

MASARYKOVA UNIVERZITA

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Institut výzkumu inkluzivního vzdělávání

YouTube v mladším školním věku

Diplomová práce

Brno 2021

Vedoucí práce:

PhDr. Lenka Gajzlerová, Ph.D.

Vypracovala:

Lucie Hažmuková

Prohlášení

„Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, s využitím pouze citovaných pramenů, dalších informací a zdrojů v souladu s Disciplinárním řádem pro studenty Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.“

V Brně dne

.....

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí práce PhDr. Lence Gajzlerové, Ph.D. za podnětné rady, metodickou a odbornou pomoc při zpracování diplomové práce, a zejména za vstřícný přístup. Děkuji také všem dětským respondentům, kteří mi věnovali svůj čas a dovolili mi nahlédnout do jejich životů ve volném čase.

Obsah

ÚVOD	5
1 DÍTĚ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU	6
1.1 TĚLESNÝ VÝVOJ A ROZVOJ MOTORIKY	6
1.2 VÝVOJ POZNÁVACÍCH PROCESŮ.....	7
1.3 EMOČNÍ A SOCIÁLNÍ VÝVOJ.....	10
1.4 DÍTĚ A MÉDIA	12
2. INTERNET A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	15
2.1 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE.....	15
2.2 INTERNET VE VOLNÉM ČASE A VE ŠKOLE.....	18
2.3 RIZIKA CHOVÁNÍ DĚTÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU NA INTERNETU	22
2.4 RODIČE A PŘÍSTUP DĚTÍ K INTERNETU	28
3 YOUTUBE	33
3.1 OD HISTORIE PO SOUČASNÝ FENOMÉN	33
3.2 YOUTUBEŘI	35
3.3 OBSAH CÍLENÝ NA DĚTI A SLUŽBA YOUTUBE KIDS.....	39
3.4 YOUTUBE JAKO VÝUKOVÁ PLATFORMA	42
4 VÝZKUMNÝ PROJEKT	45
4.1 CÍLE A METODIKA VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	45
4.2 ANALÝZA A INTERPRETACE VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	50
4.3 ZÁVĚR VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ.....	54
4.4 DOPORUČENÍ PRO PRAXI	57
ZÁVĚR	59
SHRNUTÍ	61
SUMMARY	62
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	63
SEZNAM TABULEK, OBRÁZKŮ, GRAFŮ A SCHÉMAT	73
SEZNAM PŘÍLOH	74

Úvod

V žádné jiné oblasti lidského konání nedochází k tak velkým změnám nastávající doslova každý den, jako v oblasti informačních (digitálních) technologií. Abychom dokázali udržet krok s technologiemi je nezbytností se neustále vzdělávat a zlepšovat svou úroveň digitální gramotnosti. Vzhledem k rychlosti změn, které nás v oblasti technologií obklopují, se není čemu divit, že téma internetu nabírá čím dál vyšší důležitost a jeho vliv na děti je stále aktuálnější. Faktem je, že jsou technologie součástí téměř každé domácnosti a jejich uživateli se stávají děti ve velmi nízkém věku. Kromě rizik, které sebou vznik internetu a jeho vývoj nese, přináší i velké množství pozitiv. Usnadňuje nám život v mnoha ohledech, zajišťuje nám lepší dostupnost k informacím a urychluje komunikaci mezi lidmi na celém světě. Zejména sociální sítě jsou v dnešní době velmi populární. Stejně jako Instagram, Tik Tok a Facebook se dá také YouTube považovat za sociální síť. Jedná se o video platformu, kde každý může svobodně vyjádřit svůj názor a kde vznikají komunity lidí s konkrétními společnými zájmy.

Diplomová práce se zaměřuje právě na platformu YouTube používanou dětmi mladšího školního věku. Jedná se o děti od šesti přibližně do dvanácti let. Ve škole se tato životní etapa rovná 1. stupni základní školy, který můžeme dále dělit na dvě období podle vzdělávacího obsahu. Od první do třetí třídy můžeme hovořit o 1. vzdělávacím období, čtvrtá a pátá třída pak spadá do 2. vzdělávacího období. Téma bylo vybráno vzhledem k aktuálnosti, jeho neustálému vývoji a rostoucímu vlivu na děti. Hlavním cílem diplomové práce je zjistit, jaká jsou nejčastější témata, která děti na YouTube sledují a kolik jim věnují svého volného času. Případně jestli jejich aktivity spojené s YouTube přináší některá z rizik, která jsou podrobněji rozebrána v teoretické části. Diplomová práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. První kapitola vymezuje mladší školní věk, popisuje tělesný, kognitivní, emoční a sociální vývoj dítěte a zaměřuje se na dítě ve vztahu k médiím. Druhá kapitola se věnuje vývoji digitálních technologií a internetu, rizikům s nimi spojenými a přístupu rodičů k této problematice. Poslední teoretická kapitola se zaměřuje na historii YouTube, fenomén youtuberů, různé služby a edukační kanály, které YouTube nabízí. Praktická část se zabývá hlavním výzkumným cílem a vymezuje zvolenou metodiku, hlavní a dílčí cíle práce a následnou analýzu a interpretaci výzkumného šetření.

1 Dítě mladšího školního věku

Období mladšího školního věku začíná dovršením šestého roku a končí přibližně jedenáctým rokem dítěte, avšak hranice nejsou pevně dané. Například Vágnerová (2000) toto období dále rozděluje na **raný školní věk**, který nastává od nástupu do školy přibližně do osmi nebo devíti let. **Střední školní věk**, který probíhá do jedenácti až dvanácti let neboli nástupem na druhý stupeň základní školy. Posledním obdobím je **starší školní věk**, který se už kryje s obdobím dospívání (pubescence). Pro dítě je to velmi významná životní etapa, zejména díky fázi, kdy zahajuje školní docházku. Nastupuje mu do života řád a více povinností, učí se ovládat své okamžité potřeby a jejich uspokojení a začíná komunikovat ve větších skupinách (Říčan, 2006). I přestože jsou na dítě postupem času kladeny čím dál větší nároky, projevuje o školu velký zájem, jelikož je to pro něj nové, dosud neprobádané prostředí, ve kterém se seznamuje s dalšími dovednostmi. Nemusí to ale vždy znamenat, že je připravené na nástup do školy. Jedním z důležitých faktorů je dostatečná zralost. Školní zralost se určuje v několika oblastech. Vliv může mít rodina, nižší úroveň rozumových schopností i specifické poruchy učení (Čáp, Mareš, 2001). Dalším faktorem je školní připravenost, pro kterou jsou důležité kompetence, na jejichž rozvoji se podílí učení. Patří sem například chápání smyslu školního vzdělávání nebo dostatečná socializovanost (Vágnerová, 2000).

1.1 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky

U dětí je velmi individuální to, jak se rozvíjí. Obecně však můžeme říct, že ve srovnání s předešlým obdobím je pro dítě období mladšího školního věku relativně klidné. Záleží na několika faktorech, jedním z nich je například pohlaví dítěte. Změny v tělesném vývoji můžeme pozorovat u růstu dítěte, který je na začátku školní docházky ještě zrychlený a zpomaluje se až okolo osmého roku. Dochází například ke zvětšení orgánů jako jsou mozek a srdce (Šimíčková–Čížková, 2003). Říčan (2004, s. 146) zmiňuje, že „průměrný chlapec vyrostne od 6 do 11 let ze 117 na 145 cm, jedenáctiletá dívka je asi o centimetr vyšší než chlapec. Váhově se chlapec dostane ze 22 na 37 kg, dívka je sotva o půl kilogramu těžší, přestože má již o něco širší pánev a trochu více podkožního tuku než chlapec.“ Je nutno připomenout, že páteř u dětí tohoto věku není ještě úplně vyvinuta a je nezbytné dbát na správnou zátěž, aby nedošlo k přetěžování.

Důležité je také dohlížet na správné sezení v lavici a na správný postoj, aby nedocházelo k deformacím páteře (Trpišovská, Vacínová, 2006). Podle Státního zdravotního ústavu, který dělal dotazníkové šetření s názvem Studie zdraví dětí 2016, bylo zjištěno, že vadné držení těla má 42 % dětí, s tím, že vzorek zahrnoval děti staré 5, 9, 13 a 17 let. Studie dále zjišťovala i výskyty alergií, obezity se zaměřením na jejich životní styl (SZÚ, 2016).

Díky vyvíjejícím se činnostem svalů se u dětí zlepšuje mobilita, jemná i hrubá motorika. Pohybové aktivity jim způsobují radost, výkony rostou a jejich pohyby se zdokonalují, jsou přesnější a koordinovanější. Rádi navštěvují různé sportovní kroužky nebo se více zajímají o pohybové hry (Šimíčková–Čížková, 2003). Pohybová zdatnost se také odráží v postavení dítěte ve skupině, a to zejména u chlapců. Snadno pak mohou být vyloučené z kolektivu, což může mít vliv na jejich osobnostní vývoj (Říčan, 2004). U dětí pohybově slabších klesá i zájem o sporty. Takové děti potřebují dostatečnou motivaci a povzbuzení, jelikož mají tendenci se porovnávat s jinými spolužáky nebo i dospělými, kteří jsou výkonostně lepší (Langmeier, Krejčířová, 2006). Pokud jde o jemnou motoriku a drobnější pohyby, můžeme ještě u některých dětí vidět nepřesnost a nekoordinovanost. Konkrétně se to projevuje například u psaní v první třídě (Říčan, 2006). Takovým dovednostem říká Kučera et al. (2011) úchopové dovednosti, kde se slučuje dohromady jak zrakové vnímání, tak uvolnění ruky a přesné rychlé pohyby.

1.2 Vývoj poznávacích procesů

Další oblastí je senzorický vývoj. U dětí v období pátého až sedmého roku života dochází ke zdvojnásobení zrakové a sluchové ostrosti. U zrakového vnímání se zlepšuje vidění nablízko. Děti dokážou vnímat konkrétní předmět a jeho polohu v prostoru, rozlišují barvy a tvary. Také zvládají například dokreslit vynechané části obrázku nebo poznat dva shodné útvary. Sluchové vnímání zase ovlivňuje řeč, což je důležité při prvopočátečním čtení a psaní (Ptáček, Kuželová, 2013). Dle Langmeiera a Krejčířové (2006, s. 122) „vnímání je složitý psychický akt, na němž jsou zúčastněny všechny složky osobnosti člověka – jeho postoje, očekávání, soustředěnost a vytrvalost, dřívější zkušenosti, zájem i dosud rozvinuté schopnosti.“ Obzvláště v tomto období můžeme u dětí vidět výrazný vývoj. Dítě se stává detailnějším pozorovatelem, už nevnímá pouze celek, ale i jeho jednotlivé části. Podle Vágnerové (2000) oblast poznávacích procesů v mladším školním věku má tři hlavní znaky – *decentrace*,

konzervace a reverzibilita. Decentraci můžeme volně přeložit jako dovednost dívat se na situaci z jiných perspektiv. Je to schopnost nesoustředit se jen na výrazné znaky, přemýšlet i o jiných pohledech na danou věc a chápat souvislosti mezi nimi. Můžeme sem například zařadit schopnost umět roztřídit předměty podle tvarů a barev. Dalším znakem je *konzervace*. *Konzervace* znamená, že dítě chápe podstatu daných předmětů nezávisle na změnách v jejich vnější podobě. Například když voda v kaluži zmrzne a udělá se místo ní ledová plocha, tak dítě pořád ví, že je to voda. Třetím a posledním znakem v poznávacích procesech je *reverzibilita*, tj. návratnost. Dítě už chápe, že změna není definitivní a lze vrátit věci do původního stavu. Dítě ví, že když ze sklenice odlejeme vodu, bude jí tam méně, ale také rozumí tomu, že jí tam můžeme vrátit zpátky a vody bude stejně jako na začátku.

Dalším vývojovým poznávacím procesem je představivost, která je u dítěte mladšího školního věku na vrcholu. Dítě si ji nese společně s fantazií již z předchozího období, akorát s přibývajícím věkem ztrácí na spontánnosti. Do popředí vstupuje realita a záměrná představivost, se kterou se učí pracovat a využívají ji kupříkladu při školních úkonech. Postupem času se dostávají ke schopnosti operovat s pojmy (Šimíčková–Čížková, 2003). Na dětské představy má vliv dostatečně podnětné prostředí, ve kterém žije. Vydatnost představ souvisí také s myšlením a úspěšnosti žáka ve škole. Úzce spojený proces s představivostí dítěte jsou jejich fantazie. Právě ty slouží ke zpracování představ. U fantazie je zapotřebí žáky mírnit, jelikož v některých situacích by se mohli dost vzdalovat od reality, zároveň by se však fantazie neměla potlačovat, jelikož je velmi důležitá pro tvořivé myšlení (Trpišovská, Vacínová, 2006).

Postupem času se u dětí vyvíjí i paměť. Zatímco dříve využívaly jen paměť mechanickou, a to většinou neúmyslnou, postupem času už dochází k záměrnému zapamatování a k využívání více druhů paměti. Zároveň je velmi potřebná motivace a pomoc dospělého (Šimíčková–Čížková, 2003). Podle Trpišovské a Vacínové (2006) dochází k mechanickému učení z důvodu, že žák ještě nemá takovou slovní zásobu, aby některé věci vysvětlil svými slovy. Dalším vývojovým procesem je pozornost, která je u dítěte v mladším školním věku velmi důležitá a souvisí s tím, jak se školák zvládá učit. V předchozích obdobích byla pozornost spíše krátkodobá a bezděčná, proto v čím nižším ročníku žáci ve škole jsou, tím by měly být jednotlivé úkoly v hodinách kratší se střídajícími formami výuky a s řádnou motivací. Z toho důvodu pozornost žáků velmi závisí na konkrétním učiteli a jeho stylu výuky (Šimíčková–Čížková, 2003).

Stejně jako pozornost, může být i myšlení ovlivněno přístupem učitele (Langmeier, Krejčířová, 2006). Myšlení prochází v mladším školním věku dvěma fázemi. Zpočátku se děti opírají o konkrétní věci, musí být reálné nebo názorně ukázané. Postupem času se žáci začínají uchylovat do druhé fáze, ve které přechází k abstraktnějším představám, které jim umožňují logicky myslet. Tato fáze nastává zhruba po dvanáctém roce života (Trpišovská, Vacínová, 2006). Podle Piageta (in Langmeier, Krejčířová, 2006) dítě přechází kolem sedmého roku života z období názorného myšlení do stádia konkrétních operací. Piaget tento přechod demonstruje na příkladu s korálky, kdy je ve dvou sklenicích stejný počet korálků, korálky se z jedné sklenice přesypou do druhé – vyšší a užší, a tak se dítě v předškolním věku domnívá, že je tam buď více korálků, protože je sklenice vyšší nebo naopak méně, protože je užší. Kdežto školák už rozumí tomu, že je korálků stejně, jelikož chápe souvislosti. Projevuje se zde znak již zmíněné reverzibility, což znamená, že když se něco změní, nemusí to být změna stálá. Dítě může vrátit korálky do původní sklenice, aby si ověřilo svoji úvahu. Piaget provedl nespočet pokusů, které dokazují, že už u dětí tohoto věku opravdu dochází ke změnám v myšlení. Ovšem Langmeier a Krejčířová také zmiňují, že u pokusů, týkajících se množství, dost záleží například na materiálu. Když se místo korálků použije plastelína a porovnává se kulatý tvar s plochým útvarem, může to dělat problém ještě dětem na konci 1. vzdělávacího období.

Velmi individuální rozdíly můžeme u dětí vidět například v řeči. I když do školy nastupují s určitým balíčkem znalostí jejich jazyka, můžeme vidět odlišnosti v jejich slovní zásobě nebo výslovnosti. Ve škole se děti hned učí číst a psát, což je pro ně něco nového a ze začátku hodně náročného. Společně s pokrokem ve čtení a psaní se rozšiřuje jejich slovní zásoba, správná artikulace, rozvinutější věty a souvětí či lepší přednes (Šimíčková–Čížková, 2003). Konkrétně se slovní zásoba podle Říčana (2006) pohybuje okolo pěti tisíc aktivně používaných slov. Hurlocková (in Langmeier, Krejčířová, 2006) do svých výpočtů uvádí i slova, kterým žáci rozumí alespoň pasivně, podle jejích výpočtů je počet slov při zahájení školní docházky dvacet tisíc. Také by se měla postupně ztrácet dyslálie, což je porucha artikulace, běžně se pro tuto poruchu používá pojem patlavost (Ptáček, Kuželová, 2013).

1.3 Emoční a sociální vývoj

Dítě mladšího školního věku se pomalu učí své emoce korigovat. Už neprojevuje city tolik v afektu a umí je potlačovat, což však znamená, že je drží v sobě a většinou je projeví jiným způsobem. Častý citový projev je například žárlivost, která vzniká především v rodině nebo také hněv, který může být způsoben fyzickým trestem, posmíváním nebo nevšímáním si daného dítěte. I přes velký vývoj můžeme hovořit stále o povrchní citovosti (Trpišovská, Vacínová, 2006). Dítě už dovede své pocity identifikovat a zároveň potlačit před ostatními, ale ne před sebou samým. Kolem šestého roku rozumí, že může mít dva různé pocity hned po sobě. Až kolem desátého roku zjišťuje, že lze prožívat dva různé pocity zároveň. Emoce se vyvíjí v závislosti na kognitivních procesech a sociálních zkušenostech. Je prokázáno, že emoční vývoj také hodně ovlivňuje stres nebo prostředí, v kterém dítě žije. V některých stresových situacích může u dítěte vznikat i tzv. regrese (Langmeier, Krejčířová, 2006). Dle Smékala (2004, s. 283) se „regrese projevuje tím, že chování se stává infantilnější, méně organizované – jedinec se chová tak, jak se choval v předchozích vývojových stádiích, objevuje se nesamostatnost, hry odpovídající nižším věkovým úrovním apod.“

Velkou roli ve školním věku hraje také sebevědomí dítěte. Podle Ericsona (in Trpišovská, Vacínová, 2006) jde o období pýle a snaživosti, což nám potvrzuje nezbytnost dobrého hodnocení a pochval od učitele i spolužáků směrem k dítěti. Dítě je kolem pátého roku stále dost egocentrické, což znamená, že zaměřuje svoji pozornost hlavně na sebe, je zvyklé, že se kolem něho takzvaně „točí svět“. Proto i jeho sebeúcta dosahuje v tomto věku vysoké úrovně, ovšem s nástupem do školy se výrazně mění. Například ji začnou ovlivňovat kognitivní procesy nebo psychika. Velký dopad na sebeúctu dítěte můžou mít také rodiče a spolužáci, nebo kultura a pohlaví. Egocentrismus se začíná snižovat, a to hlavně u důvodu, že dítě má potřebu začlenění se do kolektivu. Pomocí sociometrických technik se dá zjistit, jaké má dítě postavení ve skupině a jakou tam hraje roli. Tyto techniky rozdělují děti podle Ptáčka (2013, s. 39–40) „na oblíbené, odmítané, kontroverzní a přehlížené v kolektivu.“

Sociální interakce jsou nezbytnou součástí v životě dítěte, jelikož je připravují na budoucí přátelské a partnerské vztahy. Langmeier a Krejčířová (2006) zmiňují, že právě skupiny spolužáků dávají dítěti příležitosti k sociálním interakcím, jelikož jsou si rovnocenní a spojují je společné zájmy. Ve skupinách se pak nejvíce naučí novým situacím jako je například pomoc druhým, kooperace nebo naslouchání. V první třídě

potřebuje skupina svého lídra, kterým bývá zpočátku učitel. Vztahy mezi dětmi se teprve začínají tvořit. Nejvíce například mezi dětmi, kteří spolu sedí, mají stejnou cestu do školy nebo se znají ze školky. Pokud je ve třídě silný jedinec, může se on stát lídrem nějaké menší skupinky, avšak v těchto začátcích není úplně co vést. Změny začínají ve třetí třídě, kdy už učitel v roli lídra pomalu ustupuje a do popředí se dostává kamarádská soudržnost a jiné autority. Ve čtvrté a páté třídě už děti vyjadřují své vlastní postoje k daným věcem a dávají více najevo své potřeby (Říčan, 2004).

Určitě stojí za zmínku vývoj morálky a dodržování pravidel. Morálka je něco, s čím se děti nerodí a postupně si ji musí osvojit. Zpočátku nepřemýšlí kriticky nad obsahem daných pravidel, jen přijímají to, co dělají autority v jejich okolí. Podle Piageta (in Trpišovská, Vacínová, 2006) si dítě uvědomuje, co udělalo správně a naopak, jen mu ze začátku dělá problém upřednostnit správné věci před jeho vlastními pocity a potřebami. Proto je velmi důležitý dohled ze strany autority a případné projevení svého souhlasu nebo nesouhlasu s tím, jak dítě koná. Často právě rodiče, kteří mají být největším vzorem, dávají nesprávné příklady chování, a to zapříčiní, že jejich děti budou tyto vzorce opakovat. Morálním vývojem se zabýval také Kohlberg (in Langmeier, Krejčířová, 2006), který navazoval na práci Piageta a snažil se přezkoumat jeho teorii. Kohlberg stejně jako Piaget potvrdil tři stádia morálního usuzování u dětí, Kohlberg pak každé stádium rozdělil ještě na další dvě části.

1. stádium – předkonvenční úroveň: Dítě se obává trestu za jeho chování nebo za něho očekává odměnu. Toto stádium dělíme na dvě fáze. *Heteronomní stádium* – plnou zodpovědnost za určení, co je a není správné, má dospělý. *Stádium naivního instrumentálního hedonismu* – dítě jedná už s tím, že očekává odměnu nebo trest.

2. stádium – konvenční úroveň: zde je důležité splnění sociálního očekávání. První fáze – *morálka „hodného“ dítěte* – chová se tak, aby splnilo požadavky „hodného“ dítěte. Dělá to, protože si chce zachovat dobré vztahy s autoritami. Druhá fáze – *morálka svědomí a autority* – jedná tak, aby zabránilo kritice od autorit a zároveň, aby mělo čisté svědomí.

3. stádium – postkonvenční, principiální úroveň: Dítě se samo rozhoduje a řídí se vlastními zásady chování, o tom, co je správné, aby splnilo očekávání ostatních. První fáze – podle Kohlberga (in Langmeier, Krejčířová, tamtéž, s. 134) „je morálka forma určité společenské smlouvy nebo společenské užitečnosti na straně jedné a individuálních práv na straně druhé“ – dítě dbá na dodržování pravidel a respektuje společenské normy. Vychází z myšlenky – *nedělej to, co nechceš, aby ti dělali druhí.*

Druhá fáze – *morálka vyplývající z univerzálních etických principů* – rozumí tomu, že pravidla má každý dodržovat, nevyjímaje jeho samotného.

1.4 Dítě a média

Média jsou naší každodenní součástí a týkají se nejen dospělých a mladistvých, ale i dětí v nízkém věku. Masmédia či hromadné sdělovací prostředky jsou takové prostředky, které slouží k předávání informací širokým skupinám lidí, jinými slovy tzv. masám lidí. Patří sem například televize, rádio, tisk, počítače, internet, mobilní telefony nebo také videokamery, které slouží k vizuálním záznamům (Matyjas, 2015).

Dítě rozpoznává masmédia už od útlého věku. Proto s rostoucím vývojem inovativních technologií se hodně podporují i dětská média jako jsou online videohry nebo televizní kanály. Fadhli a Utami (in Makinde, 2020) tvrdí, že celodenní zajímavý program v televizi, který rozvíjí dítě po všech možných stránkách, může být velké lákadlo. Také to ale může mít velké kontraproduktivní účinky, pokud nejsou média používána rozumně. Může dojít k pomalejšímu vývoji a růstu dítěte. Proto je důležité, aby rodiče měli o těchto následcích povědomí a dbali určitých zásad při používání médií jejich dětmi. Například omezení některých programů nebo předem určenou dobu, jakou jejich děti mohou u televize strávit. Na druhou stranu z hlediska vývojové psychologie je zhruba od jedenácti let pro děti velmi důležitá potřeba začlenění do kolektivu spolužáků. V tomto věku už je trávení na sociálních sítích a jiných médiích zcela běžné. I televize hraje v jejich sociální skupině velkou roli. Například v situaci, kdy má dítě zakázáno koukat na pořady a jeho spolužáci můžou, v něm může vzbuzovat pocit méněcennosti. Také je hodně baví mluvit o filmech, o kterých ví, že pro ně nejsou vhodné. Velmi rádi svým spolužákům popisují různé akční a jiné scénky ze zakázaných filmů. Je ovšem nutné brát v potaz, že stejně jako dospělým slouží televize spíš jako kulisa při nějakých činnostech, tak u dětí platí dvojnásob, že jejich koncentrace není stoprocentní.

Pokud bychom ale na základě poznatků z vývojové psychologie měli určit, která skupina je z diváckého hlediska nejrizikovější, pak podle Suchého (2007) se jedná právě o děti mladší dvanácti let. Média mnohdy narušují dětskou pozornost, a to z toho důvodu, že přibývá hodně dětských komerčních pořadů, které jsou často plné zvrátů a napětí, za účelem právě udržet jejich neustálou pozornost. Takové zvraty se střídají přibližně po půl minutě, což v běžném životě nebývá. Proto pak mají děti problém

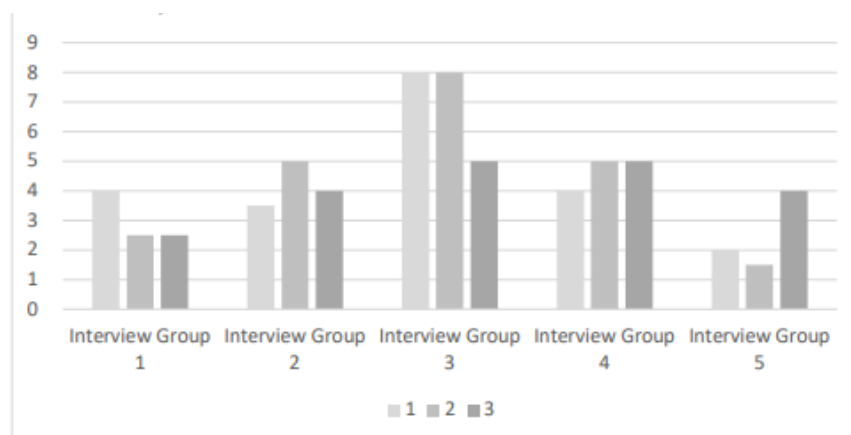
s udržením pozornosti například ve škole nebo při dlouhodobějších činnostech. Některé pořady v televizi bývají dokonce tak akční, že jsou pro děti mnohem zajímavější než získání svých vlastních osobních zážitků. Raději se podívají na televizi, než něco samy reálně prožijí (Helus, 2004). Podle Čápa a Mareše (2001) děti používají při těchto pořadech hlavně zrakové vnímání, což je méně náročná činnost než například čtení knih, u kterých zapojují představivost a rozvíjí více svou slovní zásobu. U sledování primitivnějších pořadů se naopak vůbec nerozvíjí jejich řečové dovednosti (Helus, 2004).

Izdebská (in Matyjas, 2015) rozděluje mediální dětství podle pěti hledisek. Zaprvé autorka popisuje používání médií jako je televize, mobilní telefon, počítač či internet, z hlediska toho, kolik času denně na nich děti stráví. Druhé hledisko zahrnuje to, jak často je používají v souvislosti s jejich koníčky a záliby. Další třetím důležitým aspektem je způsob, jakým děti média přijímají a jak je používají. Čtvrté hledisko se zabývá vztahem mezi dítětem a médii, s čímž souvisí poslední aspekt, který se zaměřuje na účinky tohoto vztahu. Konkrétně na vliv médií na emoce, chování a zkušenosti dětí. Pokud je člověk dostatečně zralý, dokáže si vybírat přijímané informace z médií a kriticky nad nimi přemýšlet. Dítě však většinou bezpochybně informacím věří, a to způsobuje jistá rizika. Čáp a Mareš (2001) také tvrdí, že děti tohoto věku ještě neoddělují fikci od reality. Dalšími riziky televize a obecně videí je, že dávají dětem větší příležitosti, aby si v nich hledaly své vzory a napodobovaly je. Zejména u chlapců dochází ke snaze přiblížit se modelům, které mají mnohdy agresivní sklony. Chlapci pak agresi berou jako běžnou součást osobnosti, jelikož to vidí u jejich hrdinů.

Přes velký počet výzkumů, které potvrzují špatný vliv médií na děti, by neměly být opomenuty i pozitiva, které nám média přináší. Díky médiím máme spoustu příležitostí, například můžeme komunikovat s lidmi z různých částí světa. Je jasné, že děti média ovlivňují v mnoha ohledech, jak v jejich chování a postojích, tak v jejich volnočasových aktivitách. Proto je důležitá edukace dětí v oboru médií, aby na ně měly prokazatelně dobrý vliv (Helus, 2004).

Helus (tamtéž) děti rozděluje do dvou skupin. Jedna skupina vyhledává jakékoliv multimediální obsahy, a přitom se často přiklání k nebezpečnějším tématům. Naopak druhá skupina si už vybírá podle jejich zájmů. Můžeme o nich říct, že jsou více kriticky smýšlející. Helus také zmiňuje, že děti ve věku od sedmi až dvanácti let tráví u televize přibližně dvě hodiny denně, o víkendech se to samozřejmě liší a bývá to až

šest hodin. Novější výzkumy ukazují, že počet hodin strávených u televize klesl, ale výrazně se navýšil čas strávený u obrazovek počítače. Studie z roku 2017 britské univerzity v Bristolu (Fowler, Noyes) se zaměřovala nejen na počítač a televizi, ale děti se často zmiňují o používání telefonů. Věkový rozsah toho výzkumu je od osmi do osmnácti let, kde se to dále dělí na jednotlivé věkové podskupiny. Ve věkové skupině od osmi do jedenácti let byla nejdelší doba strávená denně na obrazovkách až osm hodin, nejnižší pak hodina a půl. Jedna respondentka například odpověděla, že má telefon neustále u sebe, pokud jde o víkend, je schopná používat mobilní telefon přibližně osm hodin. Celkové výsledky ukazují že třináct z patnácti dětí sedí u obrazovek déle než dvě hodiny denně.



Graf 1: Počet hodin strávených u monitoru u dětí ve věku 8-11 let (Fowler, Noyes, 2017)

Shrnutí

Období mladšího školního věku trvá po dobu dítěte na 1. stupni ZŠ. Je to důležitý mezník v životě hlavně díky zahájení školní docházky. Děti se učí dodržovat pevný řád a pravidla. Zvyšuje se koncentrace a pozornost, zlepšuje se slovní zásoba, řeč, paměť a zdokonaluje se jejich sensorický vývoj. Začínají se socializovat a začleňovat do kolektivu. Významnou roli v jejich životech hrají média, která využívají denně, ale ne na dostatečně bezpečné úrovni. Média mají vliv jak na kognitivní, tak na sociální a fyzický vývoj. Problém je v nepřiměřenosti času, který jim věnují. Dlouhé sezení u počítače má za následky zdravotní a socializační problémy či potíže v kognitivních procesech. Na druhé straně média přináší mnoho pozitiv, pokud jsou správně používána. Pro děti jsou motivací v učení a rozvíjí jejich digitální gramotnost.

2. Internet a digitální technologie

Internet a digitální technologie hrají v mladším školním věku významnou roli. Běžnými uživateli se v dnešní době stávají děti již v předškolním věku. Součástí jejich každodenního života bývají především tablety a chytré telefony. První stupeň ZŠ poskytuje mnoho příležitostí, jak rozvíjet digitální kompetence. Výhodou vývoje digitálních technologií a internetu je také jejich rozšíření a aplikování napříč vyučovacími předměty. S častějším používáním vzrůstá počet rizik, z toho důvodu bychom neměli opomíjet prevenci. Prevence by měla nastat zejména v rodině. Rodiče by měli naučit své děti základní návyky a ukázat pozitivní příklady využívání technologií. Důležitá je také kontrola aktivit, regulace času stráveného na technologiích a podpoření pohybu či jiných venkovních aktivit.

2.1 Digitální technologie

Do oblasti digitálních technologií můžeme zařadit mnoho technologií, například počítače a všechny zařízení k nim připojené nebo mobilní telefony. Dosedla (2006) zmiňuje pojmy jako „GSM, USB, DVD, digitální fotoaparáty a kamery, CD i MP3 přehrávače, PDA, WiFi i obecně počítačové sítě, Bluetooth a spousta dalších.“ DigiSlovník (PortálDigi) uvádí další technologie jako jsou notebooky, tablety, herní konzole, navigace nebo přehrávače MP4. V souvislosti s novými technologiemi můžeme narazit také na pojem – nová média (Nečas, 2019). Nová média se liší od těch tradičních hlavně tím, že jsou digitální. Jedním z druhů digitálních (či mediálních) technologií, a také nejčastěji používaným, jsou informační a komunikační technologie neboli ICT. Zkratka ICT vznikla ze slovního spojení „information and communication technologies“. Pro ICT existuje mnoho definic a pojetí. Zounek a Šedřová (2009) vymezují ICT ze dvou pohledů, tím je technický a pedagogický. Maněnová (in Círus, 2017) zmiňuje, že technologie rozlišujeme na hardware a software. Hardwarové zařízení jsou například počítače, notebooky, tablety nebo chytré telefony. Softwarovým vybavením jsou myšleny operační systémy, různé aplikace, hry nebo vyhledávače. ICT se nachází ve výchovně vzdělávacím procesu v různých podobách a fázích. Přesto, že se s nimi spojuje spousta rizik, mají technologie významnou roli ve vzdělání a mohou být velkými pomocníky. Slouží k vytváření materiálů pro výuku a někdy mají také významnou motivační roli.

V dnešní době je běžné, že děti vyrůstají v prostředí plném technologií, s kterými jsou denně v kontaktu. Rodiče je používají samostatně a podle konkrétních potřeb. Naopak menší děti mají tendenci technologie střídat, a to hlavně pro zábavu (TV, tablety, chytré telefony, herní konzole, počítače, ...). Jejich preference jsou různé, ovšem velmi často dávají přednost například tabletům. O tabletech můžeme hovořit v několika souvislostech. Například existuje grafický tablet, který se ovládá pomocí speciálního pera, pero nahrazuje pohyby myši a slouží především grafikům, fotografům, ale nejen jim. Pro účely diplomové práce bude použit pojem tablet ve smyslu tabletu, který se vyznačuje zejména dotykovou obrazovkou a připojením k internetu. Tablety jsou oblíbené především díky dobré přenositelnosti, jejich multifunkčnosti a nízké hmotnosti. Dají se na něm sledovat videa a hrát hry, ale také kreslit nebo fotografovat. Další výhodou je snadné používání dotykové obrazovky. Podobně jsou na tom chytré telefony, které mají obdobné vybavení a děti se na nich velmi rychle naučí základní provozní dovednosti. Dokážou například nainstalovat různé aplikace nebo vyhledávat na internetu. Tyto dovednosti ovládají dokonce ve věku, v kterém ještě neumí číst, za to ale zvládají rozpoznávat různá loga a piktogramy. Přesto se můžou setkat se situacemi, které nezvládají, a u kterých je potřeba pomoc dospělého člověka, jelikož jsou jejich schopnosti omezeny stavem kognitivního vývoje. Z toho důvodu mohou vznikat rizika, protože děti v nízkém věku se nedokážou naučit používat technologie na pokročilejší a bezpečnější úrovni. Děti se ve většině případů učí tím, že pozorují rodiče a další členy rodiny. Ti si ale často neuvědomují, že jsou zrcadlem chování pro jejich děti (Chaudron, 2015).

K pojmům digitální technologie a ICT se nám také váže pojem *digitální gramotnost*. Gramotný člověk je takový člověk, který dokáže něco smysluplného napsat a také dokáže číst s porozuměním. Druhů gramotnosti máme mnoho, například čtenářskou, matematickou nebo finanční. My se budeme zabývat digitální gramotností, s kterou také souvisí informační a počítačová gramotnost. Digitální gramotností rozumíme souhrn kompetencí, které by člověk měl mít, aby mohl bezpečně, sebevědomě, kriticky a kreativně používat digitální technologie ve svém pracovním, studentském či volném čase (NUV).

Podle Zounka a Šed'ové (2009) je jedním z nejpoužívanějších konceptů, který podporuje učení pomocí počítačů, e-learning. E-learning neboli elektronické učení se vyznačuje jako vzdělávací proces, ve kterém jsou využívány počítače a prostředky ICT. Je to však velice obecná definice, při které můžeme mít pocit, že i taková kalkulačka

obsažená v počítači, patří právě do e-learningu, což není pravda (Wikisofia). Kopecký (2006, s. 6) to definuje jako „aplikaci nových multimediálních technologií a internetu do vzdělávání za účelem zvýšení jeho kvality posílením přístupu ke zdrojům, službám, k výměně informací a ke spolupráci.“ E-learning zefektivňuje učení a využívá se například při distanční výuce, adaptace žáků, ověřování znalostí, podpory studia, zadávání úkolů nebo se stává velmi populárním tzv. interaktivní e-learning. Žáci ho využívají jak v online výuce, tak přímo v prezenční výuce, kde můžou komunikovat s učiteli elektronicky, například „elektronicky“ zvednout ruku nebo odesílat odpovědi při nějakém kvízu rovnou při vyučovací hodině (BOZP, 2016).

Digitální technologie se zaměřením na využití ve škole

Digitální technologie jsou skvělým pomocníkem při plánování výuky. Učitelé mohou přípravy zpracovávat pomocí různých textových a grafických editorů, což přináší velkou výhodu v archivaci. Digitální dokumenty se snadno ukládají a dají se vytvářet různé databáze příprav, mohou využívat programy na zpracovávání videí, tvoření animací, prezentací s dalšími odkazy na jiné internetové stránky nebo online hry. Ve výuce lze použít také tradičnější technologie jako je rádio, televize, fotoaparát, diktafon a mnoho dalších (Zounek, Šed'ová, 2009). Často používanými technologiemi ve školách jsou interaktivní tabule nebo dataprojektory, které jsou velmi multifunkční. Nejsou však stále součástí všech škol. Interaktivní tabuli (smartboard) můžeme zjednodušeně definovat jako velkoplošnou obrazovku, která je vybavena dotykovým senzorem. Je propojena s počítačem a datovým projektozem, který může být součástí samotné interaktivní tabule. Z počítače se pak pomocí projektoru promítá obraz právě na interaktivní tabuli, kterou můžeme ovládat pomocí prstu nebo speciálního pera. Na tabuli se dá psát, kreslit a jakkoliv manipulovat s předměty na ploše obrazovky. Žáci můžou doplňovat různá cvičení, sledovat videa, ale také se dá vytvořit spousta originálních výukových materiálů pomocí různých programů, u kterých se žáci aktivně zapojují. Dostál (2009) odmítá, že by interaktivní tabule patřila pouze do některých vyučovacích předmětů, například jen do hodin informatiky. Její využití shledáváme napříč všemi předměty a všem stupňům vzdělávání. Existují interaktivní (elektronické) materiály neboli i-učebnice, které lze využít ve výuce. Jako příklad si uvedeme nakladatelství Fraus. Nakladatelství vydává interaktivní učebnice, které mohou doplňovat klasické tištěné učebnice o zajímavé multimediální materiály jako jsou – videa, obrázky, audionahrávky či odkazy na webové stránky. Od roku 2010 je novinkou

na některých školách využití tabletů, které může učitel propojit s interaktivní tabulí, stejně tak i žáci (Gajzlerová, 2015).

Podle Zounka a Šed'ové (2009) existují výzkumy o tom, že ICT opravdu pomáhá zkvalitňovat výuku. Byly zjištěny lepší výsledky v písemné matematické zkoušce u žáků, které mají lépe vybavené školy informačními technologiemi a pravidelně je využívají než u těch, které takovou vybavenost nemají. Významným rysem ICT je motivační složka. Děti jsou při hodinách, ve kterých se ICT používají, více pozorní a motivovaní a podporuje to jejich samostatnost v učení. Další důležitou úlohu, kterou ICT plní, je využití při práci s dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami. Neboť jsou výbornou podporou výuky a mají jak komunikační, tak didaktické využití. Přes nespočet výhod spojené s využitím ve škole můžou mít technologie i svá slabá místa. Jedním z nich je právě digitální gramotnost, kterou jsme si již v kapitole definovali. O tom, jak moc a jakým způsobem budou děti ICT využívat ve výuce, rozhodují především dovednosti učitele. Učitelé musí být dostatečně motivovaní učit se novým věcem a vidět smysl ve využití technologií. Také záleží na samotné vybavenosti školy, která může mít zastaralé technologie, omezený přístup k ICT, málo projektů a vhodných výukových programů.

2.2 Internet ve volném čase a ve škole

Bavit se počítačovými hrami, chatovat si s přáteli, zavolat si přes FaceTime (pozn. video hovor), stáhnout si písničky nebo nakoupit online. To je spousta možností, které nám internet nabízí a které jsou pro nás běžné. Pro cíl diplomové práce není důležitá podrobná technická definice internetu. Zjednodušeně si internet můžeme představit jako „celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí, které propojují takzvané síťové uzly. Uzlem pak může být počítač nebo zařízení se speciální sítíovou funkcí, například router“ (CZ.NIC, 2012). Pro nás je významný zejména od roku 1992, kdy se Česká republika stala oficiálně 39. zemí, která se připojila k internetu (FeedIT.cz, 2020). Podle Šmahela (2003) je internet prostředím bez zábran. Je jisté, že lidé mají v online světě méně zábran než v reálném životě. Zatímco v reálném životě platí určitá pravidla, normy a předpisy, ve virtuálním světě nemusí tyto omezení tak striktně platit. S tím souvisí problematika potencionálních rizik, která na nás na internetu „číhají“, na což se zaměříme v kapitole 2.3. se specializací na mladší školní věk. O internetu a obecně digitálních technologií lze říct mnoho dobrých věcí.

Umožňují nám prakticky neomezené psaní zpráv a šíření našich myšlenek, rozvíjení se v oblasti umění, poskytují nám zábavu, dávají prostor k učení se novým dovednostem. Je to místo pro naši kreativitu a vyjádření názorů nebo nám také umožňuje spojit se s lidmi po celém světě (Kutscher, 2017).

Jak už bylo zmíněno v druhé kapitole, děti umí používat řadu hardwarových zařízení, či softwarových aplikací. Zatímco dříve bylo v domácnosti jen jedno zařízení připojené na internet, a tím byl stolní počítač, dnes si internet můžeme pustit na chytrých telefonech, tabletech, herních konzolích, a na mnoho dalších zařízení (Ševčíková, 2014). Podle výzkumu EU Kids 2020, který se zabýval dětmi ve věku 9–16 let, je nejčastějším zařízením, kterým se připojují k internetu, právě chytrý telefon. Ten je populární zejména díky tomu, že se dá k internetu připojit téměř kdykoliv a kdekoliv, což potvrzuje další část výzkumu, která dokládá, že děti svůj telefon používají denně. Stejný výzkum byl prováděn i v roce 2010, ale v porovnání s aktuálnějším z roku 2020 se čas strávený online téměř zdvojnásobil. Mnohdy můžeme připojení na internet nazvat nepřetržitou činností. Dalším problémem můžou být činnosti jako je sledování videí. Jako příklad uvedeme platformy jako YouTube a Netflix, které děti můžou sledovat na velkém množství digitálních zařízení včetně televize, ale často si neuvědomují, že při tom také používají internet. Proto je určování času stráveného online mnohdy velmi komplikované a nabízí se otázka, co počítat jako dobu strávenou na internetu (Šmahel et al., 2020).

Volný čas

Volný čas podle Hofbauera (2004) můžeme definovat jako čas, ve kterém člověk provozuje určitou aktivitu, která není vázaná nějakými povinnostmi. Můžou to být například závazky týkající se sociálních rolí. Lze to také charakterizovat jako činnost, kterou vykonáváme z naší svobodné vůle a přináší nám uspokojení. Těmi jsou například různé druhy zábavy, kulturní rozvoj nebo spánek a jiné uvolnění. Ve volném čase se můžeme svobodně rozhodnout, co chceme dělat, a také máme nespočet možností, jak čas využít. Můžeme podniknout něco, co je pro nás přínosné a přináší nám to mnoho dobrých zážitků a pocitů, zároveň však náplň volného času může mít pro některé opačný efekt. Příjemné zážitky vystřídají spíše negativní, pocit bezmoci nebo pocit samoty, například pokud si člověk příliš „ukrajuje“ ze svého volného času anebo ho naopak vyplňuje nevhodnými činnostmi. V souvislosti s volným časem můžeme mluvit i o výchově, která ho ovlivňuje. Pedagogiku volného času definuje Pávková (2014) jako

vědní obor, který se zabývá jak teorií, tak praxí výchovy volného času a dává doporučení pro správnou realizaci právě našich volnočasových činností.

Ševčíková (2014) představuje základní aplikace, které děti nejčastěji používají ve volném čase. Technologie se výrazně vyvinuli, následující dělení je tedy základním přehledem. Ševčíková aplikace dělí na sociální sítě, posílání zpráv, telefonování (také online telefonování a video hovor), online hry, chatovací místnosti a internetové blogy. Velkou a stále aktuální skupinou aplikací jsou obecně *Sociální sítě* – virtuální propojení lidí, jejímž základem je sdílení informací různého obsahu (Aktuálně, 2020a). Autoři výzkumu EU Kids 2020 (Šmahel et al., 2020) aktivity na internetu rozdělují do tří základních složek – zábava, socializace a vzdělání. Mezi nejčastější každodenní aktivity patří: sledování videí, poslouchání hudby, komunikace s přáteli a rodinou na tzv. rychlých zprávách jako je WhatsApp, navštěvování sociálních sítí a hraní online her. Za poslední roky se činnosti dětí v online světě výrazně změnil v preferovaných sociálních sítích. Facebook ustoupil a vystřídal ho jiné sociální sítě jako je Instagram, TikTok a další. Také se stal velmi populární internetový server YouTube. Z genderového hlediska můžeme předpokládat, že například sociální sítě navštěvují více dívky zejména díky socializaci. Průzkum ale ukázal, že rozdíly jsou zanedbatelné. Naopak u hraní online her stále převládají chlapci, je jich až dvakrát více než dívek.

Mezi nejoblíbenější můžeme řadit online hry, pro které se používá zkratka MMO, tzv. *Massively Multiplayer Online*. Jsou populární zejména díky velkému počtu hráčů a komunikaci mezi nimi. Svět v online hře pořád běží, i přesto, že zrovna dítě nehraje (Niklová, 2019). Přestože někteří mohou online hraní považovat za aktivitu bez cíle a výsledků, může to být cesta k rozvoji důležitých digitálních dovedností (Šmahel et al., 2020). Hry mohou vést k lepším prostorovým dovednostem, koordinaci očí a rukou nebo schopnosti všimnout si detailů. Naopak existují i důkazy o tom, že hraní online her vede k agresivnějšímu chování. O tom více v kapitole 2.3 (Kutscher, 2017). Pět nejpopulárnějších her v roce 2020 jsou – PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Minecraft, Fortnite, Counter-Strike (CS) a League of Legends (LOL) (FULLSYNC, 2020).

I přestože náplní učitele ani školy není vychovávat děti ve volném čase, občasné propojení výuky se zájmy dětí může být velmi přínosné a motivující. Učitelé jsou pro jejich žáky vzorem, proto by s nimi o svých zálibách měli mluvit a zároveň si uvědomovat, že mají jít příkladem. Povinností učitele podle Pávkové (2014, s. 32–33) „je zajímat se o to, jak jejich žáci tráví volný čas. Mnoho možností mají v této oblasti

zvláště třídní učitelé. Učitel si má o svých žácích vytvářet ucelený obraz.“ Například komunikace učitele s žáky o jejich oblíbených aktivitách v online prostředí může pomoci vztahu učitel–žák.

Ve škole

Pokud jde o internet ve škole, je důležité zmínit, že neslouží pouze správci IT, učiteli informatiky nebo jeho žákům. Škola v současnosti internet využívá na mnoho úkonů. Používá elektronickou administrativu, elektronické třídní knihy, komunikuje s jeho pomocí s rodiči a slouží řediteli, všem učitelům a žákům. Důležité je zabezpečení sítě a prevence o bezpečnosti. Žáci by měli mít povědomí o tom, co se může stát, když se přihlašují do veřejné sítě (Nádvorníková, 2018). Co se týče používání internetu ve výuce, žáci se k němu dostanou například v předmětu informační technologie, který je v Rámcovém vzdělávacím programu zařazen na 1. stupeň do 1. i 2. vzdělávacího období a jedním z očekávaných výstupů je právě komunikace a vyhledávání informací na internetu (MŠMT, 2016). Stále častější je využití multifunkční interaktivní tabule. Dá se využívat v každém předmětu, jak s použitím internetu, tak i bez něj. Učitel může doplňovat výuku zajímavými aktivitami nebo například promítat různá edukativní videa.

Nově se využívá velké množství platforem pro podporu online vzdělávání. Pomáhá to zkvalitňovat zejména distanční výuku, která je velmi aktuální, jelikož probíhá po celém světě pandemie způsobena onemocněním COVID-19 a školy jsou, na základě nouzového stavu, zavřeny. Nouzový stav „je reakcí na živelní, ekologickou nebo průmyslovou havárii či jiné nebezpečí, které ve značném rozsahu ohrožuje životy, zdraví, majetkové hodnoty nebo vnitřní pořádek a bezpečnost“ (SMO, 2020). Tím pádem se škola musí vypořádat s nelehkým úkolem a tím je přechod na distanční výuku, což může způsobovat řadu problémů. Jeden z největších je obecně posunout digitální úroveň školy během krátké doby o několik úrovní, zařídit veškeré vybavení, vymyslet systém, kterým se bude učit. U žáků může být problém nedostatek počítačů v rodině nebo sourozenci, kteří mají online výuku ve stejnou dobu. U menších dětí může nastat problém v nedostatečných technických dovednostech. Je však spousta materiálů a platforem, jak tvořit online výuku. Několik nakladatelství zpřístupnilo své učebnice zdarma, zdarma je nyní i výuková verze Minecraft Education (Brzybohatá, 2020). Lze také využít platformu e-learning nebo některé z online komunikačních

platform. Mezi nejpoužívanějšími nástroji patří od společností Microsoft a Google s názvy MS Teams a Google Classroom (Schubertová, 2020).

2.3 Rizika chování dětí mladšího školního věku na internetu

Miovský et al. (2015, s. 29) rozděluje rizikové chování na devět okruhů: „záškoláctví, šikanu a extrémní projevy agrese, extrémně rizikové sporty a rizikové chování v dopravě, rasismus a xenofobie, negativní působení sekt, sexuální rizikové chování, závislostní chování, okruh poruch a problémů spojených se syndromem týraného a zanedbávaného dítěte, spektrum poruch příjmu potravy.“ Většinu z těchto typů chování můžeme shledávat i v online rizicích.

Na příkladu jedné karikatury, která se objevila v časopise *The New Yorker* již v roce 1993, můžeme vidět od jaké doby se řeší anonymita na internetu a s tím související rizika. Je zde vyobrazen pes píšící do počítače dívající se na jiného psa, kterému říká „*On the Internet, nobody knows you're a dog.*“ V překladu to znamená, že *na internetu nikdo neví, že jsi pes*. Tento kreslený vtip se stal velmi populární, dokonce to byl nejčastěji otiskovaný obrázek v historii časopisu (Caletka, 2018). Přestože od vydání uplynulo 28 let, je to stále aktuální téma a poukazuje na to, jak je jednoduché se prezentovat na internetu pod jakoukoliv identitou nebo jak je jednoduché být na internetu anonymní. I když v tom můžeme spatřit několik výhod, ne vždy je to bezpečné.



Obrázek 1: "Na internetu nikdo neví, že jsi pes." (www.media-marketing.com)

Z druhé strany téma anonymity je v dnešní době dost ožehavé téma, jelikož se můžeme setkat i s názorem, že na internetu není nic anonymního. Pravda je taková, že například pomocí IP adresy lze dopátrat uživatele, ale vždy existují způsoby, jak to obejít. Například připojením VPN neboli virtuální soukromé sítě, která chrání naše soukromí, aby nikdo neviděl naši polohu nebo aby na nás nebyly cíleny reklamy (Empey, 2019). Jsou to ale způsoby, které pro každého nemusí být známé. Proto je nutné dbát na bezpečí dětí na internetu a klást důraz na prevenci proti rizikovým jevům.

Livingstone a Haddon (in Ševčíková et al., 2014) rozděluje online rizika na čtyři skupiny – *komerce, násilí, sexualita, hodnoty*. Do komerce se řadí různé reklamy a spamy. Je to nebezpečné vzhledem k ochraně osobních údajů, kdy dítě nemusí umět se svými údaji zacházet. Do další kategorie se řadí jakýkoliv násilný obsah. Dítě se může stát účastníkem online obtěžování, nebo dokonce kyberšikany. V dnešní době je tak snadné, dostat se k nevhodnému obsahu, jak nikdy předtím. Pornografie je mnohem dostupnější a není složité, aby se k ní dostalo dítě mladší 18 let. Dalším rizikem, jsou neúplné nebo zkreslené informace. Dítě se může na internetu dočíst např. jak zhubnout deset kilo nebo dokonce, jak se sebepoškodovat a jak spáchat sebevraždu. Problém je v tom, že děti v nízkém věku nedokážou některé informace třídit a mají tendenci být velmi důvěřiví. Rizik je ale daleko více, některé bychom obtížně zařazovali do výše

zmíněných čtyř skupin. Szotkowski et al. (2013, s. 3) uvádí čtyři základní rizikové jevy: „kyberšikana, kybergrooming, sexting, sdílení osobních údajů a další související jevy.“ Připojili bychom rizika spojená s nadměrným používáním internetu a závislostí, která ve své publikaci zmiňuje Hýbnerová (2012).

U dětí mladšího školního věku se můžeme setkat spíše s **nadměrným používáním internetu** než se samotnou závislostí. Problémy s časem stráveným na internetu mají různé stupně závažnosti. Do nejmírnějšího stupně patří menší potíže, které se naskytnou u „bezproblémových“ dětí, které si několikrát za hodinu posílají textové zprávy nebo často používají neověřené a nespolehlivé zdroje. Pak jsou děti, které tráví nadměrně času u obrazovek jejich počítačů či jiných technologií, a to vede k neshodám s rodiči a často neefektivní práci. Stále jsou však schopni udržet si nějakým způsobem dobré známky ve škole, mít kamarády, a i jiné aktivity. Do nejzávažnějšího stupně patří ty děti, které už mají příznaky závislostního chování. Nejsou schopni ovládat své „digitální“ potřeby navzdory začínajícím problémům jako jsou zhoršení známek, málo přátel a jiných aktivit nebo naopak více rodinných rozepří. Podle toho, jak výrazný odpor dítě projevuje, když se ho rodič snaží dostat od digitálního zařízení, se dá poznat, o jak vážný stupeň závislosti se jedná (Kutscher, 2017).

Termín **závislost na internetu** není úplně přesný, nejedná se ani tak o závislost na samotném internetu, jak spíše na konkrétní aplikaci, webové stránce nebo online hře. V souvislosti s touto závislostí se můžeme setkat s pojmem *netolismus*, což se dá definovat jako závislostní chování na tzv. *virtuálních drogách*. Hlavním problémem závislosti je, že lidé k němu nepotřebují až takové finanční prostředky jako například u návykových látek, jelikož internetem je vybavena téměř každá domácnost. Hýbnerová (2012) rozděluje závislosti v souvislosti s virtuálním světem do pěti oblastí. Do první oblasti patří online komunikace a vztahy, které se dají vést přes nespočet aplikací, prostřednictvím e-mailu, pomocí chatovacích místností, sociálních sítí nebo přes různá diskusní fóra. Vztahy mohou vést jak s lidmi z osobního života, tak s lidmi, které znají pouze z prostředí internetu. Problémy začínají vznikat ve fázi, kdy dítě upřednostňuje „internetové“ vztahy před vztahy z reálného života. S online komunikací souvisí i informace, které děti na internetu prezentují. Například spousta dětí lže na sociálních sítích o svém věku, často to je z důvodů toho, že ještě nedosáhly požadovaného věku k založení vlastního účtu. Ale jak už bylo zmíněno na začátku, lhát se dá prakticky o všem.

Dalšími dvěma oblastmi jsou oblasti her, mezi které patří online a offline hry (bez přístupu k internetu). Právě online hry jsou označovány jako nejrizikovější vzhledem k růstu závislosti. Je to zejména díky faktu, že nemají konec. Také dětem umožňuje zažít spoustu úspěchů, můžou si pomáhat navzájem a vytvářet si vlastní komunitu. Blinka (in Ševčíková et al., 2014) ve své publikaci často zmiňuje hry, pro které se používá zkratka MMO (*Massively Multiplayer Online*). Můžeme se setkat i se zkratkou MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*). Jedná se o online hry s fantasy nebo sci-fi tématikou, ve kterých jsou v jeden moment připojeny stovky až tisíce účastníků. Mezi nejznámější patří hra World of Warcraft.

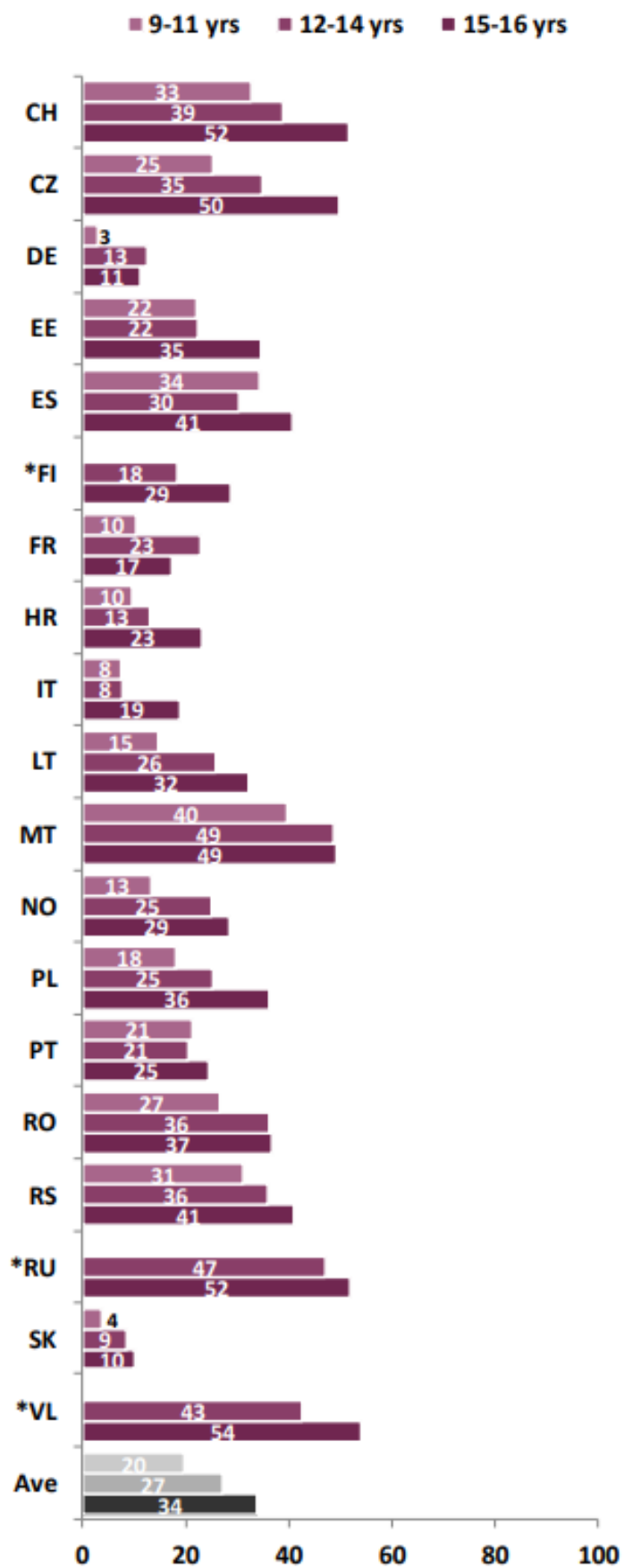
Třetí oblastí je obecně surfování. Je to potřeba neustále vyhledávat informace na internetu například v různých databázích, článcích nebo potřeba stahovat hudbu a obrázky. Do poslední oblasti se zařazují ostatní problémy jako je závislost na kybersexu nebo na online nakupování. Většinou je to spojeno s financemi, tudíž se to týká dětí mladšího školního věku jen zřídka. Důležité je, že každá závislost má vždy nějakou příčinu. U dětí může internet znamenat útek od reality, cítí se osaměle, mají stres, pociťují úzkost, nemají podporu okolí nebo se můžou pouze nudit. I takové pocity vedou k závislosti. Další podnět k nadměrnému používání internetu může být z důvodu vyhazování neúspěchů v reálném životě (Hýbnerová., 2012).

Další rizikový jev, se kterým se můžeme setkat je **kyberšikana**. Dle Szotkowski et al. (2013, s. 7) můžeme klasickou šikanu definovat jako „agresivní, úmyslné, opakované jednání či chování prováděné vůči jednotlivci či skupině, který/á se nemůže snadno bránit.“ Kyberšikana se liší prostředím, v kterém tento jev probíhá. Dochází v něm k opakovanému úmyslnému ubližování skrz různé informační a komunikační technologie. Útočník může být na internetu anonymní, což je rozdíl oproti tradiční šikaně. Projevy jsou většinou psychického rázu, jedná se často o ponižování, pomlouvání, urážení, zastrašování, ponižování nebo i vydírání a pronásledování. Děje se to prostřednictvím sociálních sítí, e-mailů, diskusí, SMS, online her a dalších možných nástrojů. Útočník vytváří materiály za účelem nějakým způsobem ublížit oběti. Například formou zpráv, hlasových záznamů, prozvánění, grafické úpravy různých fotografií nebo i videozáznamy, s čímž souvisí další druh kyberšikany – **Happy Slapping**. Happy Slapping je spojován s fyzickou šikanou, kdy útočník vyprovokuje oběť fyzickým útokem a natáčí jeho reakci na video, často ho pak zveřejní na internetu (Szotkowski et al., 2013). Formou kyberšikany je **kybergrooming**. Člověk (jinak predátor nebo kybergroomer) píše oběti za účelem získat intimní, odhalené fotografie,

videa nebo ho přimět k osobní schůzce, přičemž může dojít k vydírání nebo k samotnému zneužití. Na začátku se snaží vzbudit důvěru, pocit sblížení a kamarádství. Predátor může být schovaný za falešnou identitou, kdy k odhalení může dojít až na osobní schůzce, ale není to podmínkou (Kopecký et al., 2015). Znaky kybergroomingu jsou dobře vyobrazeny například v českém dokumentárním filmu *V síti*, který vznikl v roce 2020 a zabývá se tabuizovaným tématem zneužívání dětí na internetu. Hlavními postavami jsou tři dvanáctileté dívky, které hrají dospělé herečky. K filmu se vytvořila také druhá verze s názvem *V síti: Za školou*, která je určena pro děti od dvanácti let. Film slouží jako metodická pomůcka, jelikož byla vytvořena didaktickou formou a v průběhu něho jsou zařazeny edukační části (Vohanková, 2020).

Poměrně nový rozmáhající fenomén je druh kyberšikany, který má podobný znak jako kybergrooming a tím je sexuální tematika. Jedná se o rozesílání a sdílení intimních fotografií, videí nebo zpráv, a to často mezi dětmi a mladými lidmi, tzv. **sexting**. Je důležité zmínit, že jakékoliv šíření takového obsahu může být trestné (Kopecký et al., 2015). Pro účel práce je zde definován jen základní přehled druhů kyberšikany. Reálně je jich ale daleko více, například nebyl zmíněný – kyberstalking, flaming nebo krádež identity. Dokonce i online hry mají své specifické druhy kyberšikany, kterými se zabýval projekt E-bezpečí (Kopecký, 2017).

Výzkumů, které se specializují přímo na online rizika zaměřené na děti 1. stupně ZŠ, není zatím mnoho. Ale například výzkum EU Kids 2020 potvrdil, že se děti mladšího školního věku setkávají s nepříjemnými situacemi v online světě. Konkrétně v průzkumu byla položena otázka: „Stal se vám v posledním roce negativní zážitek v online prostředí? Něco, co vás nějakým způsobem obtěžovalo nebo rozrušilo?“. „Ano“ odpovědělo 25 % českých dětí ve věku 9–11 let (Šmahel et al., 2020). Z grafu můžeme vidět, že s výjimkou Portugalska (PT) mají ve všech zemích negativní zkušenosti děti v nejstarší kategorii. Také jsme na tom výrazně hůře, jak naše sousední státy – Německo a Slovensko.



Graf 2: Negativní online zkušenost dětí v minulém roce – podle věku (Šmahel et al., 2020)

2.4 Rodiče a přístup dětí k internetu

Mnohdy rodiče sledují, jak jejich děti perfektně ovládají mobilní telefon a dmou se pýchou nad jejich technickou zdatností, zároveň jsou však plní obav, jak uchránit své děti před neustále novými riziky, na které v digitálním světě mohou narazit (Kutscher, 2017). Problémy nejsou jen v internetu samotném, často je to o rodičích. Pokud dítě nemá s rodiči otevřený a harmonický vztah, pak dítě může mít tendenci uchýlovat se více k internetu a sociálním sítím. Tráví na nich nepřiměřeně času, jelikož si vytváří nové vztahy a nalézá v nich spřízněnost a potěšení, které mu ve skutečném životě chybí (Dočekal et al., 2019a). Ve výzkumu EU Kids 2020 byla položena otázka, jak často rodiče mluví se svými dětmi o používání internetu. Pouze 16 % dětí odpovědělo, že se s rodiči o internetu baví často až velmi často. Ve stejném výzkumu se ptali dětí, s kým nejčastěji mluví o negativním zážitku na internetu. V České republice, Německu, Litvě, Norsku, Polsku, Portugalsku, Srbsku, Rumunsku, ve Španělsku a na Slovensku mluví děti o svém problému, který je rozrušil, více s přáteli než s rodiči. Téměř ve všech zemích existují děti, které o negativní zkušenosti nemluví s nikým. Výsledky se pohybují v rozmezí od 4 % (Francie) až ke 30 % (Estonsko) (Šmahel et al., 2020).

	% Mother or father	% Brother or sister	% Friend around my age	% Teacher	% Someone whose job it is to help children	% Another adult I trust	% I didn't talk to anyone
*CH	–	–	–	–	–	–	–
CZ	31	15	56	3	1	5	24
DE	44	11	51	3	1	3	16
EE	46	10	38	6	1	5	30
ES	47	31	69	12	8	32	21
*FI	–	–	–	–	–	–	–
FR	59	23	39	4	6	6	4
HR	52	13	39	3	0	3	14
IT	45	11	44	4	0	1	22
LT	40	11	57	3	2	7	15
MT	42	14	39	8	2	9	21
NO	34	8	50	6	5	5	25
PL	34	23	71	13	9	25	9
PT	37	13	44	7	1	10	26
RO	39	13	43	5	3	10	17
RS	31	16	43	3	2	6	26
*RU	–	–	–	–	–	–	–
SK	31	9	54	2	0	2	22
*VL	–	–	–	–	–	–	–
Ave	40	14	50	5	3	9	19

Tabulka 1: S kým děti nejčastěji mluví o negativní zkušenosti na internetu (Šmahel et al., 2020).

Dočekal et al. (2019a, s. 17–18) zmiňuje, že „typická česká škola na život v budoucnu nepřipravuje, ovšem digitálně gramotný rodič ano.“ Lepší je věnovat volný čas do digitálního vzdělávání svého dítěte než pak namáhat mnohem větší úsilí řešením problémů vzniklých rizik, které digitální svět způsobí. Digitálním vzděláváním ve volném čase jsou myšleny například rozhovory s dětmi o používání internetu, sdílení online aktivit a vysvětlování toho, co je na internetu dobré a špatné, diskutování o správném zabezpečení počítače a účtů, o tom, jak si chránit svá hesla a citlivá data, jak poznat fake news a mnoho dalších rizikových jevů. Ale i společné zkoumání nových technologií, internetových služeb a her, nebo povídání si o nových zážitcích a kamarádech, a to i virtuálních. Je mnoho způsobů, jak se s dětmi o nebezpečí na internetu bavit a jakým způsobem si s nimi nastavit pravidla. Jedním z možných způsobů, jak s dětmi vytvořit pravidla, navrhuje manželé Kopřivovi et al. (2008). Vysvětlují, že se často problémy naskytou v situaci, kdy rodiče chtějí po svých dětech něco hned, anebo využívají své moci a nadřazené pozice k udávání rozkazů. Řadě takových situací se dá přejít, pokud si s dětmi vytvoříme společná pravidla neboli dohodu. Základním předpokladem pro vytvoření společné dohody je, aby byla vytvořena za pomoci všech, kterých se to týká. „Základní strategií při vytváření dohod a pravidel je zmiňovaný postup: popsat problém, který chceme řešit, a vyzvat ostatní ke spoluúčasti na jeho řešení“ (Kopřiva et al., tamtéž, s. 236). Pokud chceme s dítětem řešit například, jaký je adekvátní čas, který by měl ve volném čase trávit na počítači, je dobré začít brainstormingem – burzou nápadů. S dítětem se dohodneme na konkrétním čase, kdy budeme problém společně řešit. Pro společnou dohodu je důležité vidět problém i ze strany dítěte. Proto se na úvod ptáme např. *Jaký je podle tebe ideální čas, který bys měl trávit na počítači? A proč?*. Další krokem uvádíme náš pohled na danou věc. Návrhy se také můžou zapisovat, nikdo nehodnotí, co je dobře a co špatně. Ve chvíli, kdy dojdou návrhy, se po domluvě vyškrtnou ty, které jsou pro jednu stranu nepřijatelné. Nakonec se dává dohromady samotná dohoda, je důležité brát v potaz, že ani jedna strana by se neměla cítit jako vítěz nebo poražený.

V dnešní době je již vydaných mnoho příruček pro rodiče o tom, jaká jsou online rizika a jak ochránit před nimi své děti. Například Karásková Ulbertová (2012) zmiňuje deset pravidel, jak zajistit bezpečné prostředí na internetu. Pro cíl diplomové práce není podstatné vypisovat všech deset bodů z příručky. Pravidla si jednoduše shrneme do pár rad. Nejdůležitějším pilířem, který je základem všech pravidel, je vzájemná komunikace. Příklady toho, o co by se měl rodič zajímat, pokud jeho dítě internet

používá, jsou vyjmenovány v odstavci výše. Pokud se rodič baví se svým dítětem otevřeně, je velmi pravděpodobné, že za rodičem přijde i v případě, že se mu na internetu něco nebude zdát, například komunikace s cizím člověkem. Je pak na rodiči, jak se k situaci postaví a jakým způsobem bude problém řešit. Tím se však určí to, zda v budoucnu přijde dítě se svým problémem i podruhé. Další rada, která je v publikaci zmíněná, se týká pozorování toho, kolik času tráví dítě u počítače. Je nutné upozornit, pokud tráví mnohem více času na počítači na úkor jiných aktivit. Například má více virtuálních kamarádů, než opravdových a téměř s nimi nechodí ven nebo zapomíná na jiné povinnosti.

Pokud i přes dostatečnou komunikaci s dítětem existují jisté obavy o nebezpečných službách a internetových stránkách, dají se využít i jiné prostředky, jak zabránit již zmíněným rizikovým jevům. Myšleny jsou programy umožňující tzv. rodičovskou kontrolu. Je to jeden ze způsobů, jak mohou rodiče sledovat, co dělají jejich děti na počítači, také můžou omezit pouze přístup k nežádoucímu obsahu nebo se dají nastavit časové limity pro trávení času u obrazovek. Existuje již mnoho programů na monitorování dětí v online prostředí, jedním z nich je například software Rodičovská kontrola od Microsoftu (Dvořák, 2019). Každý software je trochu jiný, záleží, jaký způsob monitorování či omezování rodič upřednostňuje. Kasunic (2021) ve své článku označila pět nejlepších aplikací pro rodičovskou kontrolu roku 2021 – Qustodio, NetNanny, Bark, Kaspersky Safe Kids a Mobicip. Pokud bychom uvedli příklady, jaká konkrétní opatření může aplikace nabízet, tak například aplikace Qustodio poskytuje sledování aktivit, mezi které patří používání aplikací a internetových stránek včetně sociálních sítí, dále i SMS a hovorů. Nebo můžeme vyfiltrovat určitý obsah, využít určování polohy pomocí GPS a vidět přehled času stráveného na počítači. Aplikace nabízí také SOS tlačítko, na které v případě nouze dítě klikne, kliknutím se ihned odešle rodičům upozornění s polohou dítěte. Navíc má aplikace podporu v českém jazyce (Kasunic, 2021).

Sharenting

Rodiče jsou v lepším i horším případě vzorem pro svoje děti. Pokud rodič používá mobilní telefon nepřetržitě a neodkládá ho například ani při jídle, pak se těžko vyžaduje od dětí, aby nedělaly tutéž věc. Stejně tak pokud rodič poučuje své dítě o bezpečnosti na internetu a klade důraz na opatrnost při sdílení fotografií a obecně osobních informací, bylo by správné, aby i rodič byl na svých účtech na sociálních

sítích obezřetný. Tím se dostáváme k rizikovému chování ze strany rodičů. Někteří rodiče mají tendenci zakládat dětem účty, ještě dříve, než o ně samy projeví zájem. Výzkum Rodič a rodičovství v digitální éře (in Dočekal et al., 2019a). Uvádí, že 74 % rodičů dává na své sociální sítě fotografie svých dětí. Často si však neuvědomují, že jejich profily nejsou dostatečně zabezpečené. Čímž se dostáváme k problému, pro který už existuje pojmenování – tzv. *sharenting*. Pojem *sharenting* vznikl z dvou anglických slov – *share* a *parenting*, což v překladu znamená – sdílet a rodičovství. Označení se používá pro rodiče, kteří na sociálních sítích zveřejňují informace o svém dítěti. Nemusí to být pouze fotografie a videa, ale týká se to i slovních informací. Sdílení může být předem odsouhlasené dítětem nebo se tak děje i v případě nevědomosti dítěte. U malých dětí jako jsou například batolata je jasné, že nastává vždy druhá situace. Sdílení zážitků například z dovolených či výletů je přirozenou součástí rodičovského chování. Rodiče mají často potřebu pyšnit se svými dětmi a ukazovat jejich úspěchy. Z jedné strany naprosto běžná věc, rodiče jsou zákonní zástupci dětí a rozhodují o šíření informací o nich. Ze strany druhé můžeme vidět velmi tenkou hranici mezi sdílením a právem dětí na soukromí. *Sharenting* je problematický zejména z důvodů špatného naložení sdílené informace, kdy například fotografie může být později použita pro jiný záměr (Šmahel et al., 2020). Podle projektu E-bezpečí (Kopecký, 2019a) „Michigenská univerzita zveřejnila analýzu sdílení, která ukazuje, že 56 % rodičů sdílí potenciálně trapné a citlivé informace o svých dětech, 51 % poskytuje informace, které mohou vést k lokalizaci dítěte (tj. např. bydliště, škole), 27 % pak na internet přímo nahrává nevhodné fotografie či videa.“

Shrnutí

Digitální (či mediální) technologie se stále vyvíjejí, inovují a vznikají nové druhy. Jedním z druhů digitálních technologií jsou technologie informační a komunikační, pro které se často využívá zkratka ICT. Kapitola se zaměřuje nejvíce na používání internetu. Děti se stávají uživateli internetu už v nízkém věku. Velmi snadno se naučí základní dovednosti v různém rozsahu v oblasti ICT, to však neznamena, že je dítě digitálně gramotné. Digitální kompetence děti získávají jak ve volném čase, tak ve škole, přičemž výrazně častěji používají digitální technologie a internet ve svém volném čase. Mezi nejoblíbenější aktivity patří sledování videí, hraní her, komunikace s přáteli a rodinou na sociálních sítích. Výrazný rozdíl mezi pohlavími v používání internetu nastává zejména u hraní online her, který je stále populárnější u chlapců.

S přibývajícím mladšími uživateli internetu narůstá více online rizik. Do nejčastějších rizikových jevů patří například kyberšikana, kybergrooming nebo sexting, ale i mnoho dalších. Je důležité klást důraz na prevenci, a to jak ve školách, tak především při komunikaci v rodinách. Dalšími praktickými prostředky na ochranu dětí před rizikovými jevy jsou aplikace pro rodiče, které jim umožňují monitorovat aktivity svých dětí na internetu. Rizikového chování se v některých případech dopouští i rodiče, a to v případě tzv. sharentingu, kdy na své sociální síti sdílí osobní informace o jejich dětech, přitom se tomu tak stává mnohdy bez souhlasu samotného dítěte.

3 YouTube

YouTube je jednou z nejpobulárnějších video platformem za posledních let napříč všemi generacemi, a to i u malých dětí. Zatím neexistuje tolik studií, které by se zabývaly konkrétně touto video platformou a jejími případnými vlivy na dětské publikum, jelikož je to poměrně nový fenomén. Ale stejně jako jiná média, i YouTube je plný rizik, na které může dítě narazit. V první kapitole diplomové práce jsme si rozebírali, jaký může mít vliv rodič, učitel či jiná autorita na chování dítěte. S přibývajícím věkem se vlivnou osobou stávají také kamarádi nebo postavy z oblíbených pohádek, filmů či her. Nyní si díky vzestupu YouTube můžeme přidat další osobnosti, které se stávají vzory pro děti – youtubeři. Nastávají případy, kdy youtuber svými videi cílí právě na děti, ale obsah tomu neodpovídá a je nevhodný. Naopak existuje mnoho kanálů nabízející edukativní videa, která se dají dobře využít ve výuce a pomáhají dětem s učením zábavnou formou.

YouTube nabízí několik předplacených služeb jako je například YouTube Premium. Diplomová práce se specializuje na děti mladšího školního věku, proto se dále zaměříme i na službu YouTube Kids, která nabízí bezpečnější online zážitek pro mladší děti, jelikož filtruje nevhodný obsah a poskytuje pokročilé funkce rodičovské kontroly. Přesto můžou některé kanály obsahovat automaticky sestříhaná animovaná videa mnohdy až s nebezpečným obsahem.

3.1 Od historie po současný fenomén

Je to 16 let, co Chad Hurley, Steve Chen a Jawed Karim založili doménu YouTube.com, která měla sloužit pouze na sdílení videosouborů, až později se rozšířila o hudební videoklipy, filmy a mnoho dalších. Historicky první video přidal jeden ze zakladatelů. Jednalo se o krátké velmi amatérské video se slony s nepříliš dobrou kvalitou obrazu a zvuku. V roce 2005 to byla naprosto neznámá doména, která se dnes pyšní přibližně dvěma miliardami uživatelů a miliardami zhlédnutí videí denně. V roce 2006 si doménu YouTube.com koupil Google, a tím započal velký byznys. Můžeme se domnívat, že díky němu se služba na sdílení videí v té době dostala na druhé místo nejnavštěvovanější stránky, na prvním byla samotný vyhledávač Google (ČT24, 2020).

YouTube nebyla první video platforma, která byla založena. Prvním webem pro sdílení videí byl shareyourworld.com, který vznikl již v roce 1997. Stránka ale brzy skončila kvůli nedostatečné internetové technologii. Také samotný Google, než odkoupil doménu YouTube.com, založil svou vlastní video platformu Video Google. Tento video vyhledávač je stále v provozu, pokud přes něj chceme vyhledat video, většinou nás to odkáže na video právě z YouTube. Naopak pokud sami chceme přidat video, je velká šance, že půjde najít i pomocí Google vyhledávače. Mohli bychom mít pocit, že jsou to dvě skoro stejné domény, avšak obě slouží k jiným účelům (DiSilvestro, 2017). Nyní je YouTube propojeno s 91 zeměmi světa a je ve více než 80 jazycích. V českém jazyce je dostupný od října 2008. V současné době je generální ředitelkou Susan Wojcickiová, která byla roku 2018 na desátém místě v žebříčku nejvlivnějších žen světa v magazínu Forbes. Podle statistik z roku 2020 (Aktuálně, 2021) je každou minutu na serveru nahráno přibližně přes 500 hodin videí a zároveň výrazně přibývají uživatelé dětského věku, kteří tvoří dokonce největší procento z přibližně dvou miliard uživatelů. Je velmi obtížné mít úplnou kontrolu nad tím, jaký obsah videí děti sledují, zvláště při tak obrovském počtu videí, který YouTube nabízí. Důležité je také zmínit, že ve smluvních podmínkách má služba věkové omezení. Uživatelé se mohou stát dětmi od 15 let nebo od 13 let, pokud rodič poskytne souhlas (YouTube).

YouTube umožňuje uživatelům nahrát, zveřejnit a sdílet různá videa na internetu. Základní služba YouTube je zadarmo, přičemž finance se dostávají z reklam. Například Miles (in Soukup, 2014) ve své definici zmiňuje další důležitý prvek YouTube. Podle něho neslouží pouze pro sdílení videí, ale také můžeme hovořit o sociální síti či o reklamním marketingovém webu. Miller (in Soukup, tamtéž) to definuje ještě komplexněji: „YouTube.com - bezplatný, veřejný, online archiv videí se zabudovanými funkcemi sociálních sítí – vytvořil platformu pro bezpočet virtuálních komunit, z nichž mnohé jsou zaměřeny na přenos znalostí v oblastech zájmu a odborných znalostí uživatelů.“

V současné době YouTube provozuje sedm dceřiných služeb – YouTube Go, YouTube Kids, YouTube Music, Youtube Originals, YouTube Premium, YouTube Studio a YouTube TV. Často se stává, že uživatelé neoficiálně stahují svá oblíbená videa do počítačů či mobilů, čímž chtěli tvůrci zamezit právě aplikaci YouTube Go. Je to praktické zejména pokud si nechceme čerpat internetová data nebo pokud máme slabý dosah wifi sítě, jelikož aplikace slouží především ke sledování videí v offline

režimu. Problém je, že není pro Českou republiku zatím dostupná (Tomanová, 2018). Se záměrem nabídnout bezpečnější prostředí pro děti, spustili tvůrci novou aplikaci YouTube Kids, která nabízí několik způsobů rodičovské kontroly. Více o službě v kapitole 3.3. Služby YouTube Music a YouTube Premium spustil Google v České republice v květnu 2009. YouTube Music umožňuje v placené verzi stahovat písničky a poslouchat je bez přerušování reklam. YouTube Premium zase na základně placení měsíčního členství poskytuje sledování videí bez reklam, stahování videí, poslouchání hudby či videí na pozadí a využívání téměř všech YouTube služeb včetně některých filmů a seriálů ze služby YouTube Originals (Wolf, 2019). YouTube Originals má též placenou i neplacenou verzi a lze ji přirovnat k platformě jako je například Netflix, jelikož poskytuje mnoho filmů, seriálů, pořadů, a také originální tvorbu (Václavík, 2019). Služba YouTube Studio slouží především pro autory videí. Nabízí úpravu obsahu na jejich kanálu a další možnosti, jak více komunikovat s publikem. Dostávají větší přehled o komentářích, odběratelích či mohou spravovat čas uveřejnění jejich videí (Google). Pokud vlastníme chytrou televizi, můžeme využívat služeb YouTube TV. Nabízí možnost propojit jiné zařízení (chytrý telefon, tablet či počítač) s televizí a videa tak pohodlně sledovat (Google).

3.2 Youtuberi

YouTube můžeme řadit do sociálních sítí, přestože to je trochu odlišný typ. Vztah mezi uživateli tvoří převážně psaný text, nýbrž spíše audiovizuální videa, která nejvíce mladí lidé využívají k šíření myšlenek, názorů a zvyků. Videa jsou sdílána s kulturním, zábavním, informačním, demonstrativním nebo poučným obsahem v nepředstavitelné rozmanitosti témat a obsahu. Díky těmto faktorům má YouTube na svědomí vznik nové profese – youtuber.

Již v předškolním věku si děti tvoří představy o tom, čím jednou budou. Jsou většinou ovlivněny povoláním a zájmy jejich rodičů a okolí. Také mají podíl jejich aktuální záliby např. dítě má rádo zvířátka, a proto chce být veterinářem/veterinářkou nebo má svou oblíbenou pohádku, a proto chce být princem/princeznou. Často chtějí být něčím, co jim připadá zábavné a zajímavé. Proto není divu, že v dnešní době můžeme slyšet od dětí větu – „Já chci být youtuber“. Natáčet se a tvořit vtipná videa, hrát hry, a přitom všem vydělávat peníze, to může znít jako sen. Děti mají však zkradené představy o tom, co jaké povolání obnáší. Agentura ReelSEO (in Havlík, 2018) zjistila,

že „95 % všech zhlédnutí na YouTube získá jen 5 % nejlepších videí, většinou s už zaběhlou komunitou fanoušků,“ proto uchytit se v této branži není zdaleka tak jednoduché, hlavně když vezmeme v potaz, kolik videí na YouTube se denně publikuje. Nejdříve si vydefinujeme, co je náplní práce youtubera. Je to profese, ve které člověk tvoří videa různého žánru a následně je publikuje na YouTube. Profese youtuberů je tak populární, že má své festivaly jako například americký VidCon či český festival YouTubering. Každý rok se také koná udílení cen pro osobnosti sociálních sítí s názvem Global Social Awards (v ČR – Czech Social Awards) (Aktuálně, 2020b). Abychom byli schopni rozumět náplni jejich práce, je potřeba si uvést a vysvětlit několik pojmů. Do častých forem videí řadíme například – vlog, sketch, prank, challenge, let's play, stream, beauty videa a mnoho dalších. Například vlogerů natáčí své každodenní aktivity, zážitky či obecně příběhy ze svých životů, takovým videím se říká – **vlogy**. Dalším žánrem jsou videa zábavného charakteru. Například video, kde je youtuber v roli prankstera. **Prank** můžeme přeložit jako nějaký žert, o kterém většinou druhá strana nemá tušení, a tím se reakce na video stává autentičtější. Podobně je na tom **sketch**. Jedná se také většinou o žertovné video, které slouží k pobavení diváka. Sketche se obecně vyznačují jako krátké scénky či výstupy, které jsou zábavné a mají pointu. Zejména pro mladší děti jsou populární videa s názvem **Challenge** neboli výzva, které jsou většinou natáčeny za účelem pobavit. Výzev můžeme na YouTube najít nespočet, od zábavných, charitativních až po nebezpečné. Výzva může spočívat například v tom, kdo odpoví správně na nejvíce otázek v kvízu, kdo sní nejvíce chilli nebo oblíbená a nebezpečná challenge minulého roku – kdo zvládne spolknout či vdechnou skořici, tzv. cinnamon challenge. Výsledkem takové challenge pak mohou být vážná poranění (Kopecký, 2019b). Dalším druhem natáčení videí může být online **streamování**, což znamená, že streamer je v živém vysílání a má větší kontakt se svými fanoušky. Tím se tento druh videa stává velmi oblíbeným, jelikož fanoušci svého youtubera sledují v reálném čase. Obdobným formátem je **Let's play**. Je to druh videa, ve kterém youtuber hraje a při tom komentuje hru (Chvála, 2015). Mezi další oblíbená témata zejména u dívek patří natáčení o nových kosmetických produktech, knihách, hračkách a mnoho dalších. Setkat se můžeme také s videem, který nese název **Unboxing**. Jedná se o rozbalování nových produktů, dalo by se říct jakéhokoliv druhu, rovnou na kameru. Youtuber tím ukazuje první dojmy a předává sledovatelům prvotní recenzi. Podobným druhem je tzv. **haul**, kdy youtuber představuje produkty, které si koupil a nejsou již v původním obalu. Nemalou část videí tvoří také **tutoriály** (či návody). Velmi podobná

videa můžeme najít pod zkratkou **DIY**, což znamená „do it yourself“ a jsou to video návody pro různá kreativní tvoření. Jako poslední si zmíníme formát – **sociální experiment**. Youtuberi například zkusí vyvolat konflikt s neznámým člověkem nebo se za někoho vydávají a sledují reakce okolí (Zusková, 2017).

Ve spojitosti s profesí youtubera se také můžeme setkat s pojmenováním – influencer. Slovo influencer vychází z anglického slova influence, což znamená vliv. Jednoduše můžeme YouTube influencera definovat jako člověka, který si na své video platformě vytvořil velkou sledovanost a díky tomu má sílu ovlivňovat rozhodnutí ostatních. Influenceři si vybudují dobrou pověst na základně svých znalostí či dovedností v konkrétním tématu, pravidelně zveřejňují příspěvky na svém kanálu a tím získávají fanoušky, kteří věnují pozornost jejich názorům. Můžeme je dělit například podle jejich počtu sledovatelů, podle typu obsahu videí nebo podle úrovně vlivu. Influencerem nemusí být jen youtuber, ale i jiné osobnosti mimo sociální sítě (Influencer Marketing, 2021).

V další části kapitoly se zaměříme na nejsledovanější youtubery nebo přesněji na youtubery s největšími počty odběratelů. Odběratel je uživatel, který u konkrétního videa klikne na „odebrat“ a tím jsou všechny videa daného kanálu v jeho seznamu doporučených videí (Já, JůTuber). Pro srovnání s českými YouTube kanály si uvedeme jednoho zahraničního youtubera. Jednatřicetiletý Švéd Felix Kjellberg publikuje videa pod přezdívkou PewDiePie, který je s 109 milióny odběratelů dlouhodobě nejsledovanějším světovým youtuberem. První účet si založil již v roce 2010, pak si založit druhý účet a zhruba do dvou let se už mohl pyšnit prvním milionem odběratelů. K počtu sto milionu odběratelů se dostal v roce 2019. Obsah jeho videí se ze začátku zaměřoval na Let's play formu, později se začal také vyjadřovat k politickým a společenským událostem (Aktuálně, 2020b). Pro představu si můžeme zmínit, kolik takový youtuber může vydělávat. Společnost Social blade uvádí, že jeho měsíční výdělek se pohybuje mezi 800 000 – 1 300 000 českých korun, a to pouze za samostatná videa bez výdělků za spolupráce. Pro cíl diplomové práce se zaměříme převážně na české youtubery. Uvedeme si celkem pět youtuberů, kteří jsou v žebříčku nejlepších youtuberů podle odběratelů mezi první dvacítkou (Socialblade).

MenT

Vlastním jménem Jan Macák, který je považován za jednoho z nejdéle točících youtuberů. První své video natočil již v roce 2011 a bylo o Minecraftu. Minecraft hru

uvádíme v kapitole 2.2. a zjednodušeně to je hra, odehrávající se v otevřeném světě složených z kostiček, umožňující hráči svobodu pohybu a činnosti. Hraní her a natáčení Let's play je stále hlavním obsahem jeho videí (Růžička, 2015). Podle jeho názoru jedním z důvodů, proč lidé mají v oblibě Let's play videa je například, že pro některé je sledování videí forma odpočinku. Také mohou být lidé hodně zaneprázdnění, mají práci či školu a nezbyvá tolik času na hraní her a zkoumání nových verzí, tudíž se rádi podívají na někoho, kdo tomu rozumí a ukáže jim ty nejlepší sestříhané záběry. Cílovou skupinou jsou nejvíce děti od třinácti až osmnácti let. Jan Macák (Cihelková, 2020) zmiňuje, že Minecraft hra může mít pro děti dobré přínosy, například rozvíjí více kreativitu, prostorovou představivost a dává příležitost trénovat při online komunikaci anglický jazyk.

Gejmr

Youtuber, který je velmi známý tím, že v jeho videí neukazuje tvář, a tak ho můžeme znát pouze podle jeho hlasu. Lze o něm říct, že patří k nejslavnějším českým ikonám Minecraftu. Je to další ze skupiny youtuberů, kteří se zabývají Let's play videi. Vytvořil řadu videí ve spolupráci s jinými youtubery jako je například bývalý youtuber Jirka Král nebo MenT (Dočekal et al., 2019b).

PedrosGame

Youtuber Pedro vlastním jménem Petr Florián, který natáčí především videa na platformě Let's play a také se nejvíce zaměřuje na Minecraft. Pedro hru přirovnává k novodobému legu a tvrdí, že hra se přizpůsobí intelektu a věku člověka, proto to může hrát i jeho pětiletý syn i on sám jako dospělý. Začal v roce 2012, v době, kdy se YouTube nedal považovat za žádný byznys, natož profesí, kterou by se dalo vydělávat, jelikož neexistovaly žádné komerční spolupráce (Veselovský, Florián, 2021).

Batrix

Vlastním jménem Štěpán Buchta, který se narodil v Kanadě a tvoří obsah v českém i anglickém jazyce. Je specifický zejména pro vysokou frekventovanost videí, kdy je schopný vydat i několik videí denně. Natáčí zejména Let's play videa, ale můžeme na jeho kanále vidět i reakční a informační videa. Dříve hrál také profesionálně hru League of Legends a se svým týmem vyhráli v roce 2004 mistrovství České republiky (Databáze Youtuberů).

Tary

Taras Povoroznyk alias Tary je český youtuber a parkourista. Parkour či parkurové skákání je druh pohybu, při kterém se používají různé akrobatické prvky a salta. Natáčí často vlogy, reakční videa nebo videa o parkouru. Tary také pořádá dětské tábory – Tary Campy, kde děti učí, jak správně trénovat parkour nebo jak natáčet videa. Jeho cílová skupina jsou především děti, na které má jako známý influencer velký vliv. Přesto je hodně známý některými svými kontroverzními videi, která se v souvislosti s ním řeší. Například roku 2018 zveřejnil video s názvem Jsem pirát silnic, kde se natáčí, jak řídí auto při velmi vysoké rychlosti. Po několik skandálech s ním rozvázal spolupráci festival Utubering (Maca, 2020).

3.3 Obsah cílený na děti a služba YouTube Kids

YouTube Kids je služba vydaná serverem YouTube, která je svým obsahem zaměřená na mladší publikum a vznikla v reakci na obavy rodičů ohledně bezpečí jejich dětí sledujících mnoho videí na základní službě YouTube. Aplikace přišla na trh v roce 2015 a pro Českou republiku byla dostupná až v roce 2019. Nyní má více než 20 miliónů stažení (Hale, 2020). Umožňuje vybrat věkový rozsah, nastavit časové limity nebo uzamknout vyhledávání. Funguje napříč všemi zařízeními a je jednoduchá na ovládání díky svému minimalistickému designu a velkým ikonám (Burroughs, 2017).

Mnoho televizních kanálů jako je například americká televizní stanice Cartoon Network se obsahem zaměřuje právě na děti a je plná různých zábavných animovaných seriálů. Nově některé televizní stanice včetně Cartoon Network přidaly své vlastní kanály na YouTube (také na YouTube Kids). Tyto kanály však tvoří menšinovou část videí cílených na děti (Wilson, 2020). Nejvíce převládají nezávislí tvůrci, jejichž kanály jsou často mnohými kritizovány z důvodu nesmyslných titulů, které Orphanides (2018) označil za „slovní salát“. Nonsensové názvy se používají většinou za účelem zvýšit vyhledávání daného videa. Stačí chvíle, pár náhodných slovních obrátů spojených například s postavičkou Mickey Mouse a už máme v nabídce několik podivných videí. Pomocí různých algoritmů totiž začala vznikat nesmyslná automaticky poslepovaná videa. Tím pádem můžeme narazit na bizarní příběhy plné násilí či reklam a jelikož se většinou jedná o animované seriály, těžko se na první pohled pozná, že jde o nevhodný obsah (Havlík, 2018). Videia se většinou tvoří se záměrem vydělat z nich peníze, jelikož

jsou plné placených reklam. Obecně je na všech službách YouTube důležité, aby si děti i jejich rodiče pouštěli videa z oficiálních kanálů. Nevhodná videa nejlépe eliminujeme tím, že dětem předem vytvoříme seznamy videí a zrušíme automatické přehrávání. Automatické přehrávání totiž může zapříčinit, že YouTube vybere další náhodné video podobné předchozímu, ale už nerozpozná, že se může jednat o nevhodný obsah (Dočekal et al., 2019a). Například pustíte dítěti pohádku s oblíbenou animovanou postavičkou prasátka Peppy z originálního kanálu, ale po skončení pohádky se automaticky začne přehrávat další podobné video s prasátkem, ale už to nemusí být video z originálního kanálu a může být nevhodné a uměle vytvořené.



Obrázek 2: Děsivé video prasátka Peppy (www.dailymail.co.uk)

I přes nevhodná a násilná videa těžko se stoprocentní jistotou říct, jaký to má konkrétní dopad na děti. Americký psycholog O'Hare (in Orphanides, 2018) tvrdí, že byly prováděny studie o dopadu sledování násilných videí dětmi, přičemž byly zjištěny velmi nejasné výsledky. Některé studie potvrdily Bandurovo zjištění, že sledování takových videí zvyšuje pravděpodobnost, že dítě bude mít agresivní sklony. Naopak O'Hare zmiňuje, že „několik metaanalýz nezjistilo vůbec žádný účinek – sledování násilných médií nevedlo k agresivnímu nebo násilnému chování.“ Dalším příkladem je jedno z nejpůvodnějších videí cíleného na děti s názvem „Surprise Eggs“, které mělo více jak 900 miliónů zhlédnutí. Video bychom mohli považovat za rizikové, a to hlavně

díky tomu, že obsahuje reklamu. Jedná se o nekonečné rozbalování kinder vajíček a ukazování malých hraček uvnitř. Zásadní rozdíl mezi umístěním placené reklamy do seriálu, filmu či jiného videa a umístěním do dětského média je v tom, že téměř všichni dospělí vědí, za jakým účelem je v daném videu použit reklamní produkt, zatímco malé děti nemají dostatečné kognitivní schopnosti, aby rozuměli cílenosti reklamy (Wilson, 2020). Neuman a Herodotou (2020) zmiňují, že před časem YouTube nařídil nová omezení obsahu zaměřeného na děti. „Videa vytvořená pro děti budou mít omezenou funkčnost, včetně žádných personalizovaných reklam, komentářů, příběhů, a živého chatu.“ Také YouTube v návaznosti na stížnosti ohledně nevhodného obsahu zpřísnil od roku 2017 některé podmínky. Například zvýšil kontrolu u dodržování smluvních podmínek, zaměřil se na videa, která jsou často označována jako nevhodný obsah či má znaky podivného dětského video kanálu (Slížek, 2018).

Jeden z nejznámějších YouTube kanálů zaměřený na děti je Cocomelon – Nursery Rhymes. Je dokonce na druhém místě v žebříčku sestaveném podle počtu odběratelů mezi všemi YouTube kanály. Jeho celkový počet odběratelů je přibližně 105 miliónů. Kanál se zaměřuje především na písničky a říkanky doprovázené animacemi rodinky a zvířátky. Popularita animovaných postaviček a zejména batolete JJ byla tak obrovská, že na jejich základě vznikl animovaný film dostupný na Netflixu (Veselý, 2020).



Obrázek 3: kanál Cocomelon (www.wave.rozhlas.cz)

3.4 YouTube jako výuková platforma

YouTube není pouze zdrojem zábavy, ale může být i dobrým pomocníkem při učení, jelikož poskytuje bezplatný přístup k podstatnému množství vzdělávacích videí. Dá se využít ve škole, například při klasické výuce nebo v případě distanční výuky může být součástí samostudia, e-learningu či jiné platformy pro podporu vzdělávání. Použití YouTube jako nástroj při výuce má několik výhod. Může sloužit jako motivační složka nebo vynahradit výklad v hlavní části hodiny. Videem s probíranou látkou můžeme doplnit učivo či začít nové téma. Tento způsob implementace videí do výuky pomáhá žákům více přiblížit látku, a to zejména díky tomu, že je podaná zábavnější formou. Děti obecně rádi ve volném čase sledují videa, a to v různých podobách a na mnoho platformách, proto i ve škole jsou pro ně oblíbená. Díky nim je více zaměřená pozornost a soustředěnost. Nemusí se jednat jen o samotné zhlédnutí videa, ale můžeme ho využít jako podnět pro diskusi. Žáci mohou také hledat další podobná videa, ověřovat si informace nebo si sami vypsát v bodech, co je zaujalo (Pappas, 2015). Roku 2020 byla prováděna studie Teacher Candidate (Nacak, Bağlama, & Demir, 2020), kde bylo zjištěno, že většina budoucích učitelů si myslí, že používání YouTube jako vzdělávací prostředek je vhodný. Podle jejich názoru se dá využívat pro posílení učení. Zároveň sledávají výhody v jednoduchém použití služby, bezplatnosti a snadném přístupu. Naopak mezi nevýhodami byla uvedena podpora závislosti žáků na technologiích, méně očního kontaktu či ztráta koncentrace.

Edukačních kanálů je velké množství a v každém předmětu se dá najít způsob, jak je využít. Od českého jazyka, matematiky a prvouky až po výtvarnou, pracovní, tělesnou či hudební výchovu. Velkou část videí tvoří na YouTube také tutoriály. Najdeme v nich mnoho užitečných návodů, jak si něco vytvořit. Velkým hitem minulého roku bylo například vyrábění tzv. slizu, s kterým si pak děti hrají. Vzhledem k častým videím s nevhodným obsahem, nelze říct, že by všechny tutoriály byly bezpečné. Ale pokud se bavíme o těch tvořivých, které se dají využít ve výuce výtvarné výchovy nebo praktických činností, tak jsou určitě užitečné a podporují dětskou kreativitu. Stejně tak můžeme najít videa, která podporují pohyb, například videa s předcvičováním gymnastiky nebo správných tanečních kroků (Dočekal et al., 2019a). Pro přehled si uvedeme několik edukačních převážně českých kanálů zaměřených na mladší děti.

Online výuka s Agátou, Matýskem a Oskarem, Matýskova matematika

Dva kanály, kde můžeme naleznout výuková videa, která vydává nakladatelství Nová škola s.r.o. Na kanálu Matýskova matematika můžeme zhlédnout videa pro první až pátý ročník základní školy, která jsou vytvořena podle jednotlivých stran v učebnici. Kanál Online výuka s Agátou, Matýskem a Oskarem se zaměřuje na Český jazyk a pracuje s učebnicemi Živá abeceda, Slabikář a Čteme a píšeme s Agátou, která se nově připravuje, a proto na YouTube můžeme najít pouze videa pro první ročník (Nová škola, s.r.o.)

Musication

Kanál Musication vytvořil nizozemský učitel hudby Jan Vink. Název vznikl spojením tří slov – music, education a gamification. Music a education znamená v překladu hudba a vzdělání. Gamifikaci definuje Fiala (2019) jako „princip využití herních prvků v mimoherním prostředí. Obsah jeho videí můžeme popsat jako takové hudební audiovizuální hry.“ Videá slouží zejména pro hodiny hudební výchovy, u kterých žáci trénují hru na hudební nástroj nebo hru na tělo. Některá videa se zaměřují speciálně na hudební nástroj Boomwhackers (YouTube).

Paxi

Naučná videa se týkají vesmíru a publikuje je Evropská kosmická agentura (ESA). Hlavní postavou je zelený mimozemšťan jménem Paxi, který se ve své kosmické lodi vydává na dobrodružství vesmírem. Videá jsou krátká a jsou vytvořena převážně pro děti na prvním stupni. Paxi vysvětluje například skleníkový efekt, Sluneční soustavu nebo koloběh vody (Jelínek, 2020).

Dějiny udatného českého národa

Dějiny udatného českého národa je kreslený seriál o české historii, kterým provází Český lev, jemuž propůjčil hlas herec Jiří Lábus. Seriál je vydáván Českou televizí a vychází ze stejnojmenné knihy od Lucie Seifertové. Spoluautorem a režisérem je pak Pavel Koutský. Každý díl má kolem tří minut a je určen pro každého, kdo si chce jednoduše oživit základní fakta a souvislosti z české historie (Česká televize).

Otevřená věda

Projekt Otevřená věda publikuje na YouTube videa s názvem NEZkreslená věda, která se týkají přírodovědných a technických oborů. Mají specifický formát tzv. whiteboard animace neboli ručně kreslené animace a hlas jim propůjčili osobnosti jako je Pavel Liška, Bára Hrzánová nebo Radek Holub. Videa vydává Akademie věd České republiky a slouží spíše starším žákům a pedagogům, ale lze využít i některá videa pro nižší stupeň (Otevřená věda).

Cocomelon TV – Nursery Rhymes

Dětský animovaný kanál, který je plný jednoduchých písniček a říkadel a má přibližně 105 miliónů odběratelů, což je nejvyšší počet v kategorii dětských kanálů. Kromě zábavy přináší vzdělávací obsah pro nejmenší, například říkanky o barvách, tvarech, zvířatech nebo abecedě. Hlavní postavou je nemluvně jménem JJ, ale v příbězích se objevují i další členové rodiny. Celý kanál je v anglickém jazyce, a tak si už děti v předškolním věku mohou osvojovat díky jednoduchým říkankám správnou anglickou výslovnost a učit se některá základní slovíčka (Sedláček, 2020). Kanálů s podobným obsahem je mnoho. Jako další příklad si uvedeme – Chuchu TV, Little baby bum nebo English Singing.

Shrnutí

YouTube je portál pro sdílení videí, který vznikl v roce 2005 a v dnešní době patří k nejnavštěvovanějším video portálům. Narazíme na něm na nespočet nevhodného materiálu, od videí s fake news a konspiračními teoriemi až po animované příběhy s násilným obsahem určeny pro děti. Taková videa se nachází i na službě YouTube Kids, která vznikla za účelem filtrovat nebezpečný a nevhodný obsah pro děti. Přesto tam narazíme na poslepovaná videa pomocí různých algoritmů, která nedávají žádný smysl, ale mají obrovské počty zhlédnutí, protože v nich hrají oblíbené animované postavy a leckdy je sám YouTube automaticky nabízí. Na druhou stranu je mnoho kanálů, které mají edukační záměr. Videa můžeme využít jako dobrého pomocníka při výuce, například při probírání české historie nebo učení se anglické abecedy. YouTube má na svědomí také vznik nové profese, oblíbené zejména u dětí a teenagerů, a tím je youtuber – člověk, který se živí publikováním videí. V současné době mají youtuberi mnohem větší vliv na mladou generaci, než například média jako je televize.

4 Výzkumný projekt

Na základě teoretického vhledu se budeme ve výzkumné části zabývat danou problematikou v praxi. Motivací pro realizaci výzkumného šetření v oblasti internetu byla aktuálnost a zároveň osobní záměr dostat se více do hloubky online světa. Inspirací pro vznik výzkumného šetření v oblasti internetu, přesněji platformy YouTube, byl kvalitativní výzkum EU Kids Online z roku 2020, který mapoval zkušenosti dětí a rodičů v souvislosti s internetem. Výzkumné šetření probíhalo u dětí ve věku 9–16 let a data byla sbírána dva roky. Výzkum byl velice obsáhlý a podíleli se na něm autoři z devatenácti evropských zemí (Šmahel et al., 2020).

Cílem této diplomové práce bylo zaměřit se na jednu věkovou skupinu, konkrétně na děti mladšího školního věku, a také zúžit obsáhlé téma internetu. Výzkumné šetření se zabývá platformou YouTube, jelikož patří k nejnavštěvovanějším video serverům a jeho uživateli se stávají děti ve velmi nízkém věku.

4.1 Cíle a metodika výzkumného šetření

Hlavní cíl

Hlavním cílem výzkumného projektu je zjistit, jaká jsou nejčastější témata, která děti mladšího školního věku sledují na YouTube.

Hlavní výzkumná otázka

Jaká jsou nejčastější témata, která děti mladšího školního věku sledují na YouTube?

Díličí výzkumné otázky

- Jak často tráví děti volný čas na YouTube?
- Které youtubery děti nejvíce sledují?
- Jaká mohou vznikát rizika při sledování videí dětmi tohoto věku?

Metodologie

Pro praktickou část byla použita metoda kvalitativního výzkumu, která je vhodná pro samotné děti jakožto respondenty, a to zejména díky jeho proveditelnosti. Kvalitativní výzkum se podle Hendla (2008, s. 49) „provádí pomocí delšího a intenzivního kontaktu s terénem nebo situací jedince či skupiny jedinců.“ Na rozdíl

od kvantitativního přístupu, výzkum nemá za cíl vzít všechna data a na konci je dát dohromady. Spíše sestavuje úsudek v průběhu celého získávání dat. Dle Hendla (tamtéž, s. 50) „výzkumník ve svém hledání významů a snaze pochopit aktuální dění vytváří podrobný popis toho, co pozoroval a zaznamenal.“ Všímá si každého detailu, který mu pomáhá pochopit danou situaci.

Pro diplomovou práci byla zvolena kvalitativní metoda sběru dat – focus group neboli ohniskové skupiny. Focus group je metoda, při níž získáváme data prostřednictvím skupinové diskuse a interakce, kdy výzkumník určuje hlavní téma tzv. ohnisko (Sedláček in Švaříček, Šed'ová et al., 2007). Podobně jako u rozhovorů, také focus group můžeme dělit na nestrukturované, polostrukturované a strukturované. Druh struktury skupiny odráží i přístup moderátora. Moderátor spolu s pomocným moderátorem a tichým pozorovatelem jsou tři základní role v této výzkumné metodě. S ohledem na nízký věk účastníků byla vybrána polostrukturovaná forma vedení diskuse, jelikož dává prostor pro vyjádření a zároveň občasné vstupy moderátora dokáží účastníky nasměrovat zpátky k tematickému okruhu. Nestrukturovaná forma by mohla být pro děti náročnější, také dodržováním pevné struktury bychom se nedozvěděli téměř žádné informace navíc. Moderátor se při polostrukturované diskusi opírá o pár základních tematických okruhů či otázek, které má přichystané. Otázky však nemusí být položené v přesném pořadí a v konkrétním časepři. Vždy záleží na dané situaci a kam konverzace ve skupině směřuje. Díky tomu se pak moderátor rozhodne, co nakonec do diskuse zařadí (Miovský, 2006). „Úkolem moderátorské role je účastníky podněcovat, podporovat v zapojení do diskuse a pomáhat jim ve vyjádření jejich názorů, postojů a pocitů“ (Sedláček in Švaříček, Šed'ová et al., 2007, s. 187).

Pro uskutečnění focus group bylo v plánu vybrat žáky třetích až pátých tříd základní školy. Každá třída by se rozdělila na dvě skupiny, a tím by vzniklo šest menších skupin. Pro dostatečný sběr dat by nám stačily alespoň čtyři skupiny. Ale s ohledem na pandemickou situaci, která ve světě probíhá, nebyla možnost uskutečnit plánovanou realizaci výzkumu. Pro diplomovou práci byla použita data, která byla vyjmuta z předvýzkumu a jejichž informace jsou dostatečné pro použití ve výzkumném šetření. Kdyby byly realizované všechny diskusní skupiny, jak bylo původně zamýšleno, byla by také zvolena role tichého pozorovatele, kterým měl být třídní učitel výzkumné skupiny.

Z celé focus group byl získán zvukový záznam, který byl poté doslovně přepsán. Pro analýzu dat byla vybrána metoda otevřeného kódování. Podle Šed'ové (in Švaříček,

Šed'ová et al., 2007, s. 211) „je při otevřeném kódování text jako sekvence rozbit na jednotky, těmto jednotkám jsou přidělena jména a s takto nově pojmenovanými (označenými) fragmenty textu potom výzkumník dále pracuje.“ Po přečtení záznamu focus group byly metodou „tužka a papír“ vyznačeny v celém textu jednotky, které byly následně zařazeny do kategorií. Výhodou metody je vyznačování těchto jednotek rovnou do textu. Kategorie byly dále zanalyzovány, následně interpretovány a doplněny o některé přímé citace dětí přímo z diskuse.

Kategorie 1: YOUTUBE

Kategorie 2: ČAS

Kategorie 3: RIZIKA

Charakteristika a realizace výzkumného projektu

Výzkum byl realizován během souvislé pedagogické praxe, která probíhala v září roku 2020. Konala se v menším městě na Vysočině na základní devítileté škole o sedmnácti třídách. Pro uskutečnění focus group byla potřeba minimálně jedna vyučovací hodina. Respondenti nebyli vybíráni náhodně. Jako výzkumný vzorek byla použita celá jedna třída, v které probíhala již zmíněná třítydenní pedagogická praxe a výzkumník se tedy s žáky lépe znal. Lze říci, že vztah mezi výzkumníkem a žáky může vést k neobjektivitě při diskusi. Zároveň pokud má výzkumník či moderátor s respondenty dobré vztahy, měl by mít s nimi také mnohem otevřenější komunikaci, což je určitě výhodou. Součástí diskuse byla celá třída nikoliv nějaký konkrétní výběr žáků. Třída se skládala z dvaceti žáků, ale kvůli pandemické situaci velmi často někdo chyběl, tudíž byl výzkum realizován s žáky, kteří byli ten den přítomni. Konkrétně výzkumný vzorek tvořili žáci třetí třídy základní školy o počtu sedmnácti dětí (11 chlapců, 6 dívek). Účastníci focus group jsou uváděni anonymně a označeny písmenem a číslem (CH = chlapec, D = dívka, M = moderátor).

Součástí dobře odvedené diskuse je také zvolení správného místa a času. Jako vhodný prostor pro focus group byla vybrána kmenová třída žáků, jelikož je to pro ně přirozené a známé prostředí. Konkrétní doba pro realizaci diskuse nebyla nijak zásadní. Podmínkou pouze bylo, aby neprobíhala poslední dvě vyučovací hodiny v pátek, s ohledem na pozornost žáků. Nakonec proběhla v úterní třetí a části čtvrté vyučovací hodiny. Žákům bylo oznámeno, že bude následující den probíhat společné povídání, ale téma jim nebylo předem řečeno. Věděli pouze to, že se to týká diplomové práce a že jsou toho důležitou součástí. Téma jim bylo představeno až v rámci úvodu focus group.

V průběhu celého procesu byl přítomný pouze jeden moderátor a žáci. Před zahájením bylo potřeba mít nachystané okruhy a otázky k focus group, zkontrolované nahrávací zařízení a obrázky k úvodní/motivační fázi. Při zahájení bychom také mohli řešit zasedací pořádek, například pokud chceme, aby seděli podle nějakých námi stanovených kritérií jako je věk či pohlaví. V tomto výzkumném šetření se rozsazení účastníků neřešilo, ale pro příště by určitě nebylo od věci zkusit žáky rozdělit. Pokud to necháme na nich, většinou v jedné půlce sedí děvčata a v druhé chlapci. Při naší diskusi tomu nebylo jinak. Konkrétní místo, které bylo pro realizaci zvoleno, bylo vzadu na koberci, kde vznikl dostatečně velký kruh, aby každý člen skupiny na sebe viděl. Nahrávací zařízení bylo položeno na lavici stojící blízko koberce, tak aby mohl být zvuk kvalitně snímán a zároveň nerozptyloval účastníky diskuse. Samotný úvod obsahoval seznámení s několika pravidly, která byla potřeba dodržovat. Pro příklad si jich několik uvedeme. Vždy hovoří pouze jeden člověk, ostatní ho nevyrušují jinými hovory mimo téma. Ve skupině nemá nikdo z účastníků převládající roli. Každý má právo na svůj názor, stejně tak by měl každý respektovat názory druhých. Účastník může, je-li mu to nepříjemné, odmítnout odpovědět či opustit skupinu. Důležité je, že informace zůstávají pouze ve skupině a nešíří se dál mimo ni. Stejně jako úvod by měla každá diskuse obsahovat závěrečnou část. V závěru proto dostali účastníci ještě prostor pro sdělení dalších poznatků, pokud měli zájem. Součástí může být závěrečná reflexe od všech účastníků, ale není to podmínkou (Miovský, 2006).

Polostrukturovaná focus group byla založena na následujících otázkách:

Zahájení a seznámení se s cíli a pravidly

Nejčastější témata

- Jak byste vysvětlili, co je YouTube?
- Co vás tam baví?
- Baví vás tam nějaký konkrétní youtuber?
- Znájí váš oblíbený YouTube kanál nebo oblíbeného youtubera i vaši rodiče?

Kolik tráví času na internetu a na YouTube

- Jste s rodiči domluveni na tom, kolik strávíte denně času na internetu?
- Kolik tam podle vás trávíte času?
- Na čem videa sledujete nejčastěji, myslím např. telefon, tablet, počítač, můžete i na televizi.

- Využívá nebo využívala někdy paní učitelka YouTube při výuce? Případně v jakých předmětech.

Rizika – jak to vidí děti?

- Jak bychom se správně měli chovat na internetu?
- Víte, co znamená silné heslo?
- Je všechno, co vidíte na YouTube reálné?
- Už jste viděli na YouTube něco zkresleného, něco, co se ve skutečnosti nemůže stát?

4.2 Analýza a interpretace výsledků výzkumného šetření

Focus group byla zanalyzována a pomocí otevřeného kódování rozčleněna na tři základní kategorie a několik dalších podkategorií.

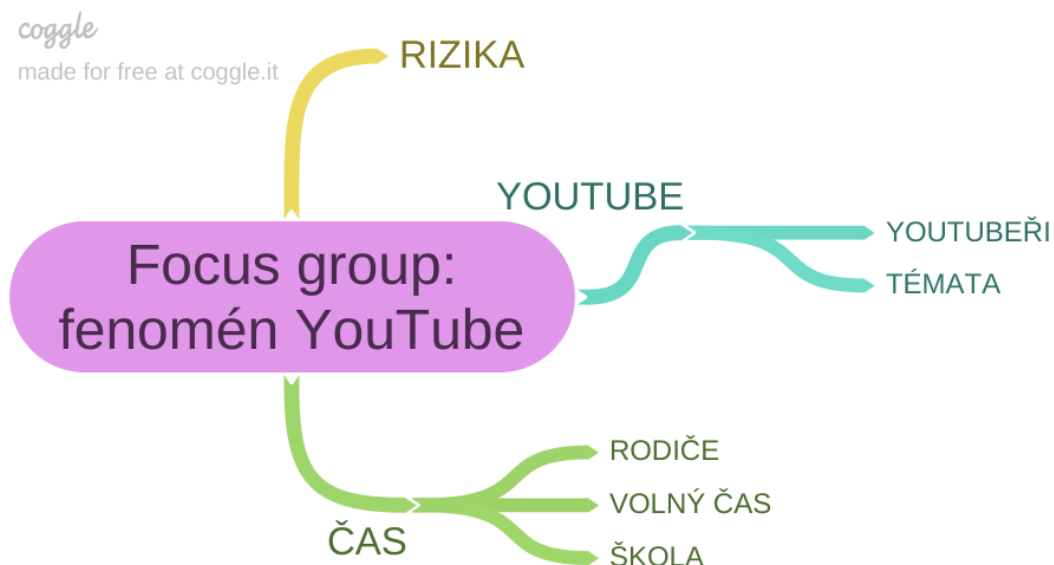


Schéma 1: Kategorizace dat z focus group (www.coggle.it)

YOUTUBE

Pro první kategorii vznikl název YOUTUBE. Součástí úvodu do diskuse bylo zjistit, jestli žáci vůbec znají YouTube a dokážou vysvětlit, co to je. Ukázalo se, že žáci znají tuto doménu a její účel velmi dobře, přičemž někteří mají představu o tom, že významnou či většinou část tvoří hlavně youtubeři.

CH10: „YouTube je to, že youtubeři třeba natáčejí videa, prostě jezdijou parkour na kole a tak... A kdyby youtubeři nebyli, tak by žádná videa skoro vůbec nebyly...“

CH2: „Řekl by jsem to, že je to mobilní aplikace nebo počítačová, v které jsou youtubeři a natáčejí videa a natáčejí to proto, aby si vydělali, protože je třeba nebaví pracovat.“

Moderátor se poté doptával ostatních, jestli nechtějí něco doplnit, jestli existují jiná videa nejen od youtuberů. V odpovědích zaznělo mnoho dalších aktivit jako je poslouchání písniček, sledování pohádek i jiných filmů a seriálů. Také se dozvídáme, že můžeme narazit na mnoho návodů, receptů nebo cvičících videí. Jednoho z žáků dokonce napadla i jiná činnost mimo sledování videí, a tou je přidávání komentářů.

Obecně můžeme říct, že chlapce nejvíce baví videa, která publikují youtubeři, a naopak dívky upřednostňují jiné aktivity jako jsou písničky a pohádky. Pouze jedna dívka zmínila, že youtubery sleduje a jeden chlapec poznamenal, že ho youtubeři nebaví. Ve focus group pak byli zmíněni následující youtubeři: Ondra Vlček, Fizi, Tary, Ikon, Kuky, Gejmr, SirYakari, McCitron, Porty, Pedro, AlbyPro a PiškiS.

CH2: „Nejradši koukám třeba na takový hry, takový reakce, třeba na parkour a můj nejoblíbenější youtuber je Tary.“

CH5: „Já mám asi dvacet oblíbených youtuberů.“ „...koukám se nejradši na ty minecraftový.“

Zatímco převážně chlapci byli dost konkrétní v kanálech a youtuberech, které sledují, dívky to braly více obecně a spíš se zaměřovaly na téma, které je zajímavá.

D2: „Mě tam asi nejvíc baví, že si tam můžu pustit, jakože vyrábění a že si tam jakože můžu pustit různé návody a písničky.“

D5: „Mě tam nejvíc baví jakoby, že si tam můžu pustit tu gymnastiku.“

Dívky 1, 3, 4 a 6 se shodly, že mezi jejich oblíbený obsah videí patří písničky a pohádky. CH8 pak nejraději sleduje pořady na kanálu České televize a CH10 má rád znalosti o autech a traktorech.

Hodně z výše zmíněných youtuberů mají společný obsah. Jejich videa se zaměřují zejména na hraní online her, a tak nás zajímalo, jestli je pro žáky důležitý konkrétní youtuber anebo je zajímavé hlavně téma, o kterém se natáčí. Většina se shodla, že je důležitější téma než samotný youtuber, přičemž nejoblíbenější skupinu tvoří minecraftová videa. Další hry, které v průběhu diskuse zazněly, jsou: Roblox, Zepeto, Fnaf, Angela, Tom, Pokemon Go, Bulánci a Assassin.

ČAS

Dalším cílem diskuse bylo zjistit, kolik přibližně děti tráví času na YouTube. Zpětně bychom určitě změnili formulaci otázek v diskusi a přidali několik otázek doplňujících, které by se týkaly konkrétně platformy YouTube. Žáci spíše odpovídali, kolik stráví času obecně na počítači a bylo v některých situacích opomenuto doptat se na YouTube. Také by bylo dobré zmínit více zařízení a nejen počítač, jelikož děti tráví velké množství času na mobilních telefonech, což může ale nemusí být zařazeno v odpovědích. Z odpovědí se dá odhadnout, které děti pravděpodobně nemají nastaveny limity od rodičů. Rozpětí času stráveného na počítači je od půl hodiny až po odpovědi typu „můžu kdykoliv“. Na otázku, jestli mají dané, kolik můžou strávit na počítači

volného času, odpovědělo šest žáků, že mají limit jednu hodinu, z toho bylo pět dívek a jeden chlapec.

CH4: „...o prázdninách šest, jinak tři hodiny.“

CH7: „Od rána do večera.“

D3: „Já jsem každý den na mobilu hodinu.“

V souvislosti s časem se bylo dotazováno také na rodiče. Konkrétně, jestli rodiče vědí, která videa či youtubery žáci sledují a případně, jestli některá videa zhlédnou společně s nimi. Odpovědi na tohle téma nebylo mnoho, spíše se jedná o jednoho či dva jedince, jejichž rodiče mají také zálibu ve hrách nebo youtuberech.

CH8: „Moje mamka kouká na Fiziho.“

CH6: „...jaké youtubery má ráda moje mamka? Portyho a Lolipop.“ „...moje mamka hraje Roblox a taky Fnaf, a ještě hraje Angelu.“ „A můj tatka, když byl ještě doma, tak hrál Minecraft, pak ještě Toma, Bravostars a Roblox.“

Do kategorie ČAS byly také zařazeny odpovědi týkající se využití YouTube videí nejen ve volném čase, ale i ve výuce. Obecně můžeme říci, že žákům nejsou pouštěna videa z platformy YouTube pravidelně, ale už se s nimi několikrát setkali. Z diskuse dále vyplynulo, že v některých případech ani nevědí, z jaké platformy vyučující video právě pustil. Až později na základě nápovědy od moderátora, si žáci vybavili například píseň Indiáni z předmětu anglického jazyka nebo video z prvouky – konkrétně o elektřině.

RIZIKA

Pro poslední kategorii bylo zvoleno téma RIZIKA. S ohledem na plynulost diskuse, nebylo položeno ze strany moderátora více otázek o bezpečí na internetu, jelikož bylo znát, že téma není pro děti až tak zajímavé a nezbývalo tolik času. Z druhé strany vyplynula na povrch jiná zajímavá data týkající se rizikového chování.

D2: „Nepsat někomu, koho neznáme.“

D6: „Nechodit pak s někým cizím ven.“

CH7: „Nevolat nikomu cizímu.“

CH3: „Nepřihlašovat se na něco, co neznáme.“

CH5: „Nikomu neříkáme naše heslo.“

Z celkové diskuse však nakonec vyplynuly náznaky rizikového chování, aniž by to bylo prvotním cílem. Při vyjmenovávání online her žáci sami zdůrazňovali potencionální rizika a vyzdvihovali hry, které jsou podle nich nevhodné či nebezpečné.

Bylo znát, že v částech diskuse, kde si žáci navzájem komentovali hry nebo si sdělovali, co se jim obtěžujícího na internetu stalo, konverzace krásně plynula a mnohdy ani moderátor nemusel zasahovat. Žáci zmiňovali například vulgární videa a hry, kde je hodně násilí nebo hry a aplikace, ve kterých jsou chatovací místnosti a může nám tam kdokoliv napsat. Dále zmínili rizika týkající se podobné platformy jako je YouTube, a tím je konkrétně aplikace Tik Tok. Dokonce jeden žák zmínil, že sám zkoušel videa natáčet a následně jedno publikoval, které následně smazal, jelikož měl pocit, že během chvíle získá mnoho sledovatelů, začne být veřejně známý a lidé ho budou obtěžovat. Přes videa jsme se také v diskusi dostali k online hrám. Hry, které považují za nebezpečné jsou například Roblox, Zepeto, Fnaf a Angela.

CH6: „Já nemám rád youtubery, který jsou hodně sprostý, a tak ho pak už nesleduju.“

CH6: „Tam je totiž chat (*u hry Roblox*) a každý ti tam může napsat a šikanovat tě.“

CH10: „...nejnebezpečnější hra, kterou znám, je White Whale...“

CH6: „Nebezpečná hra je Fnaf, tam mě to už několikrát zabilo a je to nechutný.“

CH5: „Já hraju hru, která je až od osmnácti let – Assassin.“

4.3 Závěr výzkumného šetření

Cílem výzkumného šetření bylo zjistit, jaká jsou nejčastější témata, která děti mladšího věku sledují na platformě YouTube. V průběhu analýzy výzkumného šetření pomocí kvalitativní metody focus group vznikly tři okruhy vycházející z hlavních a dílčích výzkumných otázek. První okruh se týkal obecně platformy YouTube. Cílem bylo zjistit, zda žáci rozumí tomu, co YouTube je, případně co je tam baví a jestli znají nějaké youtubery. Druhou oblastí byl čas. Týkala se jak limitů času stráveného na počítači daných od rodičů, tak času stráveného na YouTube ve škole. Poslední okruh se zaměřoval na potencionální rizika v prostředí YouTube a internetu obecně. O tom, jaké mají žáci povědomí, co může být na internetu nebezpečné. Data z okruhů poté sloužila ke zodpovězení hlavních a dílčích otázek. Pro naplnění hlavního cíle byly zvoleny následující dílčí otázky: Jak často tráví děti volný čas na YouTube? Které youtubery děti nejvíce sledují? Jaká mohou vznikat rizika při sledování videí dětmi tohoto věku?

Jak často tráví děti volný čas na YouTube?

Vzhledem k tomu, že žáci odpovídali většinou obecně, kolik tráví času na internetu nebo u her, výsledky nejsou příliš relevantní. Někteří sdělili, kolik hodin sedí u počítače, už ale nezmínili, jestli používají přes den mobilní telefon a jestli čas strávený na něm zahrnují do celkového času. Děti nevnímají rozdíl mezi časem stráveným přímo u YouTube a používáním obecně internetu, tuto oblast berou spíše komplexně. Výsledky, které nám výzkum v této oblasti přináší, se týkají nastavení limitů času od rodičů. Sedm žáků ze sedmnácti odpovědělo, že mají od rodičů daný čas, který mohou strávit u počítače. Z toho šest žáků má limit jednu hodinu. Více jak polovina žáků nemá doma nastavená pravidla týkající se času. Z výzkumného šetření také vyplynulo, že každý žák občas či pravidelně YouTube používá.

Které youtubery děti nejvíce sledují?

Dílčím cílem bylo zjistit, jestli žáci vědí, kdo jsou youtubeři, případně které sledují. Při analyzování výsledků se ukázalo, že youtubeři jsou velmi oblíbení, a to zejména u chlapců. Sledování youtuberů označuje jako oblíbenou činnost přes polovinu žáků a z toho pouze jedna dívka, přičemž většina uvedla, že záleží spíš na obsahu než

na samotném youtuberovi. Dívky mají naopak obecně v oblíbenosti nejvíce pohádky a písničky. Z výzkumu také vyplynulo, že někteří žáci mají představu, že videa z YouTube jsou většinou od youtuberů. Youtubeři, kteří byli ve focus group vyjmenováni jsou – Ondra Vlček, FIZIstyle, Dalo, Ikon, Tary, Kuky, Gejmr, SirYakari, Porty, McCitron, AlbyPro, Pedro, PiškiS, Rider, Attack. Z toho nejčastěji jmenovaní byli youtubeři – Gejmr, Tary, FIZIstyle a Ikon, jejichž videa jsme prozkoumali blíže. Jedním z youtuberů, kterého jsme zmiňovali již v teoretické části, je Tary. Jeho chování bylo mnohokrát řešeno, a dokonce mu byla zakázána účast na festivalu Utubering. Z jedné strany je to jeden z mála youtuberů, který motivuje děti k pohybu. Na druhou stranu již několikrát publikoval velmi kontroverzní videa, kde například řídil ve vysoké rychlosti na dálnici. V jiném videu sarkasticky reagoval na otázku jednoho mladého fanouška, což působilo urážlivě a pobouřil tím mnoho lidí. Vzhledem k tomu, že videi cílí přímo na děti, jeho chování není zrovna vzorové. Dalším youtuberem s obsahem zajímavým pro děti je FIZIstyle. Jestli je všechn obsah pro děti vhodný je dost diskutabilní. Obsah kopíruje nejvíce od zahraničních youtuberů. Video jsou pro mladší publikum zábavná a od určité doby se v nich autor nevyjadřuje nijak vulgárně. Zároveň hlavním jeho cílem je získat, co nejvíce sledovatelů a zhlédnutí, a tím vydělat, co nejvíce peněz. Nelze určit jaký je průměrný věk jeho sledovatelů, jelikož YouTube je povolený až od 13 let, ale jak sám youtuber zmínil, reálně ho sledují děti mnohem mladšího věku. V jeho videích se velmi často objevuje téma peněz, například video s názvem „*Kdo vydrží na vodě nejdéle vyhraje 10 000 Kč*“ (YouTube, 2021).

Další zmínění youtubeři jsou Gejmr a Ikon (stejně jako Kuky, Dalo, SirYakari a McCitron) patří mezi youtubery, kteří natáčí zejména Let's play videa založené na Minecraft hře. Gejmr patří k nejslavnějším českým ikonám Minecraftu a na YouTube scéně se pohybuje deset let. Začínal ve chvílích, kdy bylo publikování videí pouze koníčkem a nepřinášelo mu to žádné peníze. Tím, že se v oblasti YouTube pohybuje řadu let, lze říct, že jeho videa dosahují vysoké úrovně a chová se v nich s ohledem na dětské sledovatele. Postupem času začínalo přibývat mnoho video kanálů s podobným obsahem, jedním z nich je kanál Ikonova videa.

Obecně můžeme potvrdit výsledky výzkumu EU Kids 2020 (Šmahel et al., 2020), který je zmíněn v teoretické části, jehož průzkum ukázal, že pokud jde o hraní online her a s tím spojené Let's play videa je stále jednou tolik chlapců jak dívek.

Jaká mohou vznikat rizika při sledování videí dětmi tohoto věku?

Na základě focus group bylo zjištěno, že si žáci uvědomují potencionální rizika a zvládají vyjmenovat základní pravidla pro bezpečnost na internetu. Zároveň se však s nevhodným obsahem a chováním v této oblasti pravidelně setkávají. Z výzkumného šetření jsme se také dozvěděli několik konkrétních youtuberů, které žáci sledují. Díky výsledkům jsme mohli více prozkoumat jednotlivé obsahy videí a zhodnotit, zda jsou vhodné či nevhodné pro děti mladšího školního věku. Youtuberi jsou pro ně velkým vzorem, a tak je nutné brát zřetel na to, co ve svých videích publikují, jak se v nich vyjadřují a jaká je jejich cílová skupina.

Z analýzy výsledků vyplynulo, že žáci označují jako rizikové například vulgární videa, vulgární vyjadřování youtubera či fakt, že nám může kdokoliv cizí napsat do chatovacího okénka. Dále pak vyjmenovali online hry, které jim přišly v několika ohledech nebezpečné jako jsou Fnaf a Roblox. Na otázku, proč jsou hry nebezpečné, reagovali žáci podobně jako u videí – může tam být chat, kde nám může kdokoliv napsat, může se tam každý vyjadřovat vulgárně a při hrách typu „střílečka“ dochází mnohdy k násilí. Online hry jsou tu zmíněné z toho důvodu, že se často objevují i ve videích na YouTube.

Shrnutím dílčích otázek se dostáváme k hlavní výzkumné otázce týkající se **nejčastějších témat, která děti mladšího školního věku sledují na YouTube.** Výzkum poukázal na rozdíly mezi pohlavím, pokud jde o sledování videí na YouTube. Tuto platformu na přehrávání videí obecně žáci na 1. stupni ZŠ používají často či velmi často. U dívek převládá používání YouTube jako prostředek k přehrávání písniček nebo pohádek. Naopak u chlapců dominuje záliba v online hrách a s tím souvisejí Let's play videa. Bylo zjištěno, že právě Let's play videa patří mezi nejčastější obsahy u zmíněných youtuberů, které žáci označili za jejich oblíbené. Což nám potvrdil i fakt, že ve focus group převládalo téma o online hrách a nejvíce byli v diskusi aktivní chlapci.

4.4 Doporučení pro praxi

Z analýzy a ze závěru výzkumného šetření můžeme stanovit doporučení pro praxi. Lze říct, že některé děti tráví sledováním videí na YouTube mnohdy hodiny, což vede k větší pravděpodobnosti, že se dítě setká s něčím nevhodným či se stane obětí rizikového chování. Včasnou prevencí, do které spadá například komunikace s dítětem nebo nastavení několika pravidel, pak můžeme předcházet rizikům. Dalším předpokladem je také dostatečná digitální gramotnost rodičů. Ideální je vzájemná interakce, kdy rodič předává důležité znalosti svému dítěti ohledně bezpečnosti a zároveň se nechává obohatit novými informacemi ze světa her nebo sociálních sítí naopak od dítěte.

V průběhu focus group byla položena žákům otázka, jestli mají daný limit od rodičů. Z diskuse vyplynulo, že deset žáků ze sedmnácti nemá určený čas, který mohou strávit u počítače. Jeden chlapec například odpověděl, že hraje hry od rána do večera. Nenastavení žádných limitů může vést až k netolismu, což je závislostní chování na tzv. virtuálních drogách, přičemž právě online hry jsou označovány jako nejrizikovější vzhledem k růstu závislosti.

Dále z výzkumného šetření vyplynuly informace o znalostech rodičů, které se týkaly youtuberů. Z výsledků bylo zřejmé, že většina rodičů neví, které youtubery nebo videa jejich děti sledují. Pokud mezi rodiči a dětmi funguje vzájemná komunikace a důvěra, je pravděpodobnější, že se dítě svěří v případě problému. Je dobré vědět, co naše děti konkrétně sledují a co je baví, zároveň můžeme využít několik dalších prostředků či aplikací, které nám umožňují filtrovat a sledovat obsah. Samotné YouTube pak umožňuje funkci „nahlásit“, v případě naleznutí nevhodného obsahu. Je důležité věnovat pozornost tomu, která videa nám YouTube automaticky nabízí pro přehrání nebo nejlépe tuto možnost zrušit a předejít náhodným videím od neznámých autorů. Pokud bychom hovořili o mladších dětech, kteří jsou závislí na tom, co jim rodič sám na YouTube pustí, jelikož ještě neumí ovládat tablet či jiné zařízení, doporučujeme předem vytvořit seznam videí nebo využít službu YouTube Kids. Tato služba ale také není zcela bezpečná. O tom, na jaká rizika můžeme při používání služby narazit, se dozvídáme v teoretické části. Doporučení o používání YouTube nemusí striktně platit jen pro rodiče. Tato pravidla nám mohou být nápomocná i v případě, že chceme videa využívat ve výuce. Například můžeme zařadit

video do výuky pro zvýšení motivace, upoutání pozornosti či kvůli významnému edukativnímu záměru. Edukačních kanálů je velké množství a v každém předmětu se dá najít způsob, jak je využít. Pokud chceme předejít nevhodným videím, je nutné dát si pozor, kdo je autorem, případně video zhlédnout předtím, než ho zařadíme do výuky. Konkrétní příklady edukačních kanálů nalezneme v kapitole 3.4.

Závěr

Zjednodušeně můžeme říct, že období mladšího školního věku trvá po dobu dítěte na 1. stupni ZŠ. Je to důležitý mezník v životě hlavně díky zahájení školní docházky. Děti se učí dodržovat pevný řád a pravidla. Zvyšuje se koncentrace na výuku a pozornost, zlepšuje se slovní zásoba, řeč, paměť a zdokonaluje se jejich sensorický vývoj. Začínají se socializovat a začleňovat do kolektivu. Významnou roli v jejich životech hrají média, která využívají denně, ale ne na dostatečně bezpečné úrovni. Média mají vliv jak na kognitivní, tak i na sociální a fyzický vývoj. Problém je v nepřiměřenosti času, který jim věnují. Dlouhé sezení u počítače má za následky různé zdravotní problémy, problémy v socializaci nebo v kognitivních procesech jako je porucha pozornosti. Na druhé straně média přináší i mnoho pozitiv, pokud jsou správně používána. Pro děti jsou motivací v učení a rozvíjí jejich dovednosti v oblasti digitální gramotnosti. Jedním z druhů digitálních technologií jsou technologie informační a komunikační, pro které se často využívá zkratka ICT. V diplomové práci se nejvíce zaměříme na používání internetu. Děti se stávají uživateli internetu už v nízkém věku. Velmi snadno se naučí základní dovednosti v různém rozsahu v oblasti ICT, to však neznamená, že je dítě digitálně gramotné. Digitální kompetence získávají jak ve volném čase, tak i ve škole, přičemž výrazně častěji používají digitální technologie a internet ve svém volném čase. Mezi nejoblíbenější aktivity patří sledování videí, hraní her a komunikace s přáteli a rodinou na sociálních sítích. Výrazný rozdíl mezi pohlavími v používání internetu nastává zejména u hraní online her, které jsou stále populárnější u chlapců. S přibývajícím mladšími uživateli internetu narůstá více online rizik. Do nejčastějších rizikových jevů patří například kyberšikana, kybergrooming nebo sexting, ale i mnoho dalších. Velký problém u dětí nastává v nadměrném používání internetu – hraní online her, chatování či surfování. Z výzkumu EU Kids 2020 (Šmahel et al., 2020) vyplynulo, že čtvrtina dotázaných dětí ve věku 9–11 let zažila na internetu něco obtěžujícího. Proto je důležité klást důraz na prevenci, a to jak ve školách, tak především při komunikaci v rodinách. Dalšími praktickými prostředky na ochranu dětí před rizikovými jevy jsou aplikace pro rodiče, které jim umožňují monitorovat aktivity svých dětí na internetu. Rizikového chování se v některých případech dopouští i rodiče, a to v případě tzv. sharentingu, kdy na své sociální síti sdílí osobní informace o jejich dětech, přitom se tomu stává mnohdy bez souhlasu samotného dítěte.

Diplomová práce se nejvíce zajímá o potenciální rizika na platformě YouTube. YouTube je portál pro sdílení videí, který vznikl v roce 2005. Od té doby jeho popularita stále rostla a v dnešní době je nejnavštěvovanějším video portálem na světě. Narazíme na něm na nespočet nevhodného materiálu, od videí s fake news a konspiračními teoriemi až po animované příběhy s násilným obsahem určeny pro děti. Taková videa se nachází i na službě YouTube Kids, která vznikla za účelem filtrovat nebezpečný a nevhodný obsah pro děti. Přesto tam narazíme na poslepovaná videa pomocí různých algoritmů, která nedávají žádný smysl, ale mají obrovské počty zhlédnutí, protože v nich hrají oblíbené animované postavy a leckdy je sám YouTube automaticky nabízí. Na druhou stranu je mnoho kanálů, které mají edukační záměr. Videia můžeme využít jako dobrého pomocníka při výuce, například při probírání české historie nebo učení se anglické abecedy. YouTube má na svědomí vznik nové profese, oblíbené zejména u dětí a teenagerů, a tím je youtuber – člověk, který se živí publikováním videí. V současné době mají youtuberi mnohem větší vliv na mladou generaci, než například média jako je televize. Je to hlavně proto, že v jejich videích se řeší věci, s kterými se děti a teenageři lehce ztotožní. Youtuberi natáčejí videa s velkou škálou možných obsahů. Jedna z nejpobulárnějších platform videí zejména u chlapců jsou tzv. Let's play videa, což jsme si potvrdili ve výzkumné části. V závěsu za nimi jsou youtuberi se zábavným obsahem cíleným přímo na děti. Mnohdy můžeme narazit na videa natočená na tzv. challenge platformě, kde je potřeba brát v potaz, do jaké míry je bezpečná, jelikož děti velmi často výzvy opakují. Velká část respondentů pak uváděla, že nejčastěji vyhledávají hudbu a nahrané záznamy pohádek. V závěru si potvrzujeme fakt, že děti jsou si vědomy toho, co může být v online prostředí nebezpečné. Několik účastníků diskuse potvrdilo, že se jim v prostředí internetu stalo něco nepříjemného. Nejvíce se rizika týkala zpráv od cizích lidí, vulgárního vyjadřování ve zprávách či přímo ve videích.

V budoucím výzkumu bychom zaměřili více pozornost na vnímání reklam a product placementu dětmi mladšího školního věku, jelikož jsou součástí většiny videí vytvořenými youtubery.

Shrnutí

Diplomová práce se zabývala tématem YouTube zaměřeným na žáky 1. stupně základní školy. V teoretické části jsme si vymezili období mladšího školního věku na základě vývojové psychologie a také vliv médií na děti. Vzhledem k tomu, že hlavním tématem práce byla internetová doména, bylo žádoucí definovat v teoretickém základu digitální a informačně komunikační technologie a jejich používání ve škole i volném čase. Dále jsme si v teoretické části uvedli rizika týkající se používání internetu, která se stávají stále častějšími a mohou zasahovat do životů dětí nejen mladšího školního věku. Neopomenuli jsme ani výraznou roli rodičů, zejména důležitost vzájemné komunikace mezi nimi a dětmi a podporu při rozvoji digitální gramotnosti. Poslední teoretická kapitola nás seznámila s hlavním tématem, kterým je platforma pro přehrávání videí YouTube. Teoretická část pak sloužila jako vhled do dané problematiky a základ pro výzkumnou část. Čtvrtá kapitola prezentuje výzkumné šetření, jehož cílem bylo zjistit, jaká jsou nejčastější témata, která děti mladšího věku sledují na platformě YouTube. Výzkum byl realizován pomocí kvalitativní metody formou focus group. Soubor informantů byla jedna třída v počtu sedmnácti žáků. Jedna ze základních informací, která z analýzy vyplynula, se týká rozdílů mezi pohlavím, pokud jde o sledování videí na YouTube. U dívek převládá používání YouTube jako prostředek k přehrávání písniček nebo pohádek. Naopak u chlapců dominuje mnohem více záliba v online hrách a s tím souvisejí Let's play videa.

Summary

The diploma thesis dealt with the topic of YouTube focused on primary school pupils. In the theoretical part, we defined the period of younger school age based on developmental psychology and also the influence of the media on children. Given that the main topic of the work was the Internet domain, it was desirable to define the theoretical foundations of digital and information communication technologies and their use in school and free time. Furthermore, in the theoretical part, we mentioned the risks related to the use of the Internet, which are becoming more and more common and may affect the lives of children of younger school age. We did not forget the significant role of parents, especially the importance of mutual communication between them and children and support in the development of digital literacy. The last theoretical chapter introduced us to the main topic, and that is the platform for playing YouTube videos. The theoretical part then served as an insight into the issue and the basis for the research part. The fourth chapter presents a research survey to find out what are the most common topics that younger children follow on a YouTube. The research was carried out using a qualitative method in the form of a focus group. The group of informants was one class of seventeen pupils. One of the basic pieces of information from the analysis concerns the gender differences in watching videos on YouTube. Girls prefer to use YouTube as a means to play songs or fairy tales. On the other hand boys are much more dominated by the interest in online games and the related Let's play videos.

Seznam použitých zdrojů

Aktuálně.cz. (2020a, 16. květen). *Sociální síť*. [cit. 2021-01-19]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/socialni-site/r~i:wiki:1456/>

Aktuálně.cz. (2020b, 13. únor). *YouTube slaví 15 let. Návykový portál změnil svět, „lidové celebrity“ chrlí i v Česku*. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/15-let-od-vzniku-youtube-vse-co-potrebuji-vedet/r~85c4b8d64db011eaac60ac1f6b220ee8/v~sl:c214eeae4983e90b973e3b7cb4899513/>

Aktuálně.cz. (2021, 14. leden). *YouTube*. [cit. 2021-02-12]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/zahranici/youtube/r~i:wiki:1147/>

BOZP (2016, 4. duben). Co je to e-learning a jaká je jeho historie. *CRDR s.r.o.* [cit. 2021-01-19]. Dostupné z: <https://www.skolenibozp.cz/aktuality/co-je-to-elearning-a-jaka-je-jeho-historie/>

Brzybohatá, A. (2020, 13. březen). Zavřené školy otevřely dveře virtuální výuce, část kantorů učí přes internet. *iDNES*. [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/koronavirus-skoly-elearning-programy-ucitele-deti-studenti-vyuka-doma.A200311_102041_domaci_brzy

Burroughs, B. (2017). YouTube Kids: The App Economy and Mobile Parenting. *Social Media Society*, 3(2). <https://doi.org/10.1177/2056305117707189>

Caletka, O. (2018, 6. červenec). Internetový pes slaví 25 let. *ROOT*. [cit. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://www.root.cz/zpravicky/internetovy-pes-slavi-25-let/>

Cihelková, B. (2020, 2. června). Youtuber MenT: Všechno, co potřebuji znát, jsem se naučil na internetu. *Právo*. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/zena/styl/clanek/youtuber-ment-vsechno-co-potrebuji-znat-jsem-se-naucil-na-internetu-40325621>

Círús, L. (2017). *Vliv učitele na formování digitální gramotnosti žáků 1. stupně základní školy*. (Disertační práce) [Online]. Univerzita Hradec Králové. Dostupné z: <https://theses.cz/id/y34r0o/>

CZ.NIC. (b.r.). *Jak na Internet: struktura Internetu*. [cit. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1795/struktura-internetu/>

Česká televize. *Dějiny udatného českého národa*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10177109865-dejiny-udatneho-ceskeho-naroda/>

ČT24. (2020, 15. února). *Před patnácti lety vznikl YouTube. První video bylo o dlouhých chobotech*. [cit. 2021-01-20]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3048476-pred-patnacti-lety-vznikl-youtube-prvni-video-bylo-o-dlouhych-chobotech>

Databáze Youtuberů. (2020). *BAXTRIX*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.databazeyoutuberu.cz/youtuber/baxtrix/>

DiSilvestro, A. (2017, 31. října). *Google video vs. YouTube: Which is the best video search engine?* [cit. 2021-02-10]. Dostupné z: <https://www.searchenginewatch.com/2017/10/31/google-videos-vs-youtube-which-is-the-best-video-search-engine/>

Dočekal, D., Müller, J., Harris, A., Heger, L. et al. (2019a). *Dítě v síti: Manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Praha: Mladá fronta.

Dočekal, D., Hermochová, T., & Cášková, M. (2019b, 28. června). *Nejsledovanější čeští a slovenští youtuberi. Stále oblíbení, byť zubem času poznamenaní*. Flowee: médium nového světa. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.flowee.cz/clovek/6824-nejsledovanejsi-cesti-a-slovensti-youtuberi-stale-oblibeni-byt-zubem-casu-poznamenani>

Dosedla, M. (2006). *Digitální technologie a technika*. Brno: Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity. Dostupné z: <https://educoland.muni.cz/technicka-a-informacni-vychova/archiv/digitalni-technologie-a-technika/>

Dostál, J. (2009). *Interaktivní tabule ve výuce*. Olomouc: Univerzita Palackého. Dostupné z: https://jtie.upol.cz/cz/artkey/jti-200903-0002_INTERAKTIVNI_TABULE_VE_VYUCE.php

Dvořák, J. (2019, 30. duben). Ohlíďte si děti na internetu. Pomůže správný software. *iDNES*. [cit. 2021-01-15]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/technet/software/kontrola-dite-internezt.A190410_083216_software_dvr

Empey, Ch. (2019, 1. duben). Co je VPN a jak funguje? Váš základní průvodce. *Avast blog*. [cit. 2021-01-21]. Dostupné z: <https://blog.avast.com/cs/co-je-vpn-a-jak-funguje>

- FeedIT.cz. (2020, 10. únor). *Česká republika je online 28 let*. [cit. 2021-01-08]. Dostupné z: <https://feedit.cz/2020/02/10/ceska-republika-je-online-28-let-drive-nedostupny-internet-se-stal-nepostradatelnou-soucasti-zivota-cechu/>
- Fiala, J. (2019, 31. leden). Gamifikace ve výuce. *Metodický portál RVP.CZ*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21961/GAMIFIKACE-VE-VYUCE.html>
- Fowler, J., & Noyes, J. (2017). *How much time are children and young people spending on technology?* UK: University of Bristol. [Online]. Dostupné z: <https://publications.ergonomics.org.uk/uploads/Using-screens-How-much-time-are-children-and-young-people-spending-on-technology.pdf>
- FULLSYNC. (2020, 17. srpen). *Most popular online games in 2020*. [cit. 2021-01-15]. Dostupné z: <https://fullsync.co.uk/most-popular-online-games-in-2020/?fbclid=IwAR3kALpPzkbKN1vxhva7ey4a6xkaZrSdPmJdZhdPdEeG87s235F9YgHGdY0>
- Gajzlerová, L. (2014). *Multimediální technologie a jejich využití u žáků se speciálními vzdělávacími potřebami v inkluzivním prostředí školy*. Brno: Masarykova univerzita.
- Google. *Používání Studia YouTube*. [cit. 2021-02-20] Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/7548152?hl=cs>
- Google. *Propojte svá zařízení a sledujte YouTube na televizi*. [cit. 2021-02-20] Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/7640706?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=cs>
- Hale, J. (2020, 2. duben). *YouTube Kids App Sees More Usage Than All Major Video Platforms – Including YouTube (Report)*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tubefilter.com/2020/04/02/youtube-kids-2020-downloads-watch-time-apptopia-braze/>
- Havlík, A. (2018, 23. duben). *Jak vznikl YouTube? Příběh červenobílého serveru, který světu přinesl videoklipy, memy, vlogery a zničil televizní vysílání*. [cit. 2021-02-10] Dostupné z: <https://refresher.cz/53710-Jak-vznikl-YouTube-Pribeh-cervenobileho-serveru-ktery-svetu-prinesl-videoklipy-memy-vlogery-a-znicil-televizni-vysilani>

- Helus, Z. (2004). *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče* (2., přeprac. a rozš. vyd). Praha: Portál.
- Hendl, J. (2008). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace* (2., aktualiz. vyd). Praha: Portál.
- Hofbauer, B. (2004). *Děti, mládež a volný čas: nabídka využití volného času dětí a mládeže středisky volného času, vybranými nestátními neziskovými organizacemi a informačními centry pro mládež v Olomouckém kraji* (3., rozš. vyd). Praha: Portál.
- Hýbnerová, J. (2012). Závislost na online prostředí. In *Děti a online rizika: sborník studií* (s. 31 – 47). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Chaudron, S., Di Gioia R., & Gemo, M. (2015). *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. DOI 10.2760/294383
- Chvála, T. (2015-). *Já, JiTuber: základní teorie, metody a aplikace* (2., aktualiz. vyd). V Praze: Cooboo.
- Influencer Marketing. (2021, 28. leden). *What is an Influencer? Social Media Influencers Defined (updated 2021)*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://influencermarketinghub.com/what-is-an-influencer/>
- Jelínek, M. (2020, 4. srpen). Paxiho vesmírná dobrodružství. *Zachraň zeměpis*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://zachranzemepis.cz/paxi/>
- Karášková Ulbertová, Z. (2012). Rodič, vychovatel a dítě na internetu. In *Děti a online rizika: sborník studií*. (s. 51 – 68). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Kasunic, K. (2021, 26. leden). Nejlepší aplikace pro rodičovskou kontrolu 2021. *vpnMentor*. [cit. 2021-01-21]. Dostupné z: <https://cs.vpnmentor.com/blog/nejlepsi-aplikace-pro-rodicovskou-kontrolu-android-a-iphone/>
- Kopecký, K. (2006). *E-learning (nejen) pro pedagogy*. Olomouc: Hanex.
- Kopecký, K. et al. (2015). *Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kopecký, K. (2017, 13. září). *Specifické formy kyberšikany spojené s hraním online her*. E-bezpečí, roč. 2, č. 8, s. 11-19. Olomouc: Univerzita Palackého. Dostupné z:

<https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybersikana/1258-kybersikana-online-hry>

Kopecký, K. (2019a, 6. leden). *Jste rodiče? A jste aktivní v prostředí internetu? Možná i vy provozujete sharenting*. E-bezpečí, roč. 4, č. 1, s. 12-19. Olomouc: Univerzita Palackého. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rodicum-ucitelum-zakum/1405-jste-rodice-a-jste-aktivni-v-prostredi-internetu-mozna-i-vy-provozujete-sharenting>

Kopecký, K. (2019b, 16. září). *Rizikové výzvy v online prostředí (fenomén online challenges)*. E-bezpečí, roč. 4, č. 2, s. 33-37. Olomouc: Univerzita Palackého. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/1618-rizikove-vyzvy-v-online-prostredi-fenomen-online-challenges>

Kopřiva, P., Nováčková, J., Nevolová, D., & Kopřivová, T. (2008). *Respektovat a být respektován: cesta k sebeúctě a zodpovědnosti* (3. vyd). Kroměříž: Spirála.

Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2., aktualiz. vyd). Praha: Grada.

Kučera, M., Kolář, P., & Dylevský, I. (c2011). *Dítě, sport a zdraví*. Praha: Galén.

Kutscher, M. (2017). *Digital Kids: How to Balance Screen Time, and Why It Matters*. [Online]. London: Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. Dostupné z: <https://eds-b.ebscohost-com.ezproxy.muni.cz/eds/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fMTI4MDAxMV9fQU41?sid=099af303-091b-4781-8496-4cc167f83038@sessionmgr4006&vid=5&hid=http://eds.b.ebscohost.com.ezproxy.muni.cz/&format=EB>

Maca, T. (2020, 18. říjen). Youtube Tary: Točil jsem kontroverzní videa kvůli sledovanosti. Otcovství mě změnilo. *Aktuálně.cz*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/youtuber-tary-neuvedomoval-jsem-si-jakou-mam-zodpovednost-ot/r~7e26d3b20fa111ebb408ac1f6b220ee8/>

Makinde, S. O. (2020). Influence of Social/Mass Media as a Change Agent on Childhood Social Pedagogy and Achievement. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 9(1), 1-7. DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/ijeces.v9i1.36259>

- Mareš, J., & Čáp, J. (2001). *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál.
- Matyjas, B. (2015). Mass Media and Children. Globality in Everyday Life [Online]. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 174, 2898-2904.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1026>
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
- Miovský, M., Skácelová, L., Zapletalová, J., & Novák, P. (2015). Prevence rizikového chování ve školství. *Sdružení SCAN*. Dostupné z:
<https://www.adiktologie.cz/file/327/pprchs-high.pdf>
- Morgan, D. L. (2001). *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu*. Tišnov: Sdružení SCAN.
- MŠMT. (2016). *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. [cit. 2020-12-30]. Dostupné z:
http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf
- Nacak, A., Bağlama, B., & Demir, B. (2020, 13. březen). *Teacher Candidate Views on the Use of YouTube for Educational Purposes* [Online]. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 10(2), e202003.
<https://doi.org/10.29333/ojcm/7827>
- Nádvorníková, J. (2018, 14. února). Internet ve školách. *Kvalitní iNTERNET*. [cit. 2021-01-08]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/internet-ve-skolach>
- Nečas, V. (2019, 31. červenec). Nová média. *BRÁNA: časopis Církve bratrské*. [cit. 2021-01-05]. Dostupné z: <https://brana.cb.cz/?/clanek?id=213&nazev=nova-media>
- Neumann, M. M., & Herodotou, C. (2020). Evaluating YouTube videos for young children [Online]. *Education And Information Technologies*, 25(5), 4459-4475.
<https://doi.org/10.1007/s10639-020-10183-7>
- Niklová, M. (2019). *Závislostné správanie detí a mládeže na online počítačových hrách*. Banská Bystrica: Katedra pedagogiky Pedagogickej fakulty UMB. Dostupné z:
<http://www.sociology-society.ff.ukf.sk/archiv-cisel/c8/c8-miriam-niklova.pdf>

- Nová škola s.r.o. (2020). *Zahájili jsme online výuku pro žáky 1. ročníku*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.nns.cz/blog/1-trida/zahajili-jsme-online-vyuku-pro-zaky-1-rocniku/>
- NUV. *Stručné vymezení digitální gramotnosti a inforatického myšlení*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání. [cit. 2021-01-08]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/strucne-vymezeni-digitalni-gramotnosti-a-inforatickeho>
- Orphanides, K., G. (2018, 23. březen). *Children's YouTube is still churning out blood, suicide and cannibalism*. Wired. Dostupné z: <https://www.wired.co.uk/article/youtube-for-kids-videos-problems-algorithm-recommend?fbclid=IwAR2509J9yrEHt5EnnmZrbhiAU61mqBnjhZnGQygDUCjvqsYZFp1Hxixl-co>
- Otevřená věda. *NEZkreslená věda*. Akademie věd ČR. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.otevrenaveda.cz/cs/pro-verejnost/nezkreslena-veda/>
- Pappas, Ch. (2015, 14. září). *8 Important Reasons Why YouTube Should Be Part Of Your eLearning Course*. eLearning Industry. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://elearningindustry.com/8-important-reasons-youtube-part-elearning-course>
- Pávková, J. (2014). *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.
- PortálDigi. *Digislovník: Digitální technologie*. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR. [cit. 2021-01-05]. Dostupné z: <https://portaldigi.cz/digislovník/digitalni-technologie/>
- Ptáček, R., & Kuželová, H. (2013). *Vývojová psychologie pro sociální práci* [online]. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí. Dostupné z: <http://www.knihovnanrp.cz/wp-content/uploads/2017/03/vyvojova-psychologie-pro-socialni-praci.pdf>
- Růžička, R. (2015, 9. duben) *Sedm československých YouTuberů, které byste měli znát. Hltají je statisíce lidí*. Forbes Česko. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://forbes.cz/sedm-ceskoslovenskych-youtuberu-ktere-byste-meli-znat-hltaji-je-statisice-lidi/>
- Říčan, P. (2004). *Cesta životem*. Praha: Portál.

- Sedláček, M. (2007). Ohniskové skupiny a skupinový rozhovor. In R. Švaříček & K. Šeďová, et al. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách* (s. 184–192). Praha: Portál.
- Sedláček, V. (2020, 30. červen). *Milionový byznys s miliardami přehrání. Přesto se dlouho nevědělo, kdo za dětskou YouTube senzaci Cocomelon stojí*. Czechcrunch. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2020/06/milionovy-byznys-s-miliardami-prehrani-presto-se-dlouho-nevedelo-kdo-za-detskou-youtube-senzaci-cocomelon-stoji/>
- Schubertová, K. (2020, 29. září). *Školy zápasí s online výukou*. iROZHLAS. [cit. 2021-01-15]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/online-vyuka-koronavirus-ministerstvo-skolstvi-vzdelavani_2009291828_kar
- Slížek, D. (2018, 17. leden). *Velký úklid na YouTube. Server zásadně mění podmínky pro zpeněžování videí*. Lupa.cz. [cit. 2021-02-19]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/aktuality/velky-uklid-na-youtube-server-zasadne-meni-podminky-pro-zpenezovani-videi/>
- Smékal, V. (2004). *Pozvání do psychologie osobnosti: člověk v zrcadle vědomí a jednání* (2., opr. vyd). Brno.
- SMO. (2020, 12. březen). *Co je to nouzový stav a jaké má dopady?*. Svaz měst a obcí České republiky. [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: <https://www.smocr.cz/cs/novinky/a/co-je-to-nouzovy-stav-a-jake-ma-dopady>
- Social Blade. (2021). *TOP 100 YOUTUBERS IN CZECH REPUBLIC SORTED BY SUBSCRIBERS*. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://socialblade.com/youtube/top/country/cz/mostsubscribed>
- Soukup, Paul A. (2014). *Looking at, through, and with YouTube* [online]. *Communication Research Trends*, 33(3), 3-34. Dostupné z: <https://scholarcommons.scu.edu/comm/102/>
- Suchý, A. (2007). *Mediální zlo – mýty a realita*. Praha: Triton.
- Szotkowski, R., Kopecký, K., & Krejčí, V. (2013). *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- SZÚ. Státní zdravotní ústav. (2016). *Tělesná hmotnost a vadné držení těla*. [cit. 2020-12-20]. Dostupné z: <http://www.szu.cz/tema/prevence/vadne-drzeni-tela-u-deti-1>

- Šed'ová, K. (2007). Analýza kvalitativních dat. In R. Švaříček & K. Šed'ová, et al. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách* (s. 207–247). Praha: Portál.
- Ševčíková, A. et al. (2014). *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada.
- Šimíčková–Čížková, J. (2003). *Přehled vývojové psychologie* (2. nezm. vyd). Olomouc: Univerzita Palackého.
- Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.
- Šmahel, D., Macháčková, H., Mascheroni, G., Dědková, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries* [online]. London School of Economics and Political Science, London, UK. DOI <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Švaříček, R. (2007). Metody sběru dat: zúčastněné pozorování. In R. Švaříček & K. Šed'ová, et al. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách* (s. 142–159). Praha: Portál.
- Tomanová, A. (2018, 5. březen). *Stahování videí a YouTube Go: vylepšování YouTube se šíří do světa*. Jablíčkář.cz. [cit. 2021-02-10]. Dostupné z: <https://jablickar.cz/stahovani-videi-a-youtube-go-vylepsovani-youtube-se-siri-do-sveta/>
- Trpišovská, D., & Vacínová, M. (2006). *Ontogenetická psychologie*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně.
- Václavík, L. (2019, 19. srpen). *YouTube své exkluzivní filmy a seriály nabídne zdarma. Ale má to háčky*. Cnews.cz. [cit. 2021-02-10]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/youtube-originals-zdarma-podminky>
- Vágnerová, M. (2000). *Vývojová psychologie; dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál.
- Veselovský, M., & Florián, P. (2021, 31. ledem). *Youtuber Pedro: Začínal jsem, když to ještě nebyl byznys. Minecraft je nejlepší hra*. DVTV. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/youtuber-pedro-zacinal-jsem-kdyz-to-jeste-nebyl-byznys-minec/r~74354952625211eb9d470cc47ab5f122/>
- Veselý, K. (2020, 23. červen). *Populárnější než PewDiePie. Kanál Cocomelon je trhákem dětského internetu*. Radio Wave. [cit. 2021-02-20]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/popularnejsi-nez-pewdiepie-kanal-cocomelon-je-trhakem-detskeho-internetu-8231307>

- Vohanková, A. (2020, 21. října). Film V síti – vše o dětské verzi pro školy. Bud' Safe online. [cit. 2021-02-18]. Dostupné z:
<https://www.avast.com/cz/besafeonline/blog/film-v-siti-vse-o-detske-verzi-pro-skoly>
- Wikisofia. *E-learning*. Praha: Univerzita Karlova. [cit. 2021-01-15]. Dostupné z:
https://wikisofia.cz/wiki/E-learning#cite_note-SIV.C3.81K-2
- Wilson, H. (2020). *YouTube is Unsafe fo Children: YouTube's Safeguards and the Current Legal Framework are Inadequate to Protect Children from Disturbing Content*. Seattle Journal of Technology, Environmental & Innovation Law. Dostupné z:
<https://digitalcommons.law.seattleu.edu/sjteil/vol10/iss1/8/>
- Wolf, K. (2019, 14. květen). *Google v Česku spustil služby YouTube Music a YouTube Premium*. Lupa.cz. [cit. 2021-02-10]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/youtube-v-cesku-spustil-sluzby-music-a-youtube-premium/>
- YouTube. *Musication channel*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/c/musication/about>
- YouTube. *Podmínky poskytování služeb*. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/static?gl=CZ&template=terms>
- YouTube. (2021, 24. leden). FIZISTYLE: kolik vydělává, kopírování vs. inspirace, reklamy pro děti a hazard. In *STANDASHOW*. [cit. 2021-03-25]. Dostupné z:
https://www.youtube.com/watch?v=V-zi_vocS-4&ab_channel=STANDASHOW
- Zounek, J., & Šed'ová, K. (2009). *Učitelé a technologie: Mezi tradičním a moderním pojetím*. Brno: Paido.
- Zusková, Z. (2017, 24. srpen). Typy videí na YouTube: 1. část. [cit. 2021-02-15]. Dostupné z: <https://www.lcgnewmedia.cz/typy-videi-na-you-tube-prvni-cast/>

Seznam tabulek, obrázků, grafů a schémat

Seznam grafů

Graf 1: <i>Počet hodin strávených u monitoru u dětí ve věku 8-11 let</i>	14
Graf 2: <i>Negativní online zkušenost dětí v minulém roce – podle věku</i>	27

Seznam obrázků

Obrázek 1: <i>"Na internetu nikdo neví, že jsi pes."</i>	23
Obrázek 2: <i>Děsivé video prasátka Peppy</i>	40
Obrázek 3: <i>kanál Cocomelon</i>	41

Seznam tabulek

Tabulka 1: <i>S kým děti nejčastěji mluví o negativní zkušenosti na internetu.</i>	28
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Seznam schémat

Schéma 1: <i>Kategorizace dat z focus group</i>	50
--------------------------------------------------------------	----

Seznam příloh

Příloha 1: Přepis focus group

Příloha 2: Obrázky k focus group

Příloha 1: Přepis focus group

M: Dostala jsem ve škole také domácí úkol a jelikož si s ním nevím rady, tak dnes na oplátku byste mohli pomoci vy mně, jelikož si myslím, že tomu rozumíte více než já. Za chvíli otočím tady ty obrázky. Vy budete chvíli přemýšlet, coby mohlo být to téma, o kterém se dnes budeme bavit, můžete tipovat a říkat všechno, co vás napadá a já se vás za chvíli zeptám. Tak já začínám otáčet...

Ozývá se: já vím... já vím... já vím... já vím...

M: Tak půjdeme postupně, co si myslíte?

CH7: Internet.

CH5: O YouTubeu.

CH10: O wifi, kterou taky potřebujeme, kdybychom si potřebovali něco pustit, potřebujeme wifi...

CH3: YouTube, kde si pouštím video a prostě o počítači...

CH2: Sociální síť.

CH1: O internetu.

CH6: Jsou to mobilní data.

CH4: Je to něco o počítačích.

D3: Youtubeři.

CH8: Že tam je nějaká challenge.

M: Tak, chce ještě někdo hádat? Holky? Co si myslíte?

D2: Že to budou nějaké sociální síť.

M: Tak, by se spolu budeme opravdu bavit o internetu, můžeme říct, že i o sociálnějších, ale hlavně o YouTube. Co na těch obrázcích všechno můžeme vidět?

Ostatní: Lea... mobilní data... wifi... YouTube...

M: Dokáže mi někdo vysvětlit, co to ten YouTube vůbec je?

CH10: YouTube je to, že youtubeři třeba natáčejí videa, prostě jezdíjou parkour na kole a tak a kdyby youtubeři nebyli, tak by žádná videa skoro vůbec nebyly a kdyby se vám nějaké video líbilo, tak youtubeři si vydělávají tak, že děti tam zmáčknou tlačítko odběr nebo lajk, a čím víc odběratelů, tak tím víc si youtubeři vydělávají

M: Chce to ještě někdo doplnit?

CH2: Řekl by jsem to, že je to mobilní aplikace nebo počítačová, v které jsou youtubeři a natáčejí videa a natáčejí to proto, aby si vydělali, protože je třeba nechat pracovat.

CH3: Ale ne všichni... oni si nevydělávají víc tím odběrem, ale zhlédnutím

CH6: Ale i odběrem a lajkem...

M: On je nějaký rozdíl mezi odběrem a lajkem?

CH6: Jo je! Když zmáčknete obě, tak vám budou přicházet videa.

CH1: Youtuber vlastně dělá reklamu na danou věc.

M: A poznáte, když je ve videu nějaká reklama?

CH1: Třeba když si zahraje jednu hru, tak dělá reklamu, oni ho poprosí, aby si to zahrál.

CH6: Kdyby nebyl YouTube, tak by se ty dospělí nudili, protože by neměli žádnou práci. (pozn. youtuberů)

M: Jako ti, co tam natáčí ty videa, tak by neměli žádnou práci?

CH6: jo

M: Teď se zeptám, třeba tady holek, aby to doplnily. Protože jsou na YouTube jenom youtuberů? Co můžeme všechno vidět na YouTube?

D2: Že tam třeba někdo i cvičí gymnastiku.

D6: Nebo nějaké pohádky.

D3: Písničky.

CH7: Horory.

CH3: Vono bez youtuberů by nebylo ani jedno video, protože každej youtuber tam musel nějaký video dát.

Někde zaznělo „nesouhlasím“

CH11: Simpsonovi si tam můžeme pustit.

CH4: Můžeme se tam i něco dozvědět na YouTube.

M: Super. Jsou tam i naučné kanály.

CH8: Já bych tam taky přidat takový ty kanály jako jedničku a dvojku.

D2: Můžeme si tam pustit třeba, když něco chceme vyrobit podle toho.

M: Přesně tak. Různé návody tam taky můžeme najít. Ještě něco?

CH5: Recepty.

CH6: Přidávat komentáře.

CH10: Taky na videích můžou být taky fejk, že prostě jako nemáš kameru, ale natáčíš to, nebo že někdo umí udělat kouzlo, tak to je prostě fejk, že si tam jen namaluje to kouzlo a stříhne to.

CH6: Třeba Fizzy fejkuje.

M: A ti youtuberů, ti vás tam baví teda nejvíce?

CH8: Mě moc ne. Mě nejvíc baví jenom kanál jednička a dvojka na tom YouTube.

M: Jako Česká televize?

CH8: Jo

D3: Mě baví Ondra Vlček

M: Tak a když jsme teda shrnuli, co všechno na tom YouTube můžeme vidět, tak by mě teď zajímalo, co tam máte ze všeho nejradši, pokud na něho koukáte. Uděláme kolečko a kdo chce, tak může odpovědět.

D2: Mě tam asi nejvíc baví, že si tam můžu pustit jakože vyrábění a že si tam jakože můžu pustit různé návody a písničky.

D5: Mě tam nejvíc baví jakoby, že si tam můžu pustit tu gymnastiku.

D6: Já na pohádky a písničky

D4: Já taky na pohádky a písničky

CH8: Na pořady.

M: Jako ty, které nestihneš v televizi?

CH8: Nene, normálně si zadám jedničku nebo dvojku. (*jako pořady z ČT1 a ČT2*)

D1: pohádky

D3: Já se koukám ráda na pohádky, písničky a youtubery

M: A jakého máš nejoblíbenějšího youtubera?

D3: Fiziho

CH4: Já se tam dívám na youtubery a líbijou se mi tam dva – Dalo a Ikon.

CH6: Mě baví 5 youtuberů – Tary, Ikon, Kuky, Gejmr a SirYakari

CH1: Mě baví Gejmr, McCitron, Porty

CH6: joo já taky Citrona a Portyho ještě

CH9: Taky asi na nějaký pohádky

CH2: Nejradši koukám třeba na takový hry, takový reakce, třeba na parkour a můj nejoblíbenější youtuber je Tary

CH3: Mně se spíš líbí zahraniční youtubeři jako Clicksoundy (*nenalezen*), protože já nějaký taky umím, ale líbí se mi, jak třeba hrajou nějaký hry, protože oni jsou lepší jak český, jakože ve hrách. A můj nejoblíbenější je AlbyPro.

CH10: Takže mám rád znalosti o autech a ještě o traktorech. A můj nejlepší youtuber je Pedro.

CH5: Já mám asi 20 oblíbených youtuberů...

M: Tak to bychom tu byli asi hodně dlouho, tak některé vyber...

CH5: Já nevím, já si je nepamatuju...

M: Tak aspoň o čem natáčí? Je to nějaké jedno téma?

CH5: Já se koukám nejradši na ty minecraftový.

CH7: Já se dívám na Minecraft a na horory.

CH1: Já se dívám na rockery (*rocková hudba*) a na filmy

M: Tak každý něco řekl, chce ještě někdo něco dodat?

CH6: Já bych ještě dodal, že já mám rád ještě filmy a pak ještě toho Ridera

CH4: Já mám ještě jednoho oblíbeného youtubera PiškiS

CH8: Můžu vám ještě něco rychle říct? Já jsem natáčel na YouTube, a pak jsem to rychle smazal, protože jsem si myslel, že najdou moji adresu a hned mě přijdou všichni otravovat.

M: To jsi udělal dobře, pro takové případy si raději spolu zopakujeme nějaká zásady o bezpečném používání. Natáčet videa můžete, až od určitého věku a dá se to nastavit, aby to třeba viděli jen vaši kamarádi.

CH8: (*říká při hluku*) a pak bych ještě vydělal spoustu peněz a nevím, co bych s něma dělal

D3: Já mám ještě jednoho oblíbeného youtubera a tím je Attack

M: Hodně těch youtuberů, které jste vyjmenovali natáčí podobná témata, která se týkají her, jsou pro vás důležití ti youtubeři nebo vás hlavně zajímá to téma, o kterém natáčí? Většina se shodla na tématu.

CH6: Já nemám rád youtubery, který jsou hodně sprostý, a tak ho pak už nesleduju.

CH3: A já mám ještě rád Battlestate

M: To jsou zahraniční?

CH3: jo

M: No a když máte tolik oblíbených youtuberů, myslíte si, že i rodiče mají nějakého oblíbeného youtubera?

Většina odpovídá hromadně „neee“

CH8: Moje mamka pořád kouká na FIZIho

CH3: Moje mamka kouká na videa, kde jsou meditace a tak

CH10: A jsou nějaký i hodně nebezpečný, třeba ten jeden profil na Tik Toku

CH8: ten jsem si už smazal

CH11: Já jsem jeden takový měl a pak nám tam jeden takovej chlap napsal, že když si to neinstaluju, tak nám zabije mámu

M: V takové situaci je nejlepší to ukázat třeba rodičům nebo někomu dospělému, který vám poradí, co s takovými profily

CH6: Můžu ještě říct, jaké youtubery má ráda moje mamka? Portyho a Lolipop

CH5: Víte, na co se nejraději dívá moje sestra? Na to jak se vyrábí domy pro křečky třeba..

CH7: Víte, co je ještě nebezpečné? Angela, ona má v očích kamery.

M: To je nějaký kanál na YouTube?

CH7: To je hra, ale nebezpečná. Ona má v očích kamery.

CH3: A já ještě znám Pokemon Go, a pak ještě Roblox.

Několik dalších: Já roblox mám... ..já taky... co je na něj nebezpečného?...

CH6: Tam je totiž chat a každý ti tam může napsat a šikanovat tě

M: Hodně takových her nebo sociálních sítí mají různé chaty a může se stát, že vám tam někdo napíše a že vás to může obtěžovat, v takovém případě je to nejlepší říct rodičům.

Ale je super, že už sami víte, které aplikace jsou nebezpečné a proč.

CH3: Nebezpečná hra je Zepeto.

CH8: A kdo vymyslel Tik Tok, tak by se měl hodně stydět, protože to vymyslel jeden pán z Číny.

CH10: Tik Tok vymysleli nepříteli České republiky a nejnebezpečnější hra, kterou znám je White Whale, kde píšou, že by sis měla utrhnout ruku a tak.

M: Tak to už není hra, ale nebezpečné věci, které se šíří internetem.

CH6: Nebezpečná hra je Fnaf, tam mě to už několikrát zabilo a je to nechutný.

M: A když už se bavíme o takových hrách, hrají to i vaši rodiče?

CH6: Joo, moje mamka hraje Roblox a taky Fnaf, a ještě hraje Angelu.

CH7: Moje sestra ta má Angelu, Toma a taky Toma 2

CH6: A můj taťka, když byl ještě doma, tak hrál Minecraft, pak ještě Toma, Bravostars a Roblox

CH8: A u nás koukají na videa a tam jsou praví a reální policisté

M: A jak poznáte, že to je skutečnost a není to nahrané?

CH8: Protože tam je napsané, že to jsou reálné příběhy a reální policisté

CH6: Ale to může být klidně fake

CH8: Tak proč jsou tam lidi od krve?

M: Myslíte si, že když koukáte třeba na filmy a vidíte tam nějaké takové scény...

CH8: Nene filmy nejsou pravdivý

CH7: Pat a Mat je pravdivý

CH11: Nebo Slunečná

CH3: Třeba v Deadpoolovi 2 tam jeden fakt hoří?

M: Myslíte si, že to nejsou efekty? Nebo to můžou dělat kaskadéři, který se tím živí a dělají to tak, aby se nikomu nic nestalo.

CH6: Jak říkal CH8, že je to reálný příběh, tak to není pravda a ta krev je tam jen udělaná.

POKRAČOVÁNÍ DALŠÍ HODINU

M: Skončili jsme naposled u otázky, že i rodiče koukají na youtubery a tráví u nich také čas. S tím souvisí otázka, já jsem třeba na počítači půl hodiny denně, protože dobře víme, že když se na něco zakoukáme, tak jsme schopni tam strávit spoustu času. Taky máte dané, kolik ta můžete strávit času?

CH5: Já 10 až 12 hodin.

CH6: Já 14 hodin.

CH11: Já o prázdninách byl na telefonu od 7 ráno až do 1 ráno.

CH3: maximálně 4 hodiny

CH7: od rána do večera

D1: 2 hodiny

CH9: 3 hodiny

CH10: nejmíň minutu a nejvíc 6 hodin

CH2: půl hodiny až hodinu

CH1: já jsem tam večer až do půlnoci někdy

CH6: Já u babičky jsem 4–5 hodin

D3: Já jsem každý den na mobilu hodinu

D4: hodinu

D5: hodinu

D2: také hodinu

D6: asi taky tak hodinu

CH4: O prázdninách 6 jinak 3 hodiny

CH5: Já nemám daný čas, já jsem jednou měl noční můry, vzbudil jsem se o půl 12 a šel jsem hrát Assassina až úplně do odpoledne

M: S tím souvisí otázka, na čem všem můžeme třeba takový YouTube sledovat?

CH10: Já mám otázku, co si myslíte, že je lepší, počítač, mobil nebo tablet?

M: To je skvělá otázka, kdo si myslí, že tablet?

4 zvednuté ruce

M: tak máme tady 4 tablety, kdo je radši na počítači?

5 zvednutých rukou

M: a mobil?

M: no to je taky tak pět zvednutých rukou, tak to vypadá vyrovnaně. Takže můžeme používat tablet, počítač, mobil a ještě na čem můžeme sledovat třeba videa?

CH11: my máme na televizi YouTubko, HBO i Netflix

CH3: Nebo i počítač můžeme připojit do televize

M: Když se podíváme na obrázky na koberci, které jsme si na začátku pojmenovávali. Dokáže mi někdo říct rozdíl mezi wifi sítí a daty?

D2: Protože když je wifina třeba doma, tak tam jde wifina a když jdeme třeba někam do přírody, ale tam už nejde, tak proto máme ty mobilní data

M: Moc hezky vysvětleno.

CH10: Podle mě je wifi prostě když si nezapneme wifi, tak máme data a ty data můžeme mamce všechny vyplácet

CH1: Já chci říct, že data, musí tam být signál

M: Přesně na data musí být signál. Wifi máme třeba doma nebo jí může mít tady i škola a dává nám to připojení k internetu na tom daném konkrétním místě. Tady ve škole je určitě taky, ale na tu my se třeba nedostaneme, protože je zabezpečená – má heslo.

M: Abychom se dostali zpátky k otázkám. Když jsme se bavili o tom, co nás nejvíce baví, hodně z vás říkalo, Minecraft, kdo z vás hraje rád Minecraft?

Zvedají ruku skoro všichni kluci

CH5: Já hraju hru, která je až od 18 let – Assassin

D2: Já třeba hraju Minecraft na playstationu na televizi.

CH6: Já hraju Minecraft na mobilu, na počítači, na playstationu, na Xboxu, na tabletu, ...

M: Já se ještě zeptám, jak jsme říkali, na YouTube jsou i různé pohádky, návody, písničky. Využívali jste YouTube i někdy v hodině při výuce?

CH1: Někdy v 2.třídě...

M: A pamatujete si, na co jste tam koukali?

CH1: Naučný videa.

CH6: V češtině.

D3: Nebo v prvouce.

CH8: O elektrině.

M: V angličtině nezpíváte podle nějakých videí?

CH3: Indiáni!

M: Poslední téma, které si probereme a už jsme o tom i mluvili, je o tom, jak se máme chovat na internetu? Co bychom neměli dělat?

D2: Nepsat někomu, koho neznáme.

D6: Nechodit pak s někým cizím ven.

CH7: Nevolat nikomu cizímu.

CH3: Nepřihlašovat se na něco, co neznáme.

M: A když se přihlašujeme někam, třeba na email, tak jak by mělo heslo vypadat?

CH5: Nikomu neříkáme naše heslo.

D1: Mně volalo nějaké cizí číslo, tak jsem to dala mamce.

M: Tos udělala dobře.

M: už se blížíme do konce, vím, že by každý chtěl ještě něco říct, ale už nemáme čas.

Uděláme poslední kolečko, kdo chce něco říct, tak může tak jednu dvě věty. Jako poslední bych se zeptala, co vás obecně na internetu nejvíc baví.

CH11: písničky

CH10: sport a traktory

CH6: hledám různá neznámá čísla a pak jim volám

CH2: asi youtubery a nějaký produkty nový

CH9: bazar, písničky a šachy

D3: asi youtubeři a nejvíce ten Ondra (Vlček) a ještě písničky

CH3: nejvíce Minecraft, youtubeři a pak i ty písničky

CH8: mě nejvíce baví Google, Minecraft, ČT1 a ČT2

D5: písničky a hry

D6: pohádka

D4: písničky

D2: gymnastika a písničky

CH4: Minecraft, hry pro dva na superhrách a rád si vyhledávám zetory

CH5: youtubeři a Assassin na playstation 4

CH7: horory a Minecraft

M: děti myslíte si, že horory jsou pro děti?

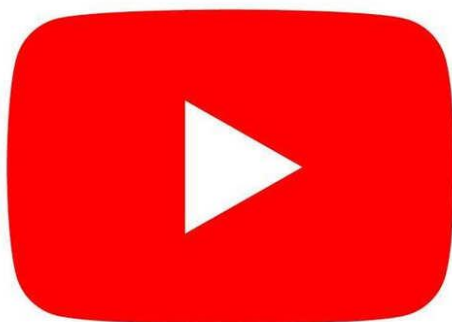
Všichni hromadně říkají, že ne

CH4: Já mám ještě rád Bulánky

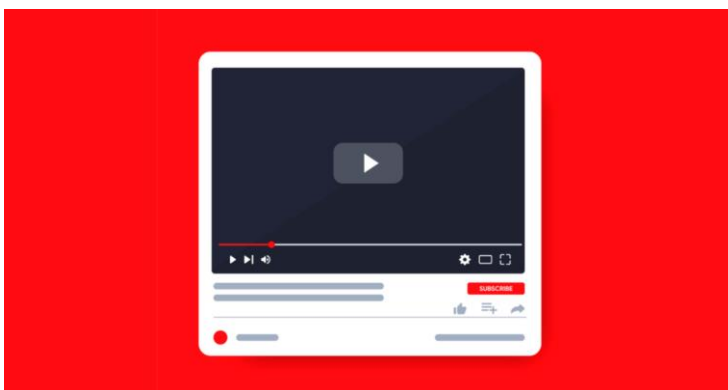
M: Tak už nám zvoní, tak vám všem děkuji za spoustu informací ohledně her, dozvěděla jsem se toho spoustu nového.

Příloha 2: Obrázky k focus group

CHALLENGE



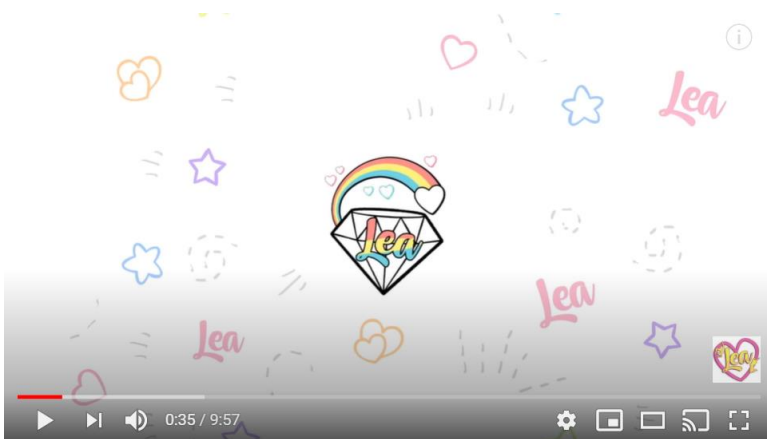
Zdroj: <https://www.digitaltveurope.com/files/2019/10/YouTube-Play-Button.jpg>



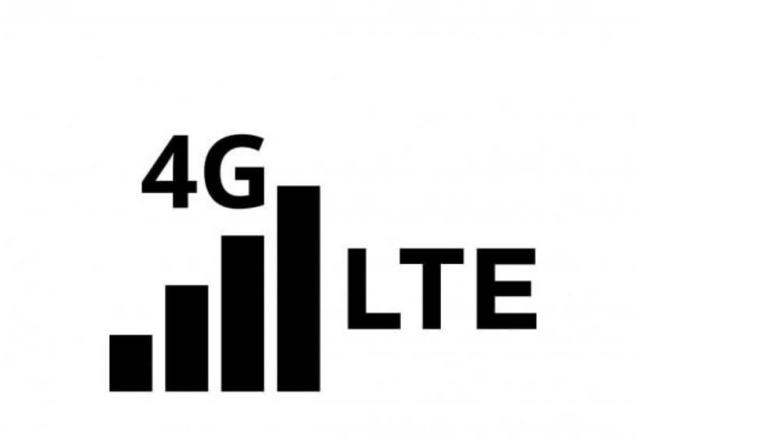
Zdroj: <https://www.searchenginejournal.com/make-youtube-video-builder-tool-more-useful/372014/#close>



Zdroj: <https://www.mzk.cz/aktuality/nova-wifi-v-mzk>



Zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=HQqLPHAI-E0&ab_channel=LEA



Zdroj: https://pngtree.com/freepng/4g-lte-icon-design-template-vector-isolated_4085380.html



Mobilní data

Zdroj: <https://www.letemsvetemapple.eu/2015/09/30/spotrebovava-vam-ios-9-vice-mobilnich-dat-zde-je-reseni-jak-tomu-zabranit/>