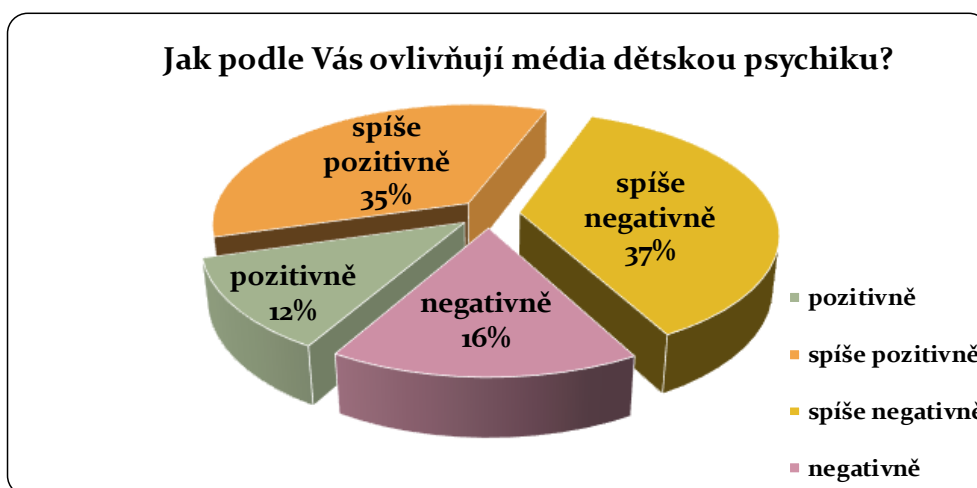
Knize dává přednost celých 68 % oslovených rodičů před sledováním pohádek na DVD (27%) či posloucháním na CD (5%).



**Otázka č. 13 - Jak podle Vás ovlivňují média dětskou psychiku?**

Z výsledného grafu vyplývá, že podle názoru rodičů je dětská psychika médií ovlivňována negativně. Zápornou odpověď označilo 16 % dotazovaných, což je 12 rodičů. Kladně odpovědělo 12 %, tedy 9 rodičů.

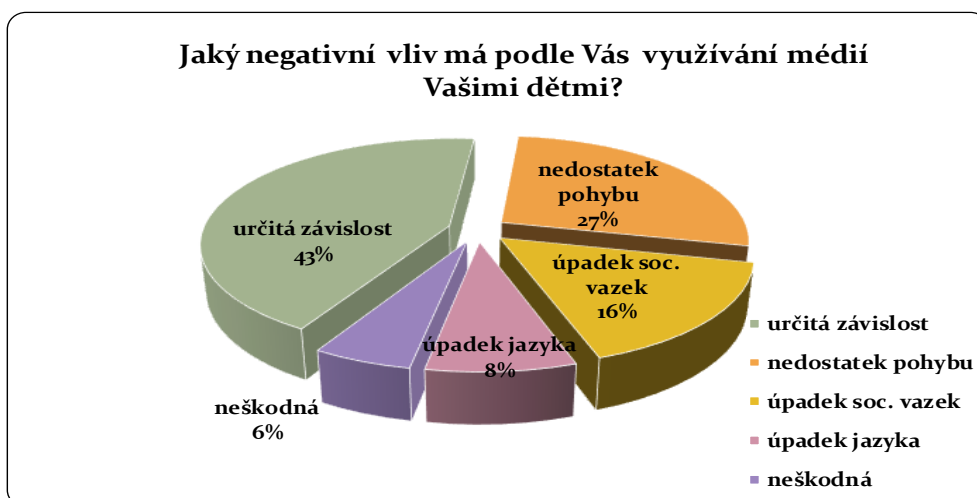
Pokud bychom přičetli k jasně označeným kladným a záporným odpovědím odpovědi „spíše“..., stále převládá negativní odpověď.



Graf 13 - vliv médií na dětskou psychiku

**Otázka č. 14 - Jaký negativní vliv má podle Vás využívání médií Vašimi dětmi?**

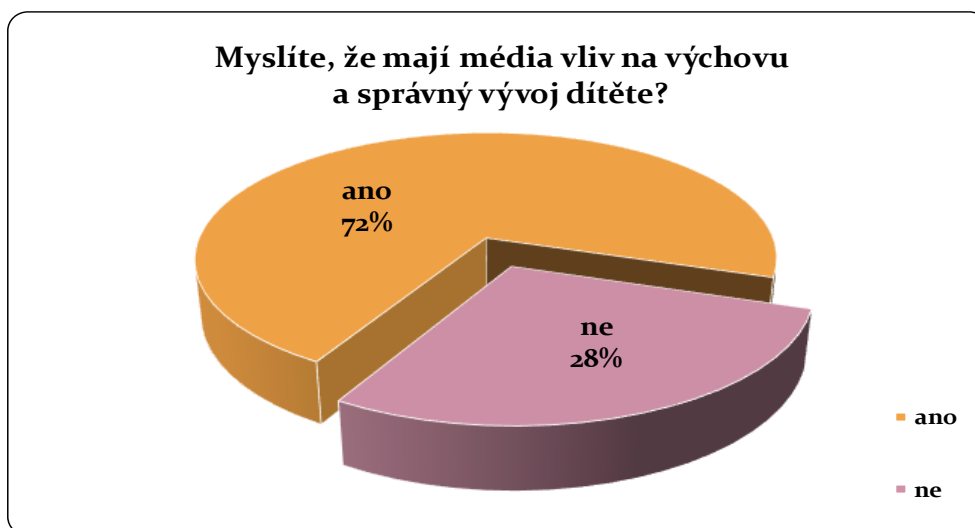
Z odpovědí je zřejmé, že rodiče si uvědomují dopad vlivu médií na jejich děti, kdy označili možnost určité závislosti ve využívání médií (43%). Na druhém místě označili nedostatek pohybu (27%), následoval úpadek sociálních vazeb a úpadek jazyka. Celých 6 % dotazovaných rodičů označilo média jako neškodná.



Graf 14 - negativní vlivy využívání médií

**Otázka č. 15 - Myslíte si, že mají média vliv na výchovu a správný vývoj dítěte?**

Dle mého předpokladu rodiče ve většině označili kladnou odpověď a to celých 72 %, což je 53 rodičů. Stejně jako u předchozího grafu i zde je zřejmé, že rodiče si uvědomují ovlivňování dětí médii.



*Graf 15 - názor na míru vlivu na výchovu a vývoj dítěte*

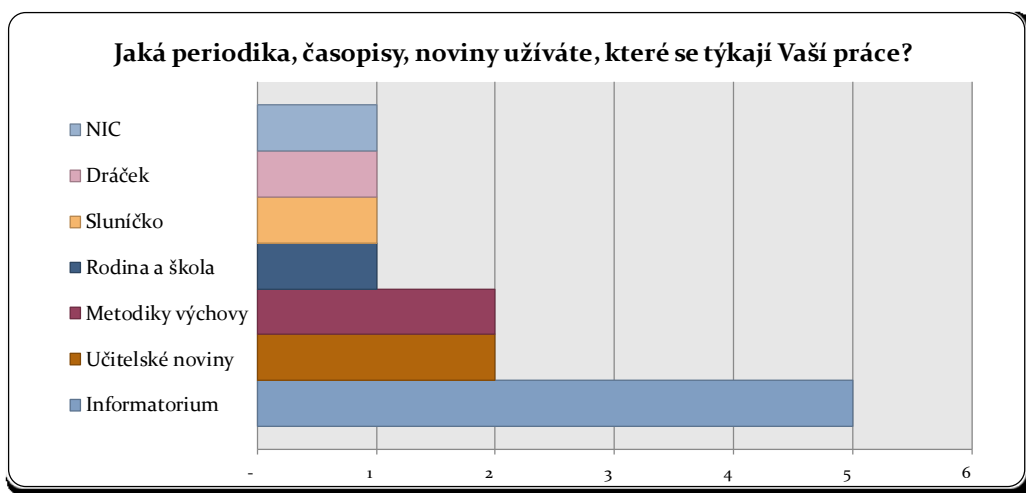
## VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKŮ URČENÝCH PRO UČITELKY MŠ.

Výzkumu se zúčastnilo celkem 13 učitelek z mateřských škol, které jsem oslovila.

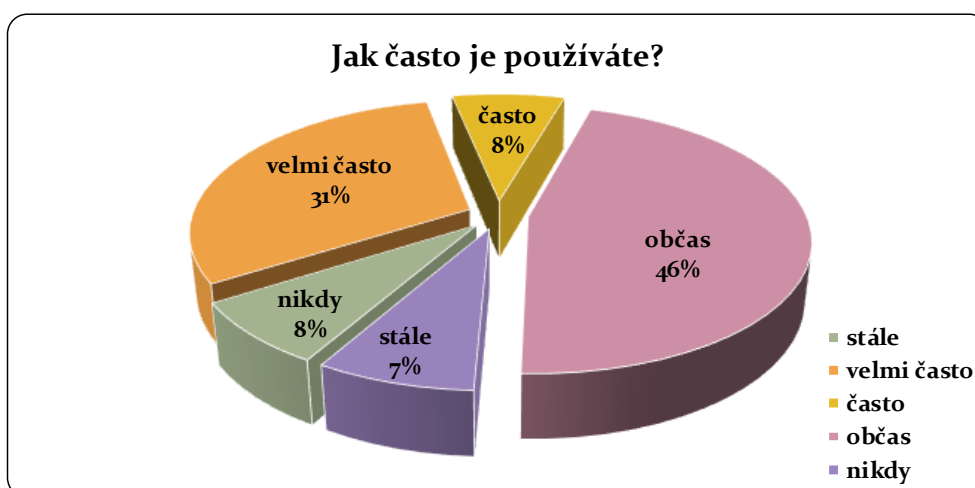
**Otázka č. 1 - Jaká periodika, časopisy, noviny užíváte, která se týkají Vaší práce?**

**Otázka č. 2 - Jak často je používáte?**

Dle mého předpokladu, učitelky v mateřských školách používají ke své práci zejména odborné časopisy jako je Informatorium, Učitelské noviny nebo Rodina a škola. Následují dětské časopisy, které mohou sloužit jako inspirace při výtvarné výchově či v další práci. Také byla označena odpověď, že toto nepoužívá nikdy. Převládá však odpověď občasného využívání periodik, a to v celých 46 %.



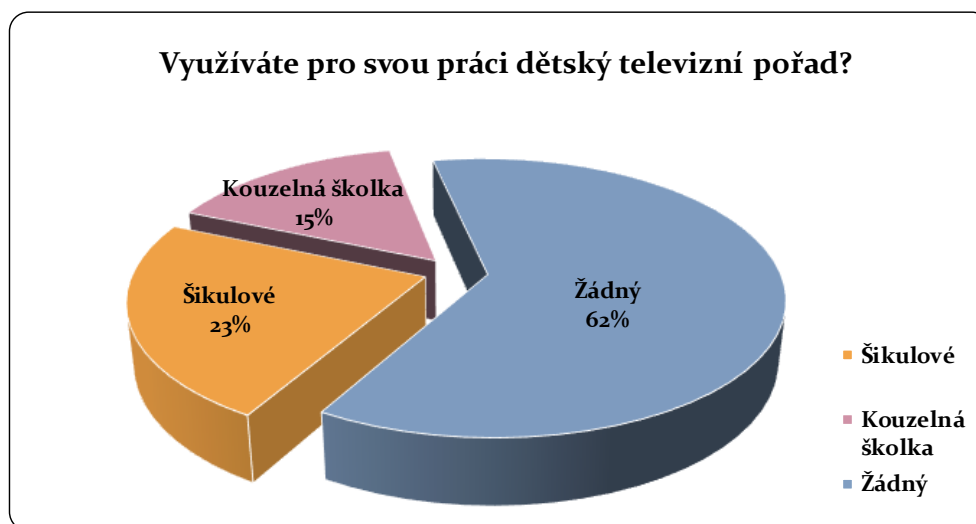
Graf 16 - využívání periodik v práci



Graf 17 - míra využívání periodik v práci

**Otázka č. 3 - Využíváte pro svou práci dětský televizní pořad?**

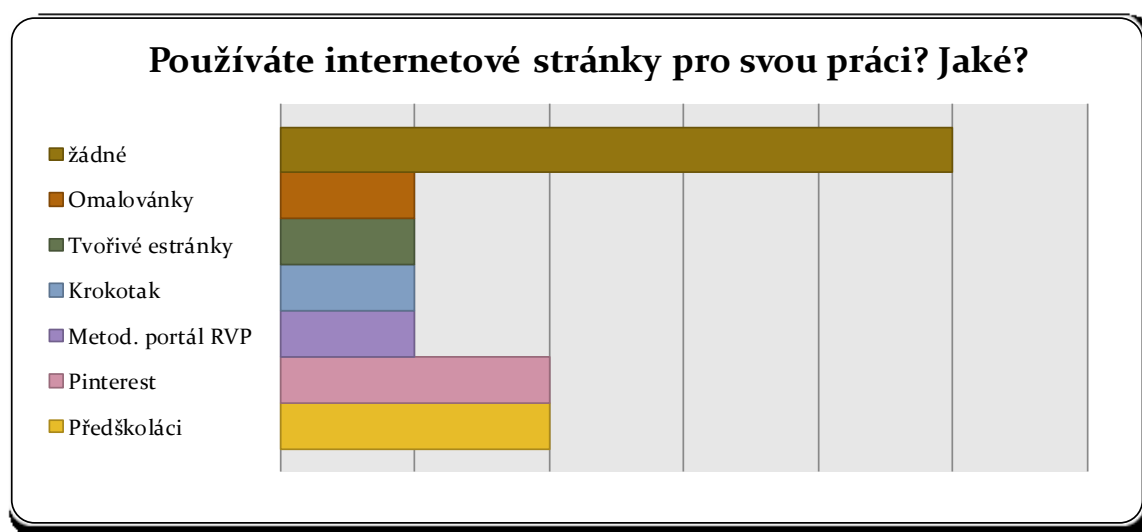
Z výsledného grafu vyplývá, že televizi jako zdroj pro svou práci učitelky nevyužívají. Jen minimální počet oslovených učitelek označil dětské pořady jako jsou Šikulové nebo Kouzelná školka.



Graf 18 - využití dětského televizního pořadu pro práci v MŠ

**Otázka č. 4 - Používáte internetové stránky pro svou práci? Jaké?**

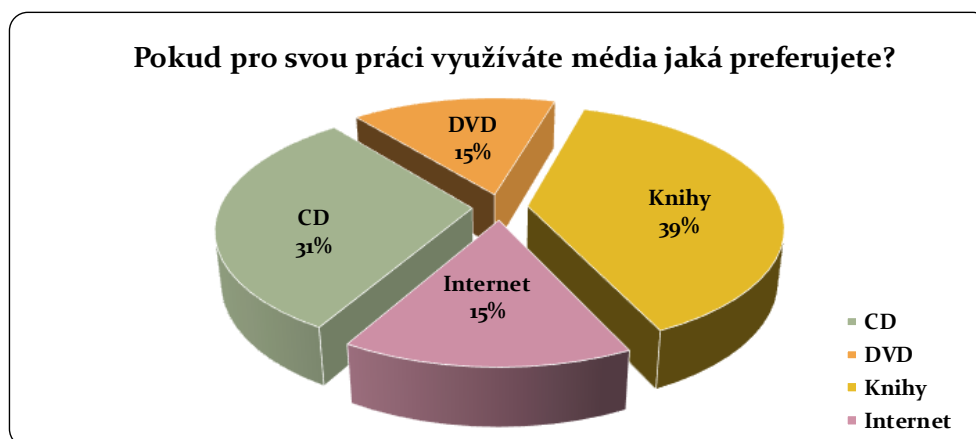
Z výsledných odpovědí je zřejmé, že je internet ve školce používán jen okrajově. Podle odpovědí lze usuzovat, že slouží spíše jako zdroj inspirace při tvořivých činnostech než jako hlavní zdroj dalšího vzdělávání. Objevila se i záporná odpověď, kdy bylo označeno, že nepoužívají stránky žádné, a to v 5 případech.



Graf 19 - využívání internetových stránek v práci

**Otázka č. 5 - Pokud pro svou práci využíváte média, jaká preferujete?**

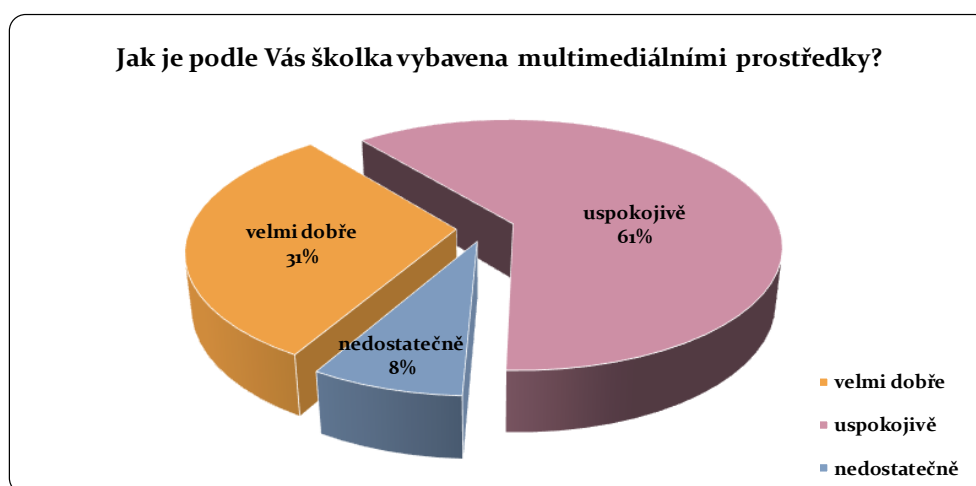
V návaznosti na předchozí graf je zřejmé, že jako zdroj informací ve školce stále učitelky nejčastěji používají tištěnou podobu, knihy, a to v celých 39 %, dále následuje poslech CD s 31 % (pohádky, písničky) a se stejným poměrem odpovědí se umístilo používání DVD a internetu, 15 %.



*Graf 20 - využívání médií pro práci v MŠ*

**Otázka č. 6 - Jak je podle Vás školka vybavena multimediálními prostředky?**

U této otázky převládá odpověď učitelek, že vnímají vybavení své školky jako uspokojivé. Tuto odpověď zvolilo 61 % dotázaných. Jako velmi dobré ho označily v 31 %, a jako nedostačující ho označilo 8 %.



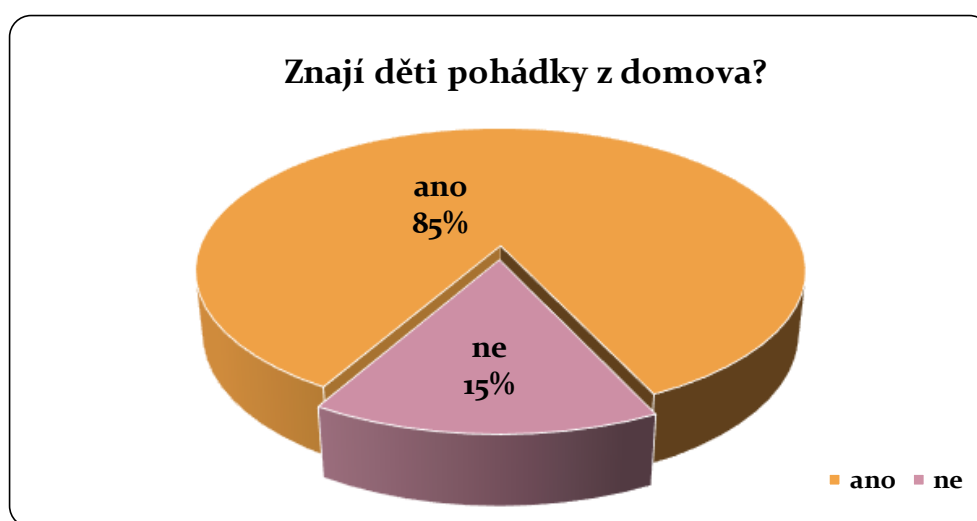
*Graf 21 - vybavení multimediálními prostředky*

**Otázka č. 7 - Poslouchají děti před spaním v MŠ pohádky?**

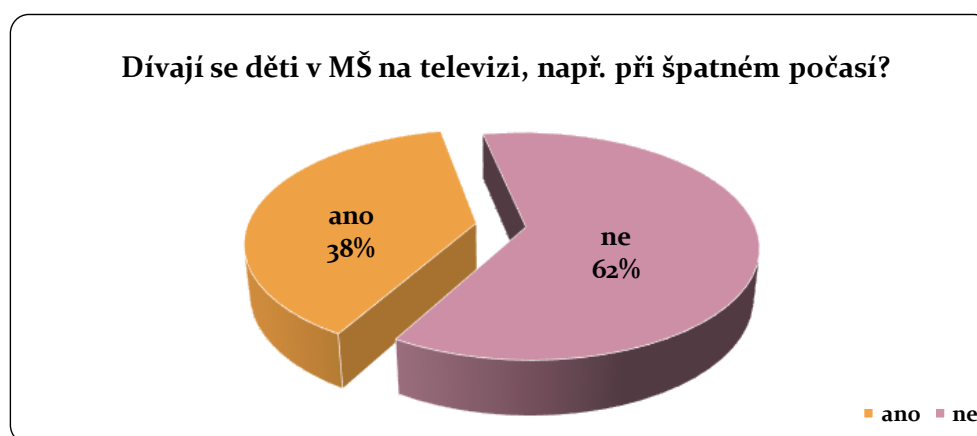
Na tuto otázku odpověděly všechny učitelky kladně, tj. 100 %. Pohádku vybírají paní učitelky po domluvě s dětmi, kterou jim následně pustí, aby se jim lépe odpočívalo a aby rychleji usínaly.

**Otázka č. 8 - Znají děti pohádky z domova?**

Na tuto otázku odpověděly učitelky většinou kladně a to 85 %, což je 11 učitelek. Jako současný problém vnímám, to, že děti klasické pohádky znají méně než ty moderní, které mnohdy postrádají smysl.



Graf 22 - znalost pohádek z domova

**Otázka č. 9 - Dívají se děti v MŠ na televizi, např. při špatném počasí?**

Graf 23 - sledování televize při špatném počasí

Z výsledného grafu vyplývá, že učitelky dávají přednost jiné formě zábavy než pustit dětem televizi. Tuto variantu odmítlo 62 % dotázaných, což je 11 učitelek. Pouze 2 odpovědi připustili možnost, že by v případě nepříznivých okolností televizi pustili.

**Otázka č. 10 - Myslíte si, že by měla MŠ věnovat více pozornosti multimediální výchově?**

Na tuto otázku odpověděly učitelky záporně, a to v celých 77 %.

V případě záporných odpovědí dodaly i komentář, proč si myslí, že více pozornosti není třeba. Objevovaly se nejčastěji komentáře ve smyslu:

„Je potřeba rozvíjet jiné oblasti v MŠ.“

„Doma toho mají více než dost.“

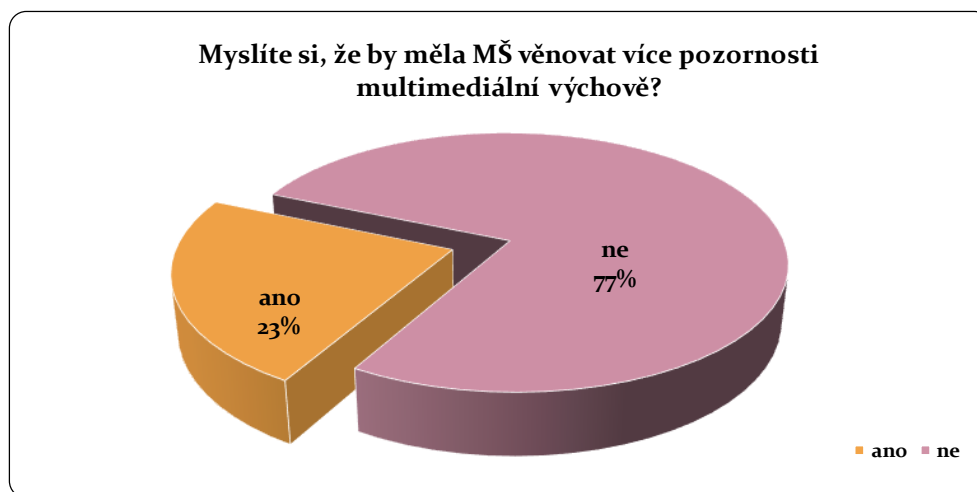
„Je lepší si s dítětem sednout ke knize.“

Kladné odpovědi měli komentář:

„Čím více informací, tím lépe.“

„Patří to k dnešní době.“

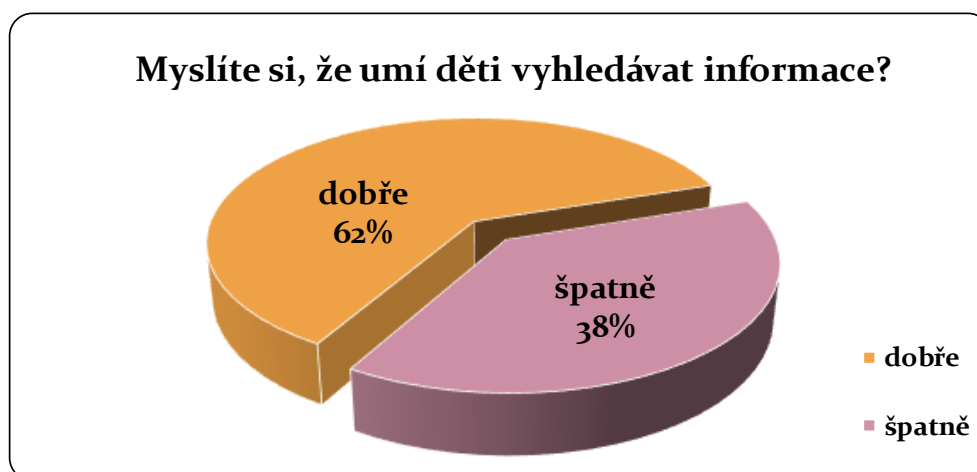
„Potřeba osvěty pozitivního i negativního vlivu.“



Graf 24 - multimediální výchova v MŠ

**Otázka č. 11 - Myslíte si, že umí děti vyhledávat informace?**

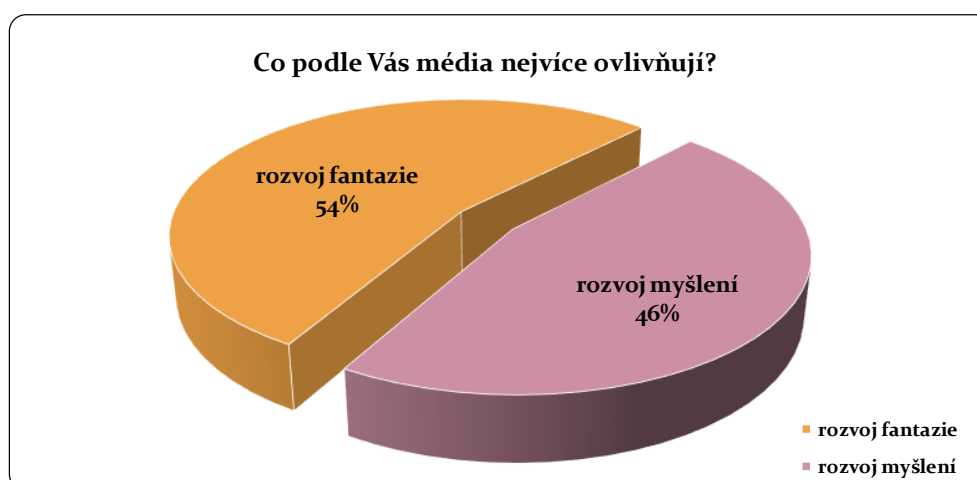
Zde odpověděly učitelky většinou kladně. Jsou přesvědčené, že děti si informace vyhledávat umí. V tomto věku si je ale neumí ještě ověřit, a tak samy většinou nejsou schopny posoudit do jaké míry je získaná informace pravdivá. Zde by měli mít hlavní slovo rodiče, kteří by měli informace dítěti citlivě a v přiměřené míře předávat a vysvětlovat.



*Graf 25 - schopnost vyhledávat informace*

**Otázka č. 12 - Co podle Vás média nejvíce ovlivňují?**

U této otázky měly oslovené učitelky na výběr z více možností. Nejčastěji volily odpověď rozvoj fantazie a rozvoj myšlení. Poměr těchto odpovědí je téměř vyrovnaný. Rozvoj fantazie označilo 7 učitelek a rozvoj myšlení učitelek 6.

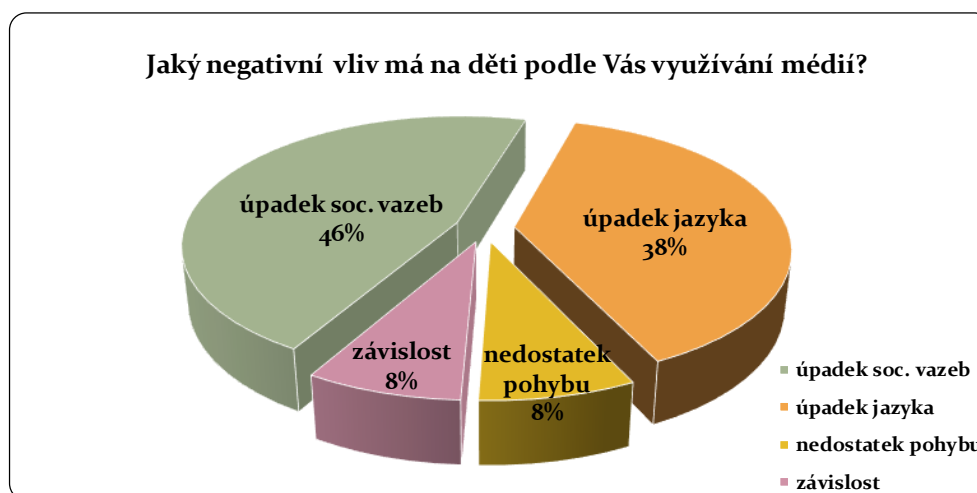


*Graf 26 - vliv na schopnosti*



**Otázka č. 13 - Jaký negativní vliv má na děti podle Vás využívání médií?**

Úpadek sociálních vazeb a úpadek jazyka jsou nejčastěji volené odpovědi u této otázky s 46 % a 38 %, dále učitelky volily odpovědi závislost a nedostatek pohybu.



Graf 27 - negativní vlivy na děti

Setkala jsem se s tím, že děti konflikt řešily přes mobil nebo přes internet, ale žádný z nich nebyl schopen jít a vyřešit problém, jak se říká z očí do očí. Píší si v podivných zkratkách, kterým nezasvěcený těžko rozumí. Tolik k úpadku jazyka a úpadku sociálních vazeb.

## 2.5 SHRNUÍ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ.

Cílem mé práce bylo prozkoumat, zda si rodiče a učitelé uvědomují míru vlivu multimédií na děti a zda sledují a korigují čas svých dětí strávený s těmito prostředky, a do jaké míry dle jejich názoru jejich děti tato média ovlivňují. Převažuje-li názor pozitivní nad negativním a naopak.

Z prvního dotazníku, který jsem určila rodičům, jsem zjistila, že děti ještě stále nejčastěji volí sledování televize, kde hlavně sledují dětské pořady. Dále následuje používání knih, on-line médií a rádia, či poslouchání CD. Podle průzkumu rodiče uvedli, že se snaží sledovat televizi společně s dětmi. Z toho usuzuji, že tak chtějí mít přehled co jejich dítě sleduje. Z provedeného výzkumu také vyplývá, že rodiče stále volí nejčastěji knihu před jinými médii. Zároveň jsou si vědomy vlivu médií na jejich dítě a s tím spojené časté problémy, jako je vypěstování určité závislosti, vliv na sociální vazby či úpadek jazyka.

Podle mého názoru je velký problém v úpadku sociálních vazeb a úpadku jazyka. Časté používání škodí nejen našemu tělu, ale i naší mysli. U dětí může klesat schopnost učit se, a výsledkem tak mohou být poruchy pozornosti, čtení, poruchy spánku, a v těch nejhorších případech i deprese.

Druhý dotazník jsem určila učitelkám oslovených mateřských škol. Z provedeného výzkumu jsem zjistila, že učitelky dávají také přednost především knihám. Televizi využívá např. při špatném počasí minimum z nich. Lze tedy předpokládat, že učitelky volí jinou, zábavnější činnost před pouhým sezením u televize. Na zklidnění dětí před spaním volí poslech pohádek z CD.

Pro svou práci využívají učitelky především odborné časopisy více než internet. Ten slouží spíše jen jako zdroj inspirace než jako zdroj pro další vzdělávání. I když většina dotázaných považuje vybavení školky, co se týče multimediálních prostředků, za vyhovující, nejsem přesvědčena, že tomu tak je. Například interaktivní pomůckou (Magic Box) disponuje pouze jedna mateřská škola z mnou oslovených.

Z výzkumného šetření, které jsem provedla ve vybraných školkách převládá názor na vliv multimédií spíše negativní.

Obě skupiny označily jako největší problém úpadek sociálních vazeb a úpadek jazyka.

## ZÁVĚR

V bakalářské práci jsem se zabývala otázkou, jaký vliv multimédia mají na předškolní děti. V teoretické části jsem se médii zabývala v obecné rovině. Popsala jsem jednotlivá multimédia. Zde jsem se dozvěděla mnoho zajímavého ať už o pozitivním či negativním působení nejen na děti. Seznámila jsem se s novými technologiemi výuky, které se dnes používají už i v mateřských školách. Zejména mě zaujaly mobilní aplikace pro předškolní děti, které mohou dobře posloužit při předškolním vzdělávání, ale také mohou pomoci i dětem se zdravotním handicapem. Toto vnímám jako velký přínos pro vzdělávání předškolních dětí.

Při zpracování mé práce jsem se utvrdila, že je velmi důležité, aby se rodiče dětem v tomto věku co nejvíce věnovali. Oni jsou na prvním místě, kteří děti ovlivňují od nejútlejšího věku. Jako matka se s tímto naprosto ztotožňuji.

Jaký přístup v používání médií budou rodiče mít a následně i učitelé, takový přístup převzou i naše děti.

Stejně jako rodiče tak i učitelky si uvědomují, že média naše děti ovlivňují ve velké míře. Ať už pozitivně, kdy pomáhají při získávání informací, rozvíjí fantazii nebo myšlení, či negativně, kdy časté používání může vypěstovat určitou závislost, podílet se na úpadku sociálních vazeb s rodinou, okolním světem nebo narušit jejich jazykové a vyjadřovací schopnosti.

Zachovejme si zdravý úsudek, nepodléhejme bezhlavě médiím. Naučme naše děti tato média konstruktivně využívat a zároveň být pro ně vzorem, nevěnovat médiím pozornost příliš dlouho a místo toho trávit čas více spolu, a především spolu hovořit.

Zpracování mé bakalářské práce pro mě bylo přínosem. O tomto fenoménu jsem získala mnoho zajímavých informací. Myslím si, že uvedené informace mohou posloužit k lepší orientaci v této oblasti.

**RESUMÉ**

Tato bakalářská práce je věnována problematice vlivu multimédií na dítě předškolního věku.

Práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Teoretická část popisuje multimédia, jejich význam. Je zde popsán nejen přínos a negativa, ale také míra využití ve vzdělávání v mateřských školách, jako je například využití interaktivních pomůcek nebo mobilních aplikací.

V úvodu praktické části je popsán cíl a metoda výzkumu. Samotný výzkum je proveden formou dotazníkového šetření u dvou cílových skupin, a to u rodičů předškolních dětí a učitelek mateřských škol, kde výzkum probíhal. Vyhodnocení dotazníků je znázorněno pomocí grafů s krátkými komentáři. V závěru je uvedeno shrnutí práce.

Uvedené informace mohou posloužit k orientaci v této oblasti.

**Klíčová slova:** multimédia, média, předškolní děti, rodiče, mateřská škola, vzdělávání

**RESUME**

This bachelor thesis deals with the issue of the influence of multimedia on preschool child. The thesis is divided into the theoretical and practical part. The theoretical part describes multimedia, its meaning. It describes not only the benefits and negatives, but also the extent of use in nursery education, such as the use of interactive aids or mobile applications.

In the introduction of the practical part is described the aim and method of the research. The research itself is carried out by means of a questionnaire survey of two target groups, parents of pre-school children and nursery school teachers, where the research took place. Evaluation of the questionnaires is illustrated by graphs with short comments. In conclusion, a summary of the work is presented.

This information can serve as a guideline in this area.

**Keywords:** multimedia, media, preschool children, parents, kindergarten, education

## SEZNAM LITERATURY

1. BOWEN, David, ELLIOT, Joe, ed. *Multimédia: podrobný průvodce: [virtuální realita, trojrozměrné hry, Internet, World Wide Web, CD-ROM a informační superdálnice]*. Praha: Albatros, 1997.
2. BRDIČKA, Bořivoj. Vliv technologií na děti prudce roste. *Metodický portál: Články* [online]. 28. 02. 2011, [cit. 2017-02-16]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/11103/VLIV-TECHNOLOGII-NA-DETI-PRUDCE-ROSTE.html>>. ISSN 1802-4785.
3. GILES, David. *Psychologie médií*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2012. 192 s. ISBN 978-80-247-3921-2.
4. HELUS, Zdeněk. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 228 s. Pedagogická praxe. ISBN 80-717-8888-0.
5. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B. *Masová média*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-466-3, s. 321-324
6. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-287-4, s. 151,152
7. KROTKÝ J. A KOL., *Multimediální učebnice didaktických technologií, Plzeň 2012*, online: <http://www.cdmvt.cz/node/303> [online]. [cit. 2017-06-13]. Dostupné z: [cdmvt.cz/node/303](http://www.cdmvt.cz/node/303)
8. MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003. ISBN 80-210-3123-9.
9. MERTIN, Václav a Ilona GILLERNOVÁ. *Psychologie pro učitelky mateřské školy*. 2., rozšířené a přepracované vyd. Praha: Portál, 2010, 247 s. ISBN 978-807-3676-278.
10. POLÁKOVÁ, E. *Prostriedky masovej komunikácie, multikultúrna spoločnosť a vzdelávanie*. Nitra: PF UKF, 2001. 100 s. ISBN 80-8050-396-6.
11. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualizované a rozšířené vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9.
12. ŘÍČAN, Pavel a Drahomíra PITHARTOVÁ. *Krotíme obrazovku: jak vést děti k rozumnému užívání médií*. 1. vyd. Praha: Portál, 1995. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-717-8084-7

13. SERAFÍN, Čestmír. *Trendy ve vzdělávání 2011* [online]. [cit. 2016-10-30].  
Dostupné z: [tvv-journal.upol.cz/pdfs/tvv/2011/01/48.pdf](http://tvv-journal.upol.cz/pdfs/tvv/2011/01/48.pdf)
14. VYBÍRAL, Z. *Psychologie lidské komunikace*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. 263 s.  
ISBN 80-7178-291-2.
15. VYHNÁLEK, Mgr. Jan. *Vliv násilí v médiích na vývoj dětí* [online]. [cit. 2017-06-13]. Dostupné z: <http://www.rodina.cz/clanek4514.htm>
16. Počítače v předškolním věku. *Informatorium3-8*. 2013, XX, č. 5, s. 4. ISSN 1210-7506.
17. Vliv televize na předškolní dítě. *Informatorium3-8*. 2013, XX, č. 3, s. 7. ISSN 1210-7506.

**INTERNETOVÉ ZDROJE**

1. Andromedia: Databanka dalšího vzdělávání. *Andromedia.cz* [online]. [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://andromedia.cz/andragogicky-slovník/multimedia>
2. <http://www.avmedia.cz/skoly/vyuka-a-rozvoj-v-ms>,
3. Centrum didaktických a multimediálních výukových technologií. *Cdmvt.zcu.cz* [online]. 2012 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.cdmvt.cz/node/304>
4. Česká pozice: Informace pro svobodné lidi. *Ceskapozice.lidovky.cz* [online]. 2014 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: [http://ceskapozice.lidovky.cz/vize-youtube-televize-pro-mlade-daj-/tema.aspx?c=A141015\\_225825\\_pozice-tema\\_kasa](http://ceskapozice.lidovky.cz/vize-youtube-televize-pro-mlade-daj-/tema.aspx?c=A141015_225825_pozice-tema_kasa)
5. Česká škola. *Ceskaskola.cz* [online]. 2009 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/2009/04/jiri-dostal-interaktivni-tabule.html>
6. DigiZone.cz: nejlepší web o televizi a digitálním vysílání. *DigiZone.cz* [online]. 2009 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.digizone.cz/clanky/deti-travi-vice-casu-surfovani-po-internetu-nez-sledovanim-televize/>
7. Edaplay. *Edaplay.cz* [online]. 2016 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.edaplay.cz/>
8. Eman. *Eman.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-24]. Dostupné z: <https://www.eman.cz/sluzby/mobilni-aplikace-vyvoj/rozsirena-realita-augmented-reality/>
9. Idnes.cz: OnaDnes. *Idnes.cz* [online]. 2013 [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: [http://ona.idnes.cz/deti-a-pocitace-014-/deti.aspx?c=A130513\\_165329\\_deti\\_job](http://ona.idnes.cz/deti-a-pocitace-014-/deti.aspx?c=A130513_165329_deti_job)
10. Mámnápad.cz. *Mamnapad.cz* [online]. 2013 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.mamnapad.cz/magicbox-inovativni-tabule-pro-nejmensi-deti-umoznuje-kolektivni-uceni/>
11. Ministry of the Interior of the Czech Republic: OnaDnes. *Mvcr.cz* [online]. 2013 [cit. 2017-06-22]. Dostupné z: <http://www.mvcr.cz/mvcren/article/moderni-vyuka-pomoci-interaktivnich-tabuli.aspx>
12. Studentske.cz: vše co student potřebuje vědět. *Studentske.cz* [online]. 2016 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://management-marketing.studentske.eu/2010/09/8-metody-techniky-sberu-dat.html>
13. Mediaguru.cz: Mediální slovník. *Mediaguru.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/medialni-slovník/augmentovana-realita/>

14. Mediální proroci.cz. *Medialniproroci.blogspot.cz* [online]. 2013 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://medialniproroci.blogspot.cz/2013/11/interaktivni-publikum-interaktivni.html>
15. OnlineZona: online Tv, online radia, online webkamery. *OnlineZona.cz* [online]. 2009 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.onlinezona.cz/blog/multimedia-informatika>
16. Peacock komunikační agentura: nasloucháme, komunikujeme, tvoříme. *Peacock.cz* [online]. 2010 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.peacock.cz/reklamni-slovník-G-R.htm>
17. Projektmedia. *Projektmedia.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.projektmedia.cz/magic-box>
18. Rodina.cz: každodenník o dětech a rodičích. *Rodina.cz* [online]. 2005 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.rodina.cz/clanek4514.htm>
19. Šance dětem: pomáháme dětem, které neměly v životě štěstí. *Sancedetem.cz* [online]. 2011 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.sancedetem.cz/srv/www/content/pub/cs/clanky/deti-mediim-rozumeji-ale-jinak-medialni-vychova-v-rodine-15.html>
20. Seed project: speeding every european digital. *Seed-project.eu* [online]. 2012 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: [http://www.sancedetem.cz/srv/http://www.seed-project.eu/index.php?option=com\\_content&view%20=article&id=18&Itemid=26&lang=cs](http://www.sancedetem.cz/srv/http://www.seed-project.eu/index.php?option=com_content&view%20=article&id=18&Itemid=26&lang=cs)
21. SlidePlayer. *SlidePlayer.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://slideplayer.cz/slide/2758502/>
22. Informační centrum Surpan. *Surpanblog.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://surpanblog.cz/rubriky/hlavni-strana/fenomen-s-nazvem-pokemon-go>
23. Učení v pohodě. *Uceni-v-pohode.cz* [online]. 2017 [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <http://www.uceni-v-pohode.cz/category/aplikace-pro-deti/>



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

obr. 1	- Schéma: pozice didaktických prostředků v procesu výuky dle J. Maňáka, zdroj: <a href="http://www.cdmvt.cz">www.cdmvt.cz</a> .....	13
obr. 2	- Magic Box - příprava na výuku, zdroj: vlastní.....	15
obr. 3	- Magic Box - práce s elektronickým perem, zdroj vlastní .....	16
obr. 4	- Interaktivní stůl - práce se Smart Table, zdroj: <a href="http://www.veskole.cz">www.veskole.cz</a> .....	16
obr. 5	- Interaktivní tabule ve třídě, zdroj: <a href="http://www.avmedia.cz">www.avmedia.cz</a> .....	17
obr. 6	- Náhled mobilní aplikace Dávej bacha, zdroj: <a href="http://www.play.google.com">www. play.google.com</a> .....	18
obr. 7	- Náhled mobilní aplikace Předškolní brašnička, zdroj: <a href="http://www.play.google.com">www. play.google.com</a> .....	18
obr. 8	- Náhled mobilní aplikace Země magnetek, zdroj: <a href="http://www.play.google.com">www. play.google.com</a> .....	19
obr. 9	- Náhled mobilní aplikace Vláček safari, zdroj: <a href="http://www.play.google.com">www. play.google.com</a> .....	20
obr. 10	- Náhled aplikací Jdu do školy, Tam a sem s myšákem, zdroj: <a href="http://www.ucenivpohode.cz">www.ucenivpohode.cz</a> .....	20
obr. 11	- Náhled aplikace EDA play, zdroj: <a href="http://www.edaplay.cz">www. edaplay.cz</a> .....	22

**Seznam grafů:****Grafy: (rodiče)**

1. Pohlaví Vašeho dítěte? .....	28
2. Věk dítěte? .....	28
3. Jaké je Vaše vzdělání? .....	29
4. Které z médií nejvíce Vaše dítě využívá ve svém volném čase? .....	29
5. Jaký je oblíbený pořad Vašeho dítěte? .....	30
6. Jaká zařízení preferují Vaše děti? .....	30
7. Jak často tato zařízení Vaše dítě používá? .....	30
8. Kolik hodin denně tráví Vaše dítě u televize? .....	31
9. Sledujete televizi společně s dítětem? .....	31
10. Jaký je oblíbený pořad Vašeho dítěte? .....	31
11. Napodobuje Vaše dítě hrdiny či situace svých oblíbených pořadů? .....	32
12. Čtete svému dítěti knihy? .....	32
13. Jakou formu pohádek volíte? .....	33
14. Jaký negativní vliv má podle Vás využívání médií Vašimi dětmi? .....	33
15. Myslíte, že mají média vliv na výchovu a správný vývoj Vašeho dítěte? .....	34

**Grafy: (učitelé)**

16. Jaká periodika, časopisy, noviny užíváte, která se týkají Vaší práce? .....	35
17. Jak často je používáte? .....	35
18. Využíváte pro svou práci dětský televizní pořad? .....	36
19. Používáte internetové stránky pro svou práci? Jaké? .....	36
20. Pokud pro svou práci využíváte média, jaká preferujete? .....	37
21. Jak je podle Vás školka vybavena multimediálními prostředky? .....	37
22. Znájí děti pohádky z domova? .....	38
23. Dívají se děti v MŠ na televizi, např. při špatném počasí? .....	38
24. Myslíte si, že by měla MŠ věnovat více pozornosti multimediální výchově? .....	39
25. Myslíte si, že umí děti vyhledávat informace? .....	39
26. Co podle Vás média nejvíce ovlivňují? .....	40
27. Jaký negativní vliv má na děti podle Vás využívání médií? .....	40

## PŘÍLOHA 1

### Dotazník určený rodičům:

Dobrý den, věnujte prosím několik minut svého času k vyplnění následujícího dotazníku, který poslouží k mé bakalářské práci na téma: Multimédia a jejich vliv na dítě předškolního věku.

Dotazník je anonymní a je určen pro rodiče předškolních dětí ve věku od 2-7 let.

*(pozn. Zvolenou odpověď prosím čitelně zakroužkujte nebo označte křížkem)*

Předem děkuji za Váš čas.

1. Pohlaví Vašeho dítěte?
  - dívka
  - chlapec
2. Věk dítěte?
  - 2-3 roky,
  - 4-5 let
  - 6-7 let
3. Jaké je Vaše vzdělání?
  - Základní
  - vyučen/a
  - ÚSO s maturitou
  - VOŠ
  - VŠ
4. Které z médií nejvíce Vaše dítě využívá ve svém volném čase?
  - on-line média – YOU Tube atd.
  - televize
  - rádio – CD, MP3
  - knihy-časopisy
  - jiné
5. Jaká zařízení preferují Vaše děti?
  - Počítač
  - Tablet
  - mobilní telefon
  - notebook
  - žádné
6. Jak často tato zařízení Vaše dítě používá?
  - Denně
  - 4x týdně
  - několikrát za měsíc
  - nepoužívá ho
7. Kolik hodin denně tráví Vaše dítě u televize?
  - méně než hodinu
  - 1-2 hod.
  - 3 h
  - 4 h a více

8. Sledujete televizi společně s dítětem?
- Ano
  - spíše ano
  - ne
  - spíše ne
9. Jaký je oblíbený pořad Vašeho dítěte?
- Kouzelná školka
  - Studio Kamarád
  - Šikulové
  - Večerníček
  - Animáček
  - Jiný pořad..
10. Napodobuje Vaše dítě hrdiny či situace svých oblíbených pořadů?
- Ano
  - ne
11. Čtete svému dítěti knihy?
- ano-pravidelně
  - ano – alespoň jednou týdně
  - ano-ale jen výjimečně
  - ne-nepovažuji to za důležité
  - ne-nemám na to čas)
12. Jakou formu pohádek volíte?
- Knižní
  - CD
  - DVD)
  - Jak podle Vašeho názoru ovlivňují média dětskou psychiku?
  - pozitivně – vzdělávají, komunikace, fantazie
  - spíše pozitivně – hopdně se z méd. dozví,
  - spíše negativně – děti mohou vidět věci, které by ještě v jejich věku neměli znát,
  - negativně – násilí, přejímání špatných vzorů, závislost)
13. Jaký negativní vliv má podle Vás využívání médií Vašimi dětmi?
- nedostatek pohybu
  - možnost určité závislosti
  - úpadek sociálních vazeb – děti se uzavírají do vlastního, virtuálního světa,
  - úpadek jazyka – problémy s mluveným projevem, nedostatečná slovní zásoba
  - média dětem neškodí
14. Myslíte, že mají média vliv na výchovu a správný vývoj Vašeho dítěte?
- Ano
  - ne

**PŘÍLOHA 2**Dotazník určený učitelkám MŠ:

Dobrý den, věnujte prosím několik minut svého času k vyplnění následujícího dotazníku, který poslouží k mé bakalářské práci na téma: Multimédia a jejich vliv na dítě předškolního věku. Dotazník je anonymní a je určen učitelkám MŠ.

*(pozn. zvolenou odpověď prosím čitelně zakroužkujte nebo označte křížkem)*

Předem děkuji za Váš čas.

1. Využíváte ke své práci periodika, která se týkají Vaší práce?
2. Jak často je používáte?
  - Stále
  - velmi často
  - často
  - občas
  - nikdy
3. Používáte internetové stránky, které používáte ke své práci?
  - ano – jaké
  - ne
4. Myslíte si, že děti umějí vyhledávat informace?
  - ano
  - ne
5. Využíváte pro svou práci televizní pořady pro děti?
  - ano – jaký
  - ne
6. Využíváte ke své práci média?
  - ano – jaká
  - ne
7. Dívají se děti ve školce na TV, např. Při špatném počasí?
  - ano
  - ne
8. Poslouchají děti ve školce před spaním pohádky?
  - ano
  - ne
9. Znají děti pohádky z domova?
  - ano
  - ne
10. Myslíte se, že by se měla ve školkách věnovat větší pozornost multimediální výchově?
  - ano-proč
  - ne-proč

11. Jak je podle Vás vybavena školka multimediálními prostředky?

- Výborně
- Velmi dobře
- Uspokojivě
- nedostatečně

12. Co podle Vás média nejvíce ovlivňují?

- Řeč
- Myšlení
- Fantazii
- nápomoc k socializaci dítěte

13. Jaký negativní vliv má na děti podle Vás využívání médií?

- nedostatek pohybu
- vznik určité závislosti
- úpadek sociálních vazeb-uzavření se do vlastního světa
- úpadek jazyka – špatná slovní zásoba a následně nedostatky v mluveném projevu
- média dětem neškodí
- jiný názor