

# Výzkumné a didaktické aspekty rozvíjení informační a mediální gramotnosti

Předmět Informační vzdělávání

# Východiska

- **TRANSFER** teoretických rámců a modelů **IG** a **MG** do edukační praxe
- **Paradigmata** výuky pro 21. století
- **Gramotnost** pro 21. století
- **Vzdělávací potřeby** žáků / učících se jedinců (např. i seniorů)
- **Kompetence** učitelů
- **Vzdělávací prostředí** (včetně osobního)
- Nároky **informační společnosti**

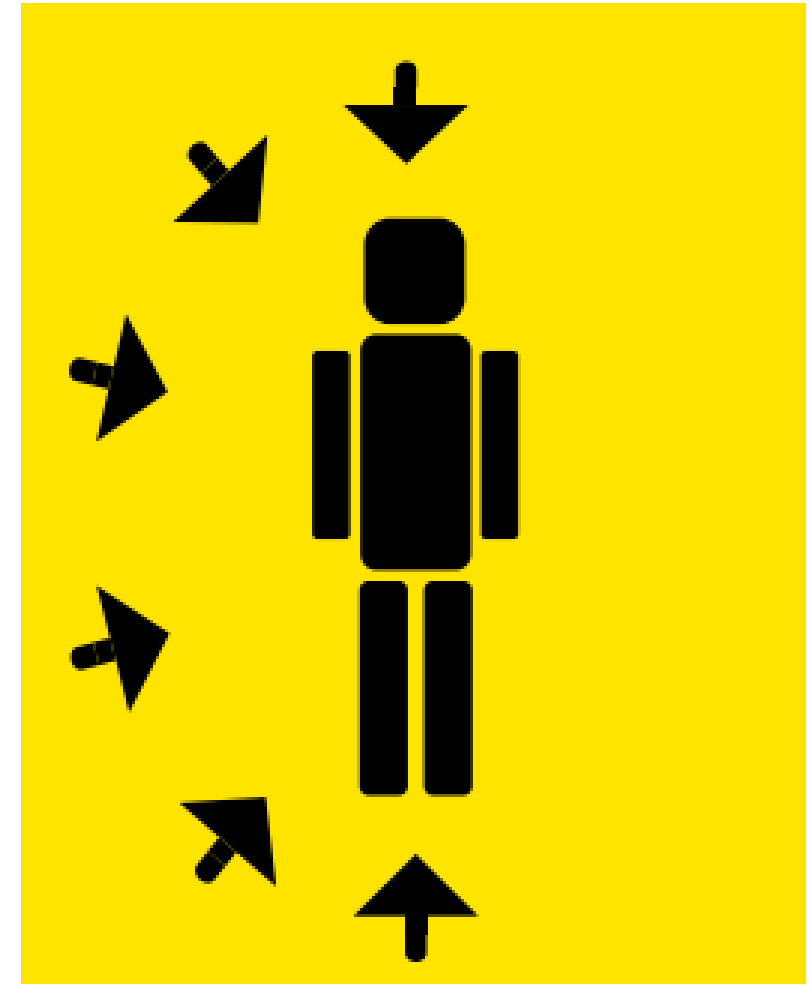
# Kompetenční učení

Od znalostí ke kompetencím

Od pamětného učení k dovednosti učit se  
(také práci s informacemi)

Od analogového k digitálnímu

**Od jistých povolání k neznámým profesím**



# Informačně gramotný člověk (dle ALA)

- identifikuje informační potřeby,
- volí nejvhodnější strategii pro získání informací,
- využívá odpovídající zdroje a informační systémy,
- v informačních zdrojích vyhledá požadované informace,
- získané informace kriticky hodnotí,
- informace vhodně zpracuje a využije,
- informace zprostředkuje jiným lidem v různých podobách a prostřednictvím různých technologií,
- posuzuje morální a právní aspekty využívání informací

## Informační gramotnost v ČR (ČŠI, metodika NIQES pro evaluaci informační gramotnosti)

- <http://www.niqes.cz/Metodika-gramotnosti/Metodika-pro-hodnoceni-rozvoje-informacni-gramotno>

### **Dle NIQES se jedná o SCHOPNOST**

- **rozeznat potřebu informací (problém)**
- **s přihlédnutím k charakteru informací je najít, získat, posoudit a spravovat**
- **zpracovat informace, znázornit (modelovat) problém**
- **používat vhodné pracovní postupy (algoritmy) při efektivním řešení problémů**
- **tvořit a spolupracovat**
- **vhodným způsobem informace i výsledky práce prezentovat a sdílet ve svém vzdělávacím prostředí**
- **při práci dodržovat etická pravidla, zásady bezpečnosti a právní normy**
  - **to vše s využitím potenciálu digitálních technologií za účelem dosažení osobních, sociálních, pracovních či kvalifikačních cílů**

# Zájem o informační gramotnost (IG)

- V ČR donedávna doména knihoven
- 2014 – zájem formálního školství  
Česká školní inspekce (ČŠI) – **Metodika projektu NIQES**
- 2018 – ČŠI – **Tematická zpráva** k roku 2016/17
- <https://www.csicr.cz/getattachment/09b94780-4fce-4acc-9fd1-178ab4c5eefd/TZ-Rozvoj-informacni-gramotnosti-2016-2017.pdf>



# Tematická zpráva: Vymezení IG a vztah ke kurikulu

- (a) **rámcové vzdělávací programy (RVP) – stěžejní kurikulární dokumenty v ČR**
- (b) **definice informační gramotnosti**

RVP v současné podobě rozvoj informační gramotnosti **plně nepožadují**

Vymezení edukačního obsahu související s využitím digitálních technologií a prací s informacemi ve vzdělávacích oblastech Informační a komunikační technologie (RVP pro základní vzdělávání), Informatika a informační a komunikační technologie (RVP pro gymnázia) a Informační a komunikační technologie (RVP pro střední odborné vzdělávání).

Vzdělávací obsah popsaný v těchto RVP **jen zčásti odpovídá současným požadavkům** na rozvoj kompetencí žáků v informační gramotnosti

Význam *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020*

# Tematická zpráva: Cíl šetření

- a) posoudit podmínky, průběh a dosaženou úroveň vybraných aspektů informační gramotnosti na 2. stupni základních škol, resp. nižším stupni víceletých gymnázií, a na středních školách s maturitními obory
- b) identifikovat silné a slabé stránky rozvoje uvedené gramotnosti z celkového pohledu
- c) položit základ pro porovnání rozvoje gramotnosti v dalším cyklu
- d) související cíl: formulovat doporučení pro další podporu školám při rozvíjení informační gramotnosti u žáků



- **Vzorek** pro zjišťování výsledků vzdělávání v 9. ročníku základní školy (dále i „ZŠ“) a odpovídajícím ročníku víceletých gymnázií obsahoval 200 škol (dále také jen „v 9. ročníku ZŠ“)
- Vzorek pro zjišťování výsledků ve 3. ročníku v maturitních oborech středních škol (dále i „SŠ“) obsahoval 227 škol (dále také jen „ve 3. ročníku SŠ“).
- Zjišťování výsledků vzdělávání bylo uzpůsobeno i pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami (dále i „SVP“).
- Testem prováděné hodnocení rozvoje informační gramotnosti bylo doplněno dotazníkem, který žáci vyplňovali po dokončení testu
- Struktura škol ve vzorcích respektovala jejich regionální zastoupení
- Zjišťování výsledků bylo na 196 středních školách doplněno zjišťováním podmínek a průběhu pomoci dotazníku pro učitele
- Na základních školách zjišťování výsledků doplnila prezenční inspekční činnost zaměřená na rozvoj informační gramotnosti (vzorek tvořilo celkem 101 škol, z nichž 78 bylo zároveň ve vzorku pro zjišťování výsledků).

# Výzkumný vzorek – počty škol a žáků ve vzorcích škol

	9. ročník ZŠ	3. ročník SŠ
<b>Zjišťování výsledků</b>		
Počet škol	200	227
Počet žáků – z toho žáci se SVP	<b>5 883</b> (467)	<b>13 244</b> (290)
<b>Tematické šetření</b>		
Počet škol	101	196
Počet učitelů	717	765
Počet hodin	986	–

# Tematická zpráva: hodnocení úrovně IG

- Východisko: hodnocení **dosažené úrovně**
- V souvislosti s dosaženou úrovní hodnocení **průběhu a podmínek vzdělávání**
- Hodnocení dosažené úrovně informační gramotnosti – zaměřeno na vybrané aspekty IG:
  - uživatelské dovednosti zvládnutí informačních technologií
  - schopnost získávání informací z různých typů sdělení
  - dovednosti spojené s představivostí a prací s obrázky
  - dovednosti logického uvažování a práce s algoritmy

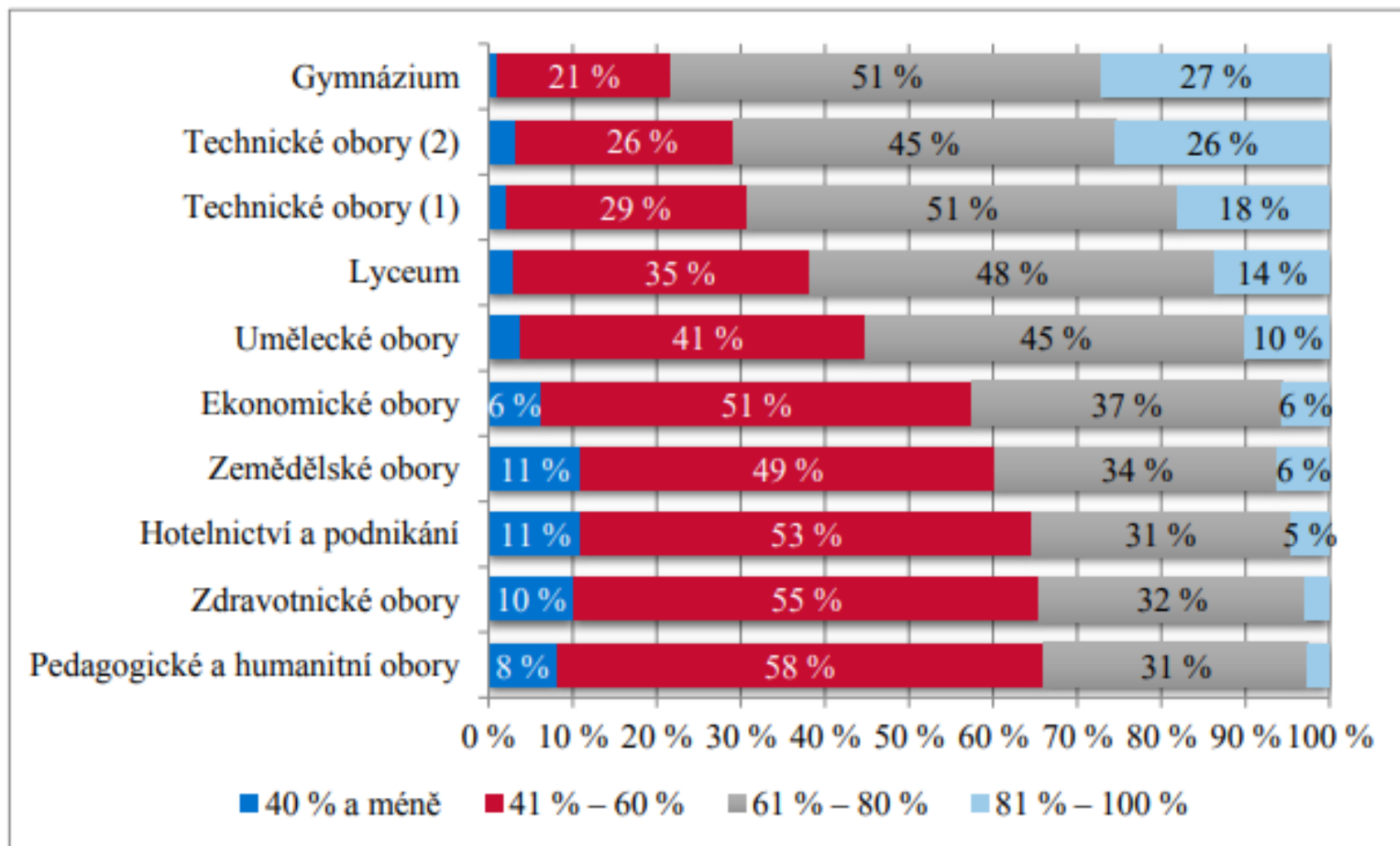
# Výběrové zjišťování výsledků žáků

- Pro hodnocení úrovně vybraných aspektů informační gramotnosti využít test zadávaný prostřednictvím inspekčního systému elektronického testování InspIS SET
- Test pro 9. ročník ZŠ obsahoval 23 úloh zahrnujících 36 otázek s uzavřenými odpověďmi
- Test pro 3. ročník SŠ obsahoval 26 úloh s celkem 54 otázkami s uzavřenými odpověďmi, z toho 10 otázek bylo shodných pro oba testy
- Test nebyl nijak tematicky členěn
- Žáci 9. ročníků ZŠ měli na vyřešení testu 75 minut
- Žáci 3. ročníků SŠ měli na vyřešení testu 60 minut

# Průměrná úspěšnost žáků podle skupin oboru vzdělání

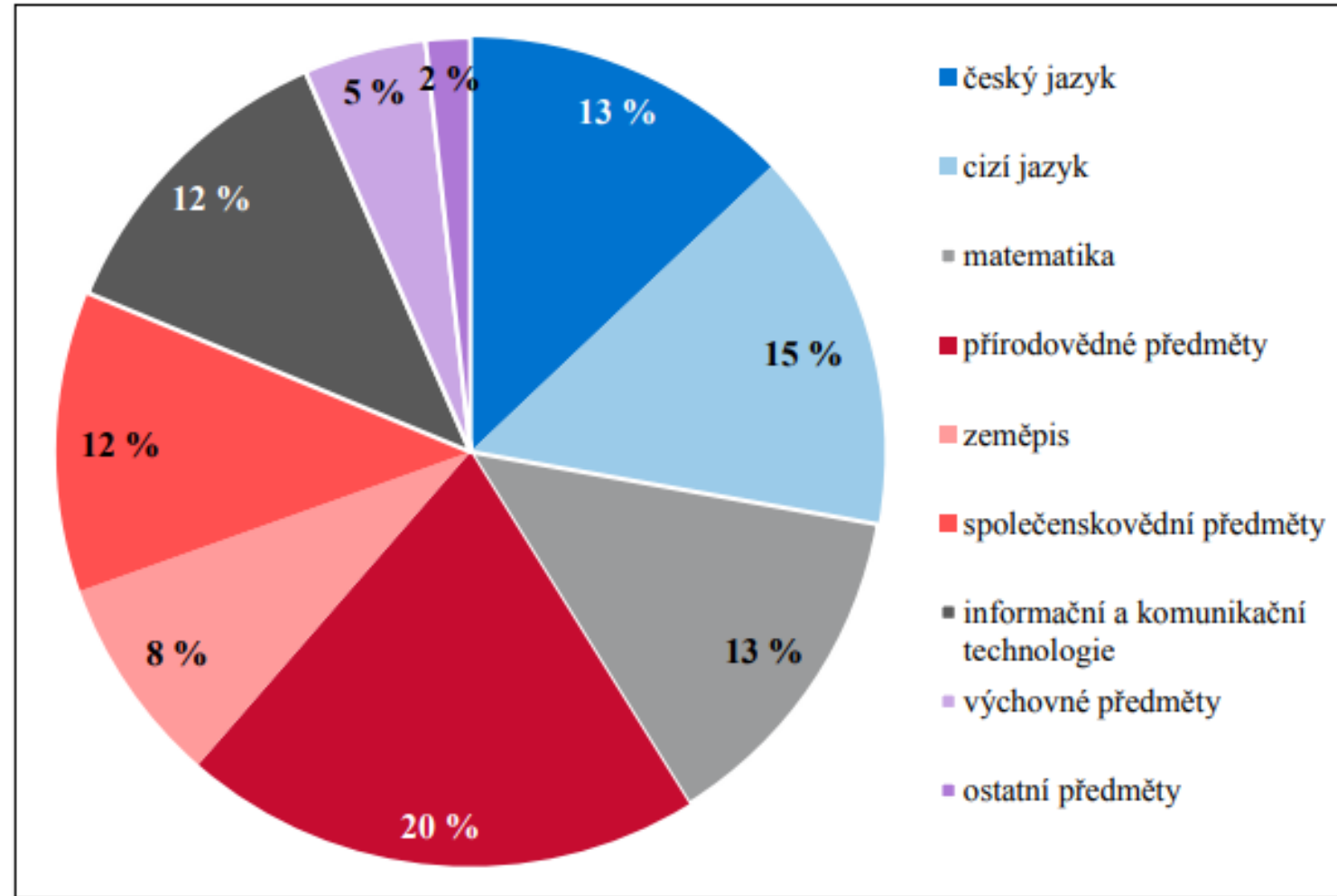
Skupiny oborů vzdělání	Podíl děvčat ve vzorku	Průměrná úspěšnost
Gymnázium	58 %	71,1 %
Technické obory (2)	19 %	68,5 %
Technické obory (1)	13 %	67,5 %
Lyceum	65 %	64,8 %
Umělecké obory	72 %	62,8 %
Ekonomické obory	72 %	58,4 %
Zemědělské obory	46 %	56,8 %
Hotelnictví a podnikání	72 %	56,2 %
Pedagogické a humanitní obory	81 %	56,0 %
Zdravotnické obory	90 %	55,7 %

**Graf č. 9 Rozložení výsledků žáků 3. ročníku SŠ podle oboru vzdělání a podle průměrné úspěšnosti v pásmech po 20 %**



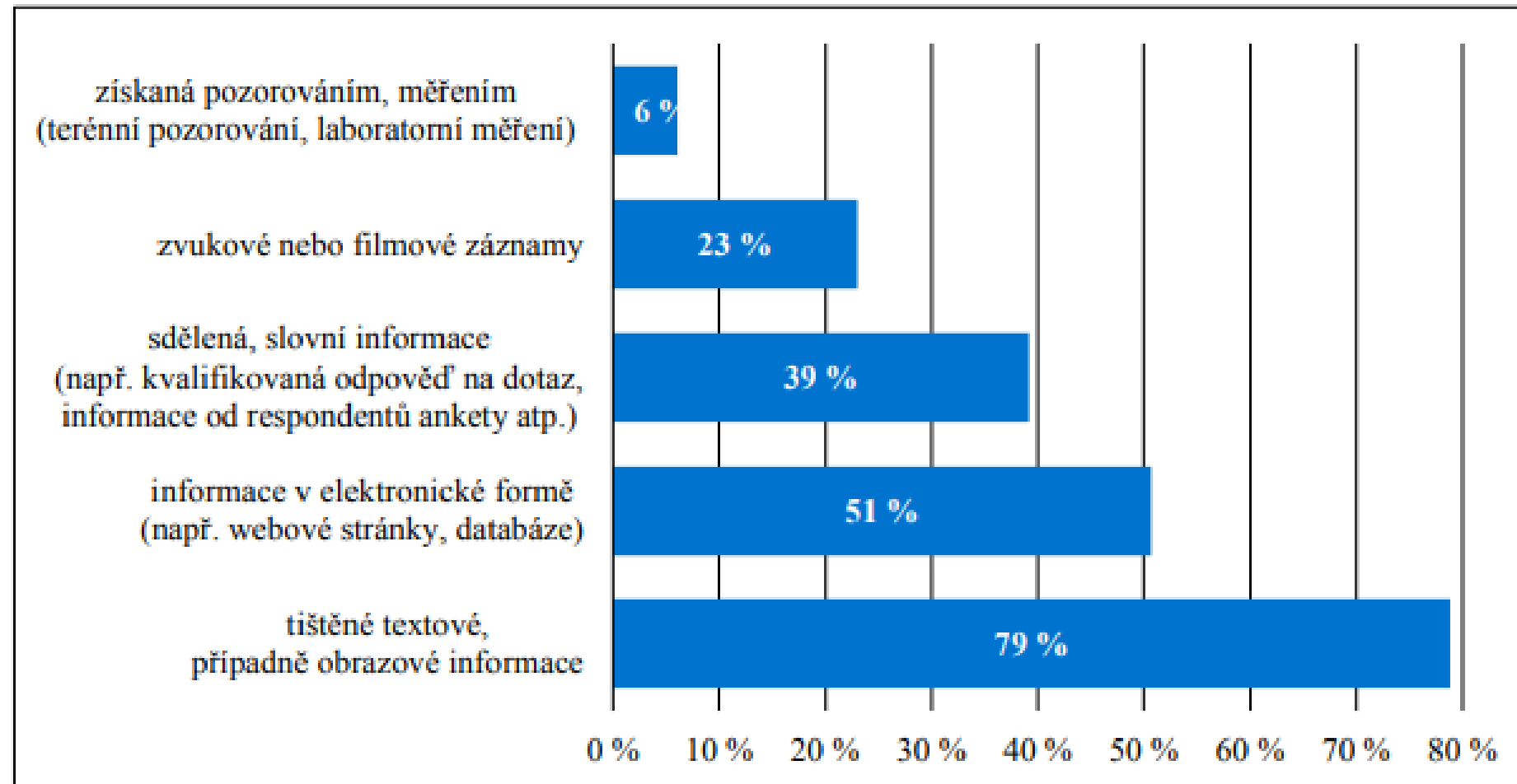
# Hodnocení rozvoje IG na ZŠ na základě hospitací

Graf č. 13 Podíl hospitací v jednotlivých předmětech nebo jejich skupinách



# Využívání informací a práce s informacemi v hodinách

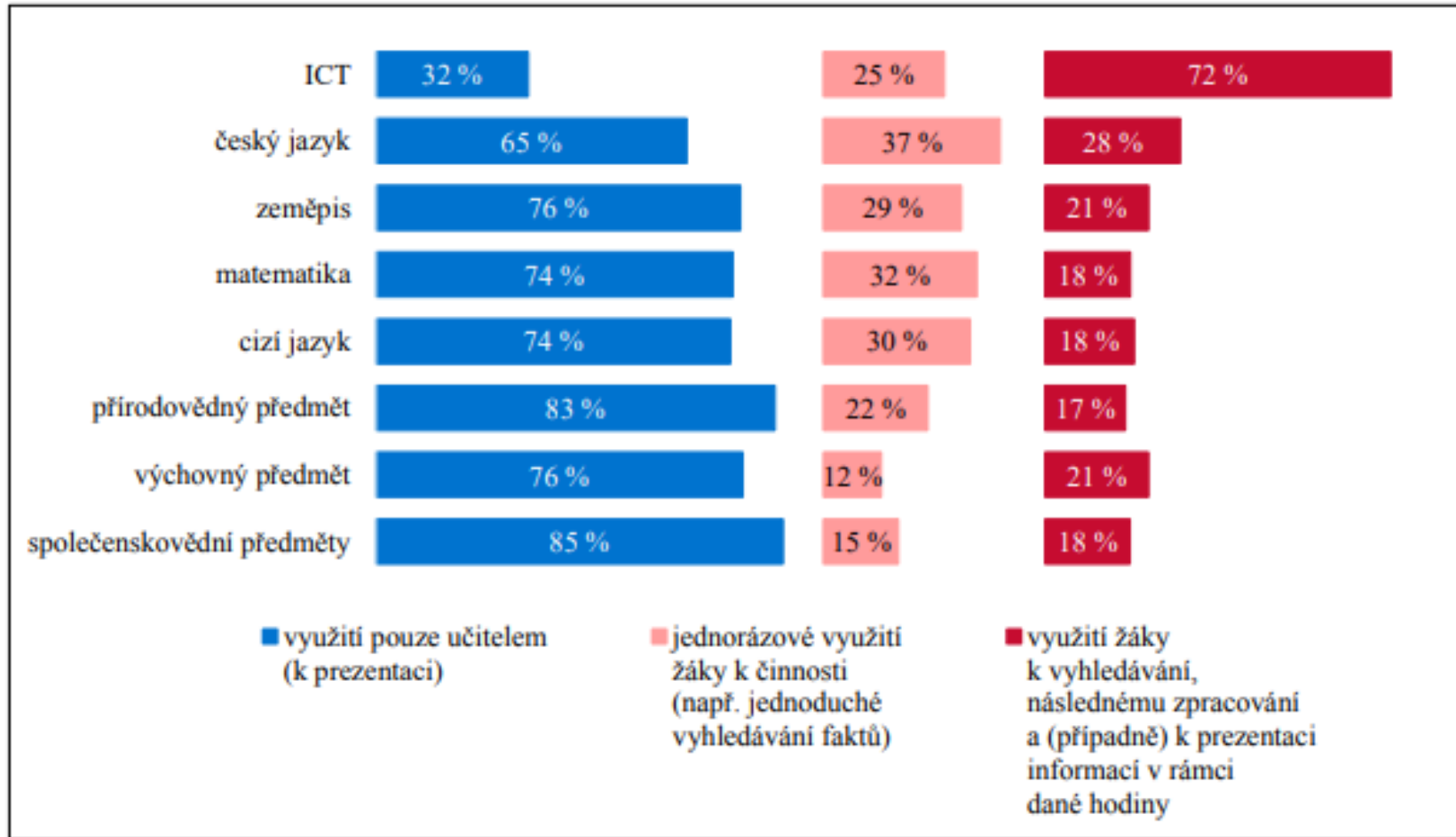
Graf č. 14 Podíl hodin s daným způsobem využití informačních zdrojů





# Využívání informací a práce s informacemi v hodinách

**Graf č. 15 Podíl hodin s využitím digitálních technologií pro práci s informacemi a informačními zdroji podle způsobu využití**



# Vytváření vlastních žákovských výstupů v hodinách

## Sledováno v šetření jako jeden ze znaků informační gramotnosti

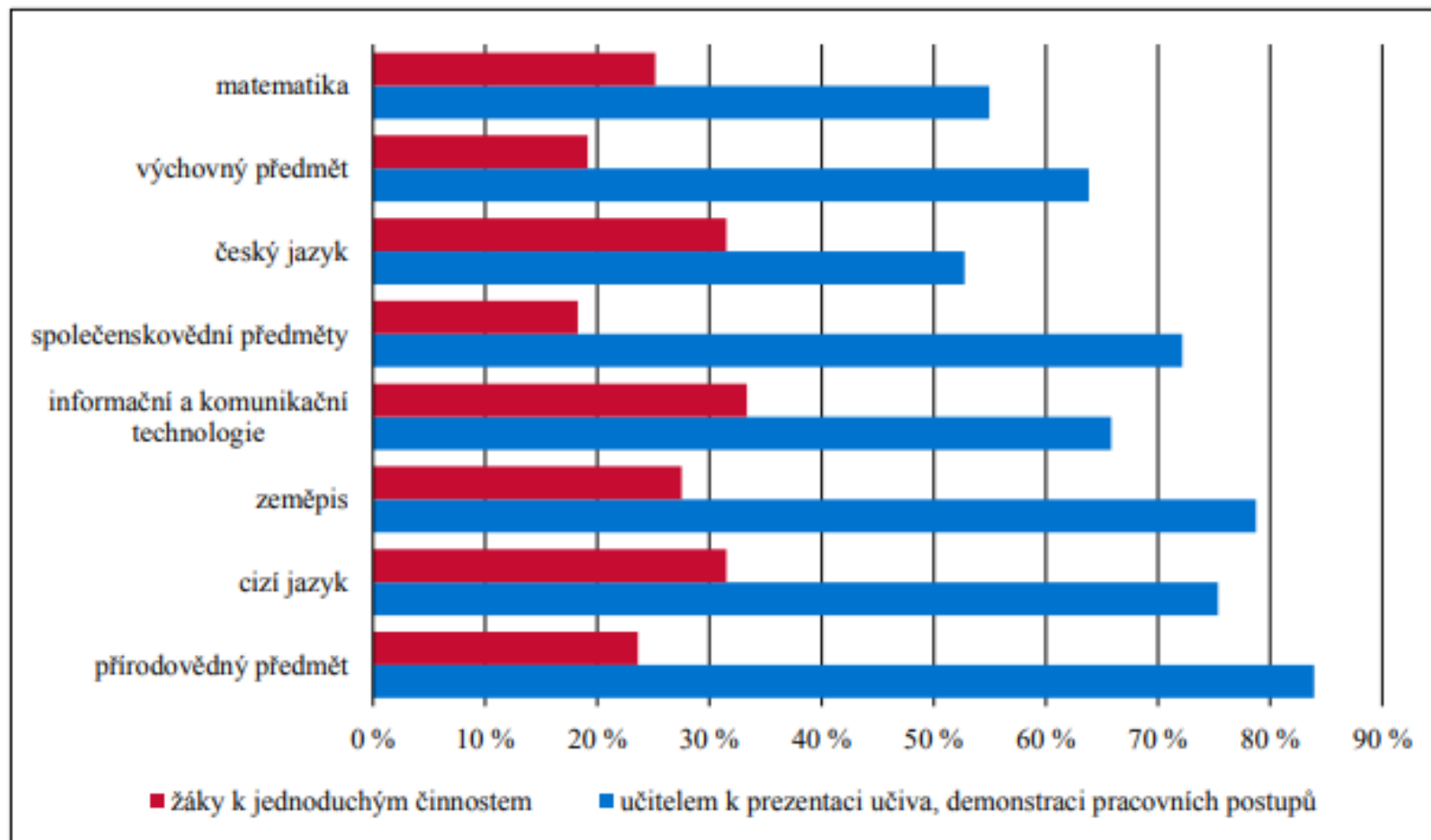
- V necelé polovině hodin byl vytvářen nějaký výstup (47 %).
- Nejčastěji (v 97 % hodin, ve kterých byl vytvářen výstup) se jednalo o výstup vizuální (výstup, který vnímáme zrakem, např. obraz, text, graf, diagram, tabulka apod.), mnohem méně častý byl výstup akustický (výstup, který vnímáme zvukem, např. vyprávění, hudba apod.), nebo kinestetický (výstup, který vnímáme dotykem, lokomocí, např. hmotný produkt, pohybové ztvárnění apod.).
- V případě vizuálního výstupu šlo většinou o text nebo zápis (54 % hodin s výstupem), doplňování do textu nebo pracovního listu (16 % hodin s výstupem) a grafické objekty, např. fotografie, grafy (10 %), případně datový soubor (7 %) nebo prezentace (6 %).
- Ve většině hodin, ve kterých byl vytvářen výstup, vznikalo více výstupů někdy i odlišného charakteru.

# Vytváření vlastních žákovských výstupů v hodinách

- Ve třech z pěti hodin (61 %), ve kterých byl výstup vytvářen, jej žáci vytvářeli zcela samostatně
- V necelé polovině hodin (48 %) některý výstup vytvářeli žáci ve spolupráci s učitelem
- V jedné třetině (32 %) vytvářeli žáci výstup ve vzájemné spolupráci
- Pouze v jedné desetině hodin vytvářel výstup učitel ve spolupráci s žáky
- Pokud byly v hodině dostupné digitální technologie a bylo vhodné jejich využití, tak byly téměř vždy pro tvorbu výstupu využity účelně (šlo o 59 % hodin, ve kterých byl výstup vytvářen).
- Úroveň vytvářených výstupů byla jen ve třech čtvrtinách hodin, ve kterých výstup vznikl, dostatečně kvalitní s ohledem na cíl a účel a jeho forma byla vhodná vzhledem k zamýšlenému cíli.

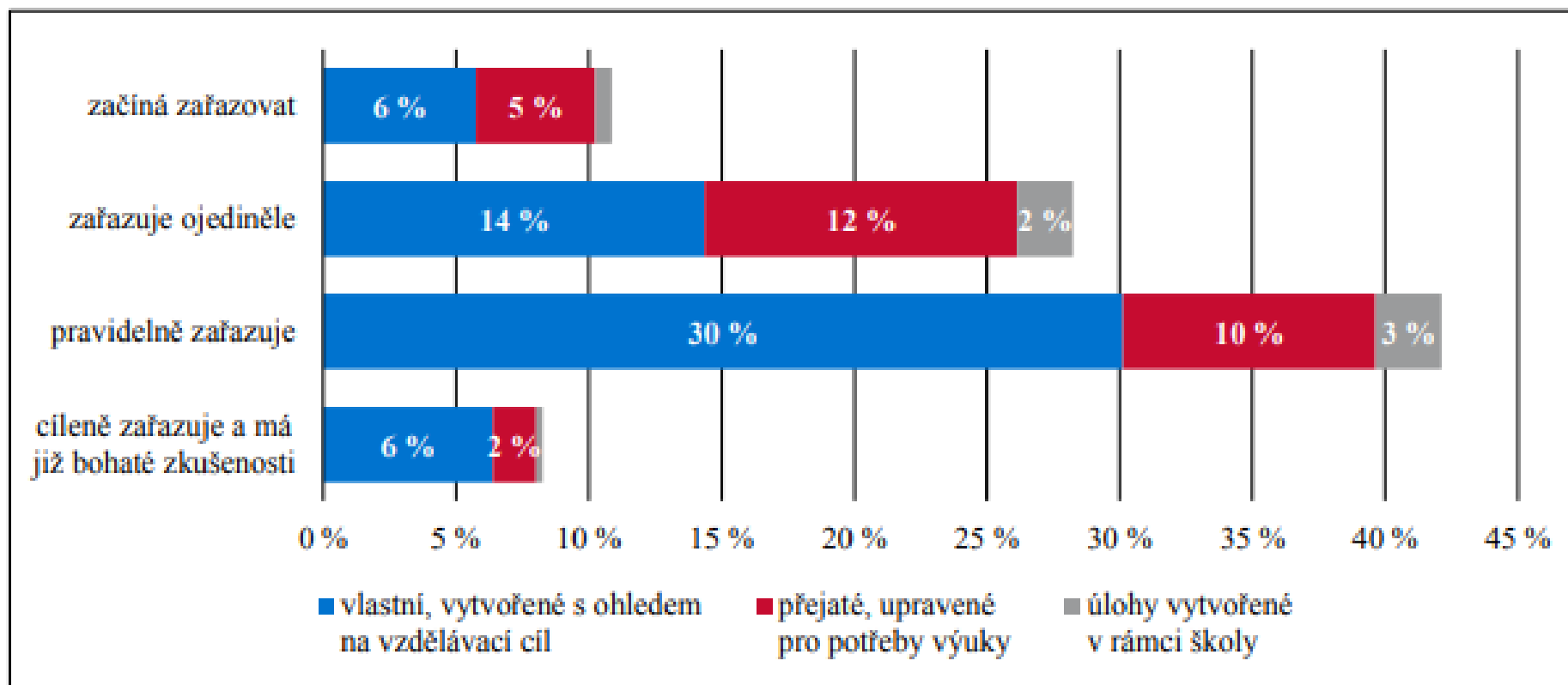
# Využívání digitálních technologií v hodinách

Graf č. 16 Využívání digitálních technologií v hodinách



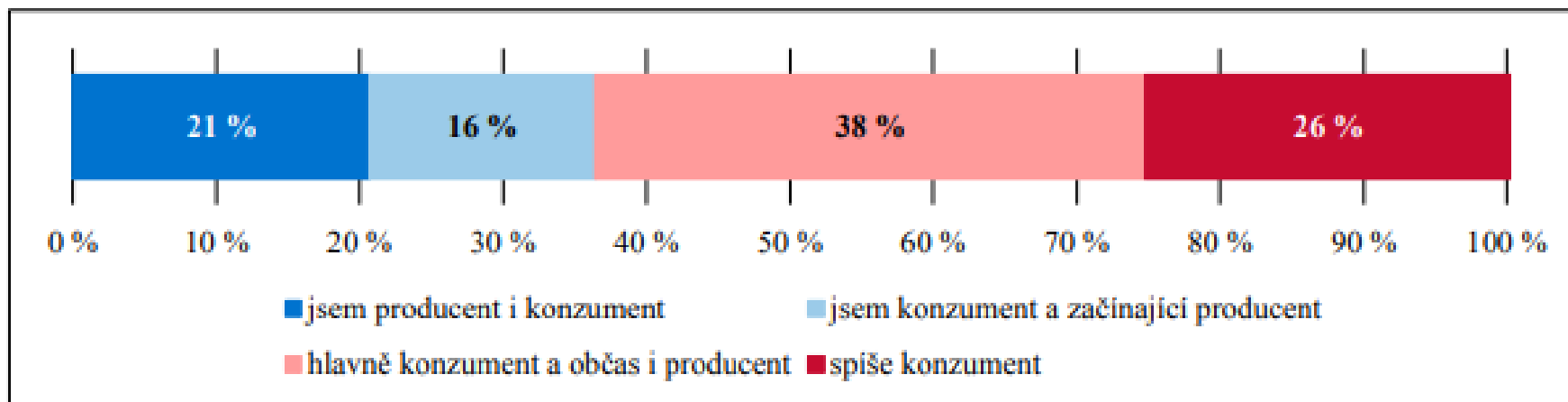
# Řešení problémových úloh nebo situací v hodinách

**Graf č. 18** Původ problémových úloh a zkušenosti s jejich zařazováním do výuky v hospitovaném předmětu



# Učitelé dovednosti v oblasti informační gramotnosti

Graf č. 19 Charakteristika aktivit učitelů v online prostředí



Hodnocení digitální gramotnosti učitelů – z pohledu učitelů:

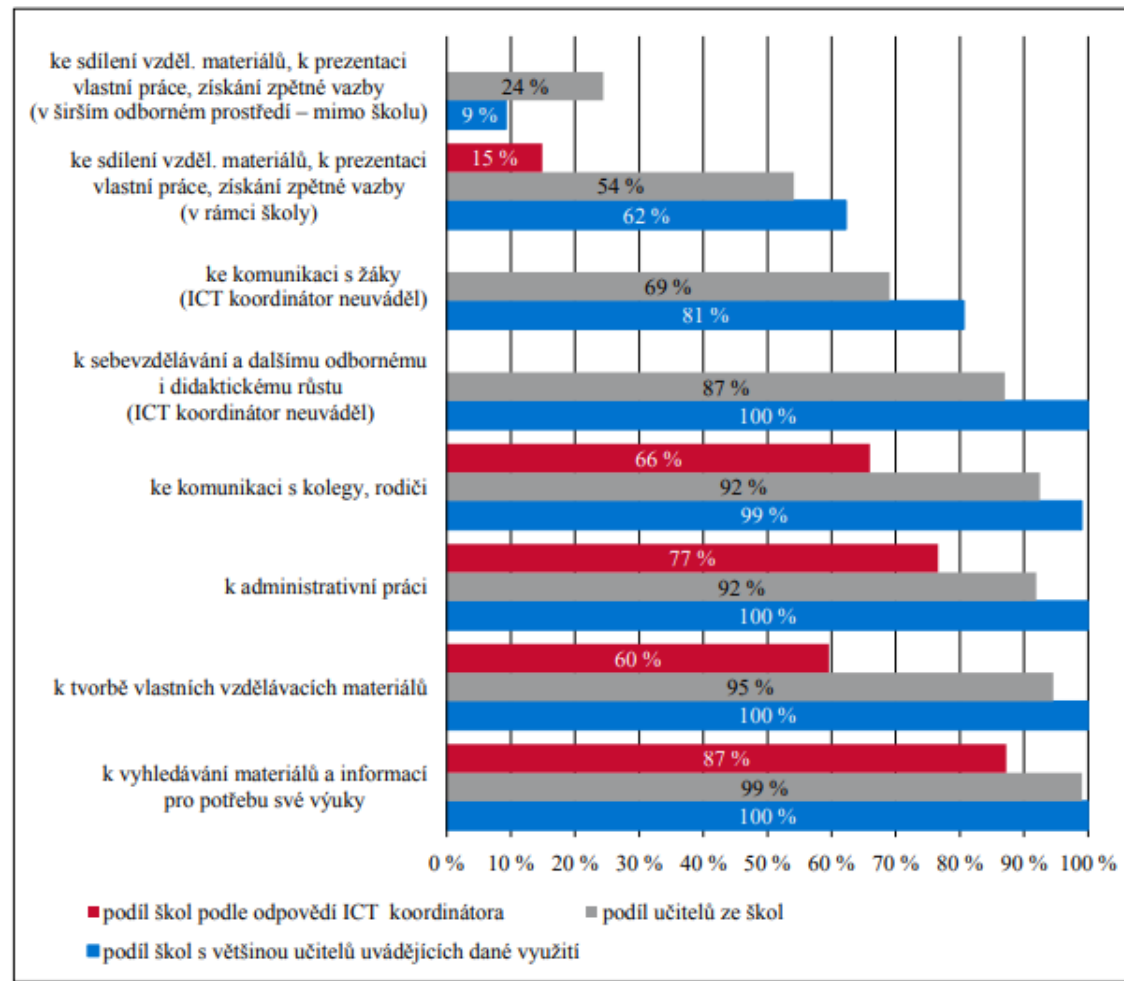
- 60 % učitelů se ohodnotilo na vyšší uživatelské úrovni
- 21 % jen na základní uživatelské úrovni
- 19 % učitelů uvedlo, že využívá širokou škálu nástrojů (například sociální sítě, informační systémy, výukové aplikace, textové editory, tabulkové kalkulátory, prezentační programy, sdílené prostředí) a projevuje sebejistotu v online prostředí

# Využívání digitálních technologií učiteli

- Nejčastěji učitelé využívají digitální technologie při své práci k vyhledávání materiálů a informací pro potřebu výuky, k tvorbě vlastních vzdělávacích materiálů (např. prezentací, pracovních listů apod.), ke komunikaci s kolegy nebo rodiči, resp. k administrativní práci
- Relativně často učitelé uváděli i využití digitálních technologií ke svému vzdělávání a odbornému didaktickému růstu a také ke komunikaci s žáky
- Nejméně časté je využití ke sdílení vzdělávacích materiálů, k prezentaci vlastní práce a získávání zpětné vazby od kolegů ať už v rámci školy, nebo i mimo školu

# Využívání digitálních technologií učiteli

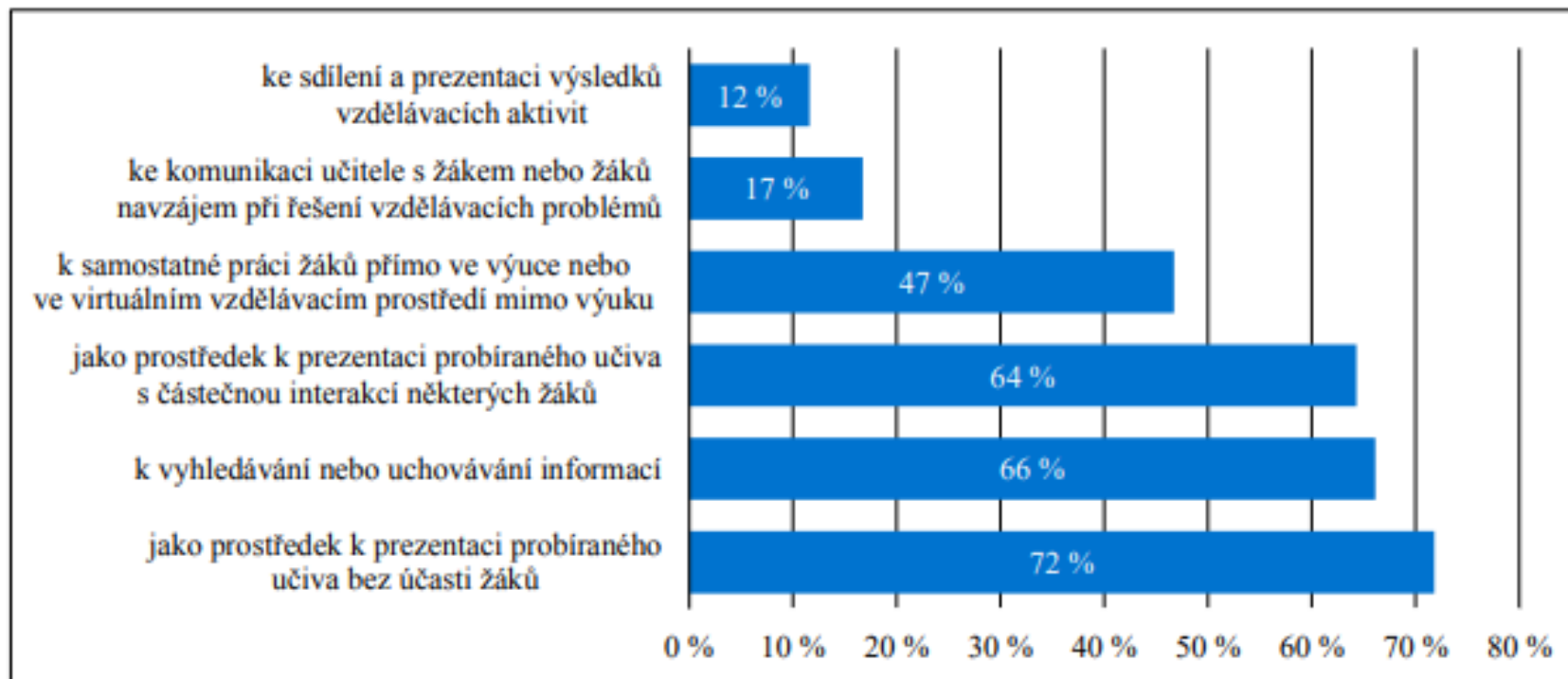
Graf č. 20 Účely využívání digitálních technologií pro svou práci na školách podle učitelů a podle ICT koordinátorů





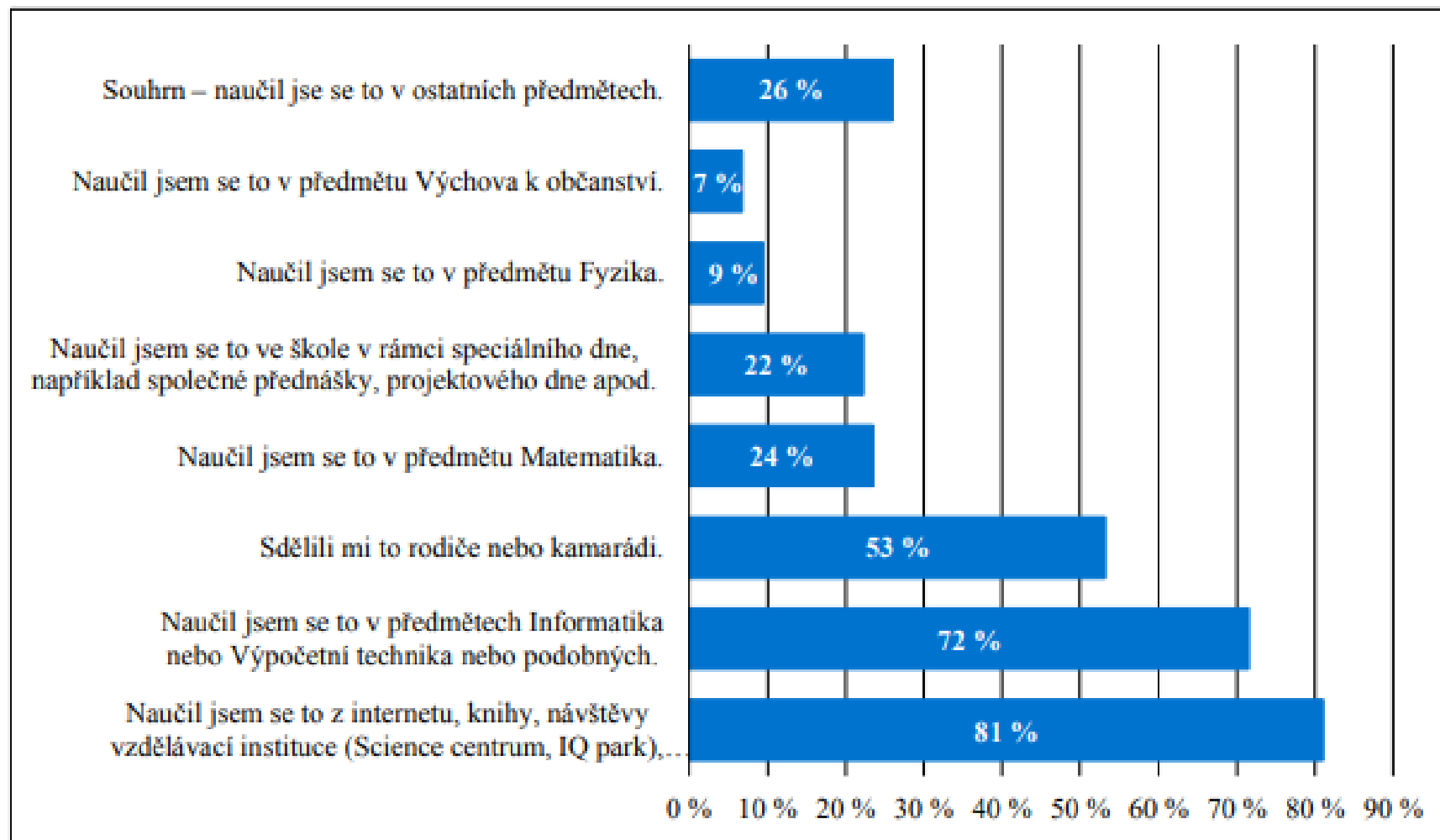
# Využívání digitálních technologií učiteli

**Graf č. 21** Nejčastější využití digitálních technologií v souvislosti s výukou podle učitelů



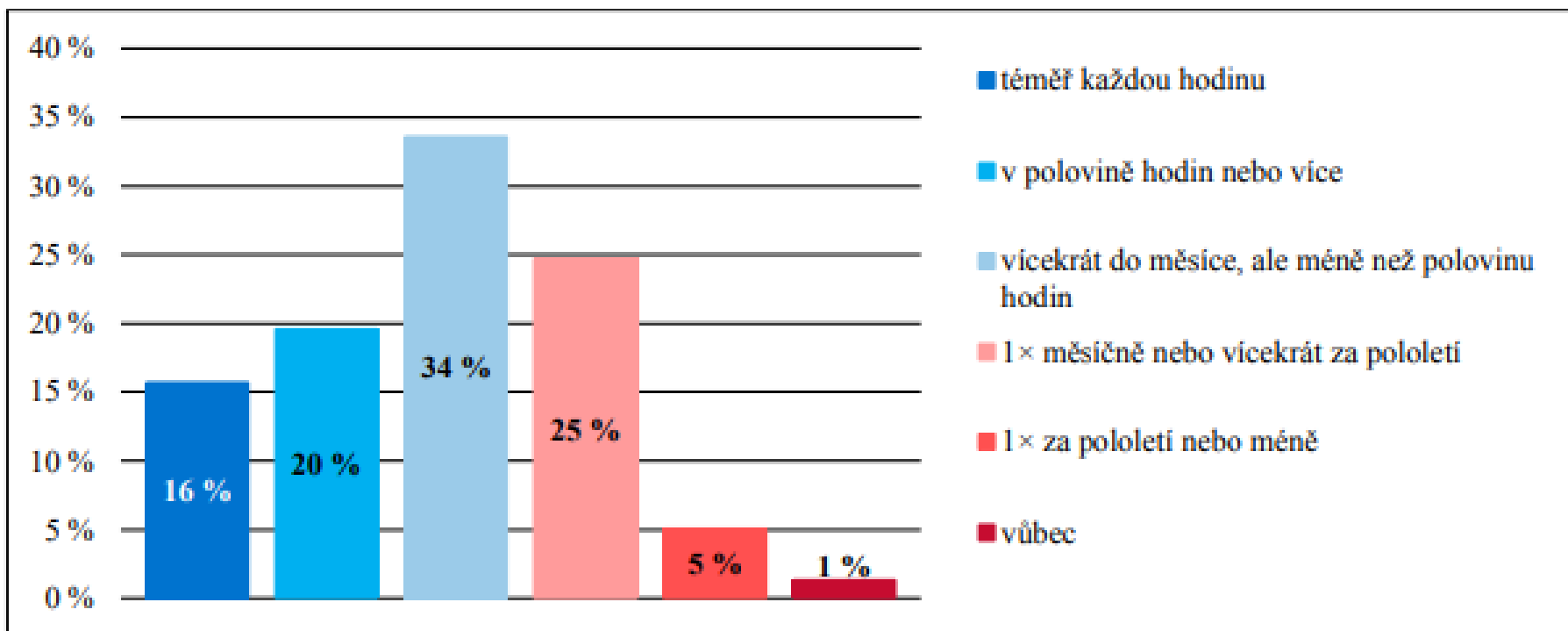
# Hodnocení rozvoje IG na ZŠ na základě žákovských dotazníků

**Graf č. 30 Podíl žáků základních škol, kteří uvedli daný zdroj znalostí a dovedností**



# Hodnocení rozvoje IG na ZŠ na základě žákovských dotazníků

**Graf č. 32**      **Hodnocení míry využívání digitálních technologií žáky v hodinách na SŠ**



# Závěry průzkumného šetření ČŠI

- **Žáci základních škol nedosáhli v průměru očekávaného výsledku (60 %) v ověřování znalostí a dovedností v informační gramotnosti**
- Slabších výsledků dosahují na základních školách zejména chlapci
- **Žáci maturitních oborů středních škol se v ověřování znalostí a dovedností v průměru umístili těsně pod hranicí očekávaného výsledku (60 %)**
- Velké rozdíly jsou mezi žáky jednotlivých skupin oborů
- Přes podobné vymezení v RVP těchto oborů jsou ve skupinách oborů zdravotnických, pedagogických a humanitních, hotelnictví a podnikání a ekonomických **výsledky podprůměrné**
- **Dívky na středních školách** oproti dívkám na základních školách dosahovaly **výrazně slabších výsledků.**

# Závěry průzkumného šetření ČŠI

- **Nejslabších výsledků** dosáhli v úlohách zaměřených na **ověřování uživatelských dovedností a rozvoj logického myšlení a užití algoritmů** jak žáci základních škol, tak i žáci středních škol
- **Témata informační gramotnosti** obsažená v testu jsou pro většinu žáků **neznámá**, přestože jsou součástí RVP
- **Učitelé v základních školách** využívají ve vysoké míře **digitální technologie pro prezentaci** učiva a **mnohem méně jako nástroj**, se kterým žáci pracují
- Z hodnocení využívání a způsobů využívání informačních technologií plynou **velké rozdíly mezi jednotlivými vyučovacími předměty**, které mají souvislost se specifiky jednotlivých vzdělávacích oborů.

# Závěry průzkumného šetření ČŠI

- V základních školách **rizikem nízká znalost specifik pohybu v online prostředí ze strany učitelů**
- **Většina učitelů** vnímá využití informačních technologií **především jako doplnění klasické výuky**, jen méně než polovina si uvědomuje vliv informačních technologií na proměnu výuky ve svém předmětu
- **Jen malá skupina učitelů** si je vědoma důležitosti využívání informačních technologií pro **prezentaci výsledků vzdělávání, žákovských prací** apod.
- **Učitelé, kteří se vzdělávají** v oblasti využívání informačních technologií, tyto technologie **využívají** k samostatné práci žáků, ke komunikaci učitele s žákem nebo žáků navzájem při řešení vzdělávacích problémů, ke sdílení a prezentaci výsledků vzdělávacích aktivit apod.

# Doporučení ČŠI

Zaměřit pozornost na účelné využití informačních technologií, které budou mít pozitivní dopad na motivaci žáků, dále na zvýšení efektivity uplatňovaných metod výuky, její individualizaci a podporu implementace technik formativního hodnocení směřujících k dosahování lepších vzdělávacích výsledků žáků.

Soustředit pozornost na rozvoj zanedbávaných aspektů informační gramotnosti, které souvisí s rozvojem infromatického myšlení a digitální gramotnosti (např. tvorba formálních popisů skutečných situací a pracovních postupů, tvořivé využívání digitálních technologií při vlastním učení apod.).

Posílit vnímání informačních technologií jako příležitosti pro zlepšení práce učitele s žáky vytvořením podmínek a podpory v podobě přístupu k otevřeným vzdělávacím zdrojům obsahujícím hodnocení jejich kvality a vhodnosti využití ve výuce.

Zahrnout využívání informačních technologií v rámci didaktiky jednotlivých vzdělávacích oborů jako integrální součást dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků i pregraduální přípravy studentů na fakultách připravujících budoucí učitele. Zvyšovat obeznámenost učitelů se specifiky informačních technologií a bezpečným pohybem v online prostředí.

Vytvořit systémovou personální podporu (koordinátor ICT) práce učitelů s cílem podpořit efektivní využívání informačních technologií přímo ve třídách.

Cíleně podpořit zvýšení dostupnosti ICT ve školách pro učitele i žáky, zkvalitnit ICT infrastrukturu (hardware odpovídající současným požadavkům na výuku, vnější a vnitřní konektivita s pokrytím výukových a dalších prostor využitelných pro vzdělávání a přípravu na něj).

Cíleně podpořit vedení škol v implementaci inovativních vzdělávacích strategií založených na využívání informačních technologií včetně vytváření prostředí ve školách pro sdílení osvědčených postupů při jejich využívání.

# Transfer výzkumů a teorií do didaktické praxe informačního vzdělávání

- **Znalost rámců a modelů IG** ze strany učitelů i učících knihovníků na různých úrovních školství
- **Průřezovost pojetí rozvíjení IG**
- **Mezipředmětová výuka** (na všech stupních vzdělávání)
- Důraz na rozvíjení **kompetencí** pro život, studium a profesi
- Principy **konstruktivistické pedagogiky a didaktiky**
- **Aktivizující metody výuky**
  - metody kritického myšlení, problémové úlohy, badatelská výuka, místně zakotvené učení
- **Práce s výukovými cíli** – Bloomova (digitální) taxonomie vzdělávacích cílů



# Konstruktivistický přístup k rozvoji informačního vzdělávání

## Pedagogická paradigmatata v informačním vzdělávání

### Transmisivní

- Výuková koncepce **dogmatická** – učení pomocí předávání hotových poznatků
- Výuková koncepce **slovně-názorná** – J. Á. Komenský
- Výuková koncepce **verbálně-reprodukční** – pamětné osvojování a memorování bez předchozího porozumění (J. F. Herbart)

### Konstruktivistické

- **Problémová** koncepce – (John Dewey) – propojení školního učení s učením životním
- **Rozvíjející vyučování** – učení má předbíhat vývoj jedince (učení o **zóně nejbližšího vývoje** – Vygotsky)

# Konstruktivistické pojetí výuky

- Hlavní rys konstruktivismu:
  - pojetí **učení jako aktivního, záměrného sociálního procesu konstruování významů z předložených informací a navozených zkušeností**
- Předkládané informace **zpracuje žák/studující různě** s ohledem na charakter jeho poznávacího procesu, vliv emocí, názorů, očekávání
- Důraz na **proces konstruování poznatků učícím se subjektem** (žákem/studentem)
- Práce s **PREKONCEPTY** (žákovy představy o tom, jak funguje svět, přinášené do výuky → tyto představy ovlivňují jeho vnímání, porozumění dalším informacím a učení)
- **Co sledují konstruktivisté:**
  - Podmíněnost procesu učení úrovní žakových schopností, dosavadních znalostí a procesem učení
  - Proces učení je třeba zkoumat jako učení konkrétnímu vzdělávacímu obsahu
  - Zájem o oborové didaktiky, psychodidaktiku

# Tradiční a inovativní výukové metody

Výhody a nevýhody tradiční a inovativní výuky  
(podstatné znaky, Lacina 2009)

Faktory	Klasická výuka	Inovativní výuka
Časová náročnost přípravy výuky		
Čas potřebný pro realizaci výuky		
Vhodnost použití v úvodních hodinách		
Rozvoj myšlení, tvořivosti, představivosti fantazie		
Zvýšení zájmu studentů o učivo		
Sebepoznání studentů		
Změna vztahů v učební skupině		
Dává studentům prostor k vyjádření vlastních názorů		
Přehledný zápis, systematizace		
Rozvoj komunikačních dovedností		
Rozvoj kooperace		
Vhodnost při zprostředkovávání většího množství informací studentům		
Vhodnost při upevňování a procvičování učiva		
Zvýšené nároky na pedagogické vědomosti, dovednosti a zkušenosti učitele		
Rozvoj schopnosti týmové práce		
Individualizace ve výuce		

Poznámka: prosím odpovídejte ANO / NE.

## Co už víme z projektů a praxe

### Metody pro podporu celoživotního učení a rozvoj gramotností, které žáky baví

- *Místně zakotvené vzdělávání* (regionální problematika, práce s mediálními produkty)
- *Badatelská výuka* (informační gramotnost, kritické myšlení)
- *Problémová výuka* (spolupráce, komunikace, sdílení)
- *Zážitková pedagogika* (knihovna, text, sdělení)
- *Projektové aktivity* (cesta za odborným textem)

# Mediální gramotnost

## Průřezové téma č. 6 českého kurikula RVP *Mediální výchova*

### **6.1. Tematické okruhy receptivních činností:**

- 6.1.1. kritické čtení a vnímání mediálních sdělení
- 6.1.2. interpretace vztahu mediálních sdělení a reality
- 6.1.3. stavba mediálních sdělení
- 6.1.4. vnímání autora mediálních sdělení
- 6.1.5. fungování a vliv médií ve společnosti

### **6.2. Tematické okruhy produktivních činností:**

- 6.2.1. tvorba mediálního sdělení
- 6.2.2. práce v realizačním týmu

# Průzkum mediálního vzdělávání v pojetí učitelů v ČR

Jeden svět na školách 2018 - Průzkum mezi učiteli ČR, kteří se věnují mediální výchově


Dotazník vyplnilo **dvě stě osmnáct učitelů** různých typů škol

## Otázky z dotazníku

- *Proč je ve výuce mediální výchově věnováno málo pozornosti?*
- *Jaká jsou nejdůležitější výuková témata mediální výchovy?*
- *Jakým médiím vyučující důvěřují?*
- *Kde vyučující a žáci čerpají informace o aktuálních a společenských tématech?*
- *Jaká média používají vyučující a žáci v rámci elektronické komunikace?*

# Výzkumy a výzkumné zprávy E-Bezpečí



 <a href="#">České děti v kybersvětě (.pdf, 1.63 MB)</a> (1704 stažení) Populární	27 srp 2019
 <a href="#">Rodič a rodičovství v digitální éře (.pdf, 4.41 MB)</a> (1994 stažení) Populární	03 lis 2018
 <a href="#">Starci na netu 2017-2018 (.pdf, 1.14 MB)</a> (2208 stažení) Populární	05 úno 2018
 <a href="#">Sexting a rizikové seznamování 2017 (.pdf, 4.62 MB)</a> (4728 stažení) Populární	12 čen 2017
 <a href="#">Fenomén Minecraft v českém prostředí (.pdf, 2.07 MB)</a> (2328 stažení) Populární	05 úno 2017
 <a href="#">Kyberšikana učitelů 2016 - výzkumná zpráva (.pdf, 4.55 MB)</a> (3472 stažení) Populární	12 čen 2016
 <a href="#">České děti a Facebook 2015 (.pdf, 4.46 MB)</a> (4226 stažení) Populární	04 led 2016
 <a href="#">Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014 (prezentace) (.pdf, 1.02 MB)</a> (6812 stažení) Populární	15 čec 2014

# Nejnovější výzkum: *České děti v kybersvětě (2019)*

- UPOL Olomouc + O2 (prof. Kamil Kopecký a kol.)
- 27 000 dětí z celé ČR
- Oblasti zjišťování:
  - K čemu děti mobilní telefon ve škole využívají
  - Jaké aktivity o přestávce děti preferují
  - Jaký vliv má na používání mobilního telefonu ve škole regulace (např. zákaz) apod.



## Dominantní aktivity dětí 2. stupně o přestávkách (12-15 let)

	<b>Mobil POVOLEN</b>	<b>Mobil ZAKÁZÁN</b>
<b>01. Bavím se se spolužáky</b>	<b>85,44 %</b>	<b>88,15 %</b>
<b>02. Hraju na mobilním telefonu hry</b>	<b>43,00 %</b>	<b>8,17 %</b>
<b>03. Procházím na mobilu sociální sítě</b>	<b>37,27 %</b>	<b>8,43 %</b>
<b>04. Sedím v lavici a nudím se</b>	<b>33,74 %</b>	<b>38,79 %</b>
<b>05. Procházím se po škole</b>	<b>35,28 %</b>	<b>42,91 %</b>
<b>06. Poslouchám na mobilu hudbu</b>	<b>27,96 %</b>	<b>6,22 %</b>
<b>07. Píšu si s někým prostřednictvím mobilu</b>	<b>25,16 %</b>	<b>6,80 %</b>
<b>08. Dívám se, jak ostatní hrají na mobilu</b>	<b>23,84 %</b>	<b>7,50 %</b>
<b>09. Procházím na mobilu www stránky</b>	<b>13,82 %</b>	<b>3,41 %</b>
<b>10. Dívám se na mobilu na videa na YouTube</b>	<b>12,91 %</b>	<b>2,36 %</b>
<b>11. Čtu knížku</b>	<b>10,43 %</b>	<b>12,27 %</b>
<b>12. Sportovní aktivita (stolní tenis...)</b>	<b>4,80 %</b>	<b>7,54 %</b>
<b>13. Natáčím videa mobilem</b>	<b>4,54 %</b>	<b>1,62 %</b>
<b>14. Hraju s ostatními karetní hry</b>	<b>3,68 %</b>	<b>5,99 %</b>
<b>15. Čtu časopis</b>	<b>2,50 %</b>	<b>5,45 %</b>

Zdroj: České děti v kybersvětě 2019  
V kategorii 12-15 let: 15767 respondentů



# Závěry výzkumu

- Více než polovina respondentů (59 %) zapojených do výzkumu potvrdila, že mají ve svém mobilu trvalý přístup k internetu a jsou v zásadě na školní či jiné WiFi nezávislí
- Nadpoloviční většina z více než 27 000 dotazovaných dětí (53,3 %, 14 486 dětí) má ve škole o přestávce používání mobilních telefonů povoleno a ve vyučovacích hodinách zakázáno
- Tam, kde je mobilní telefon o přestávce povolen, jednoznačně dominují aktivity spojené s jeho používáním:
  - 1) **hraní her**, kterým se věnuje o přestávce více než 40 % dětí ze škol, v nichž jsou mobilní telefony o přestávce povoleny
  - 2) **používání sociálních sítí** (téměř 39 %).

# Závěry výzkumu

- Třetina dětí se o přestávce nudí (v průměru 33 %) nezávisle na tom, zda je o přestávce mobilní telefon povolen či zakázán.
- Ve školách, kde je mobil o přestávce zakázán, čte o přestávce časopisy o téměř 60 % více dětí než ve školách, kde jsou mobilní telefony povoleny
- Nárůst je vidět také u čtení knih (+13,54 % ve prospěch škol se zákazem), hraní deskových her (+65 %), hraní karetních her (+43 %) a sportovních aktivit (+29 %)
- Přestože má škola mobilní telefony o přestávkách zakázány, část dětí tento zákaz nedodrží - např. 5 % dětí hraje na mobilních telefonech hry, přestože mají hraní zakázáno, 5 % dětí také přes zákaz používá sociální sítě, 4 % dětí přes zákaz chatuje s dalšími osobami

## Má zákaz mobilů o přestávkách smysl?

**Pravidla a používání technologií ve škole v souvislosti  
s chováním dospívajících**

Zpráva z výzkumu na základních a středních školách  
2019

### Kontakt

prof. PhDr. David Šmahel, Ph.D.

Institut výzkumu dětí, mládeže a rodiny

Fakulta sociálních studií

Masarykova univerzita, Brno

E-mail: [smahel@fss.muni.cz](mailto:smahel@fss.muni.cz)

Telefon: 549 497 451

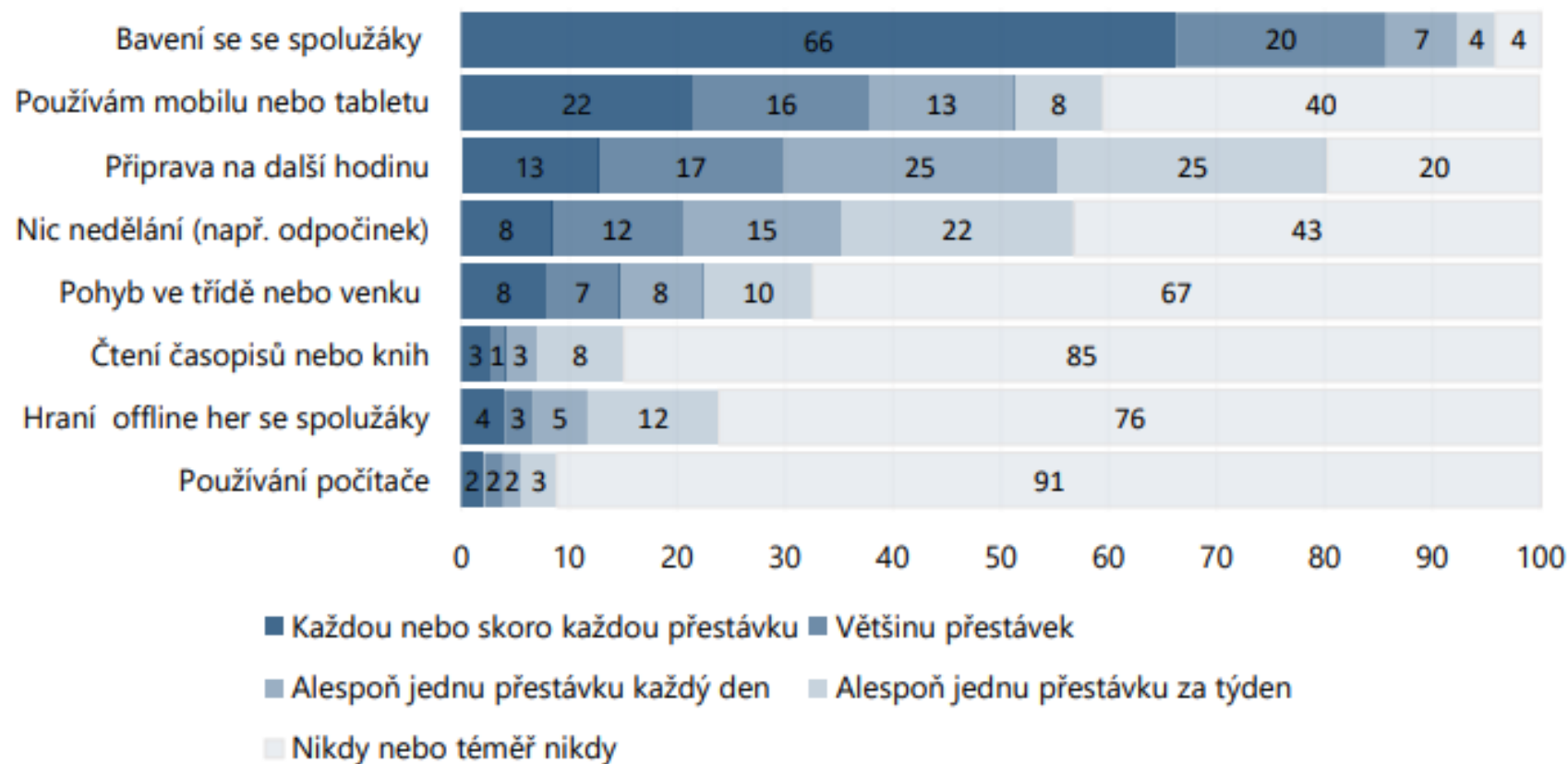
**Interdisciplinary Research Team on Internet and Society**

<https://irtis.muni.cz/>

**MUNI** Interdisciplinary Research Team  
on Internet and Society

[https://irtis.muni.cz/media/3184259/report\\_mobily\\_prestavky\\_2019.pdf](https://irtis.muni.cz/media/3184259/report_mobily_prestavky_2019.pdf)

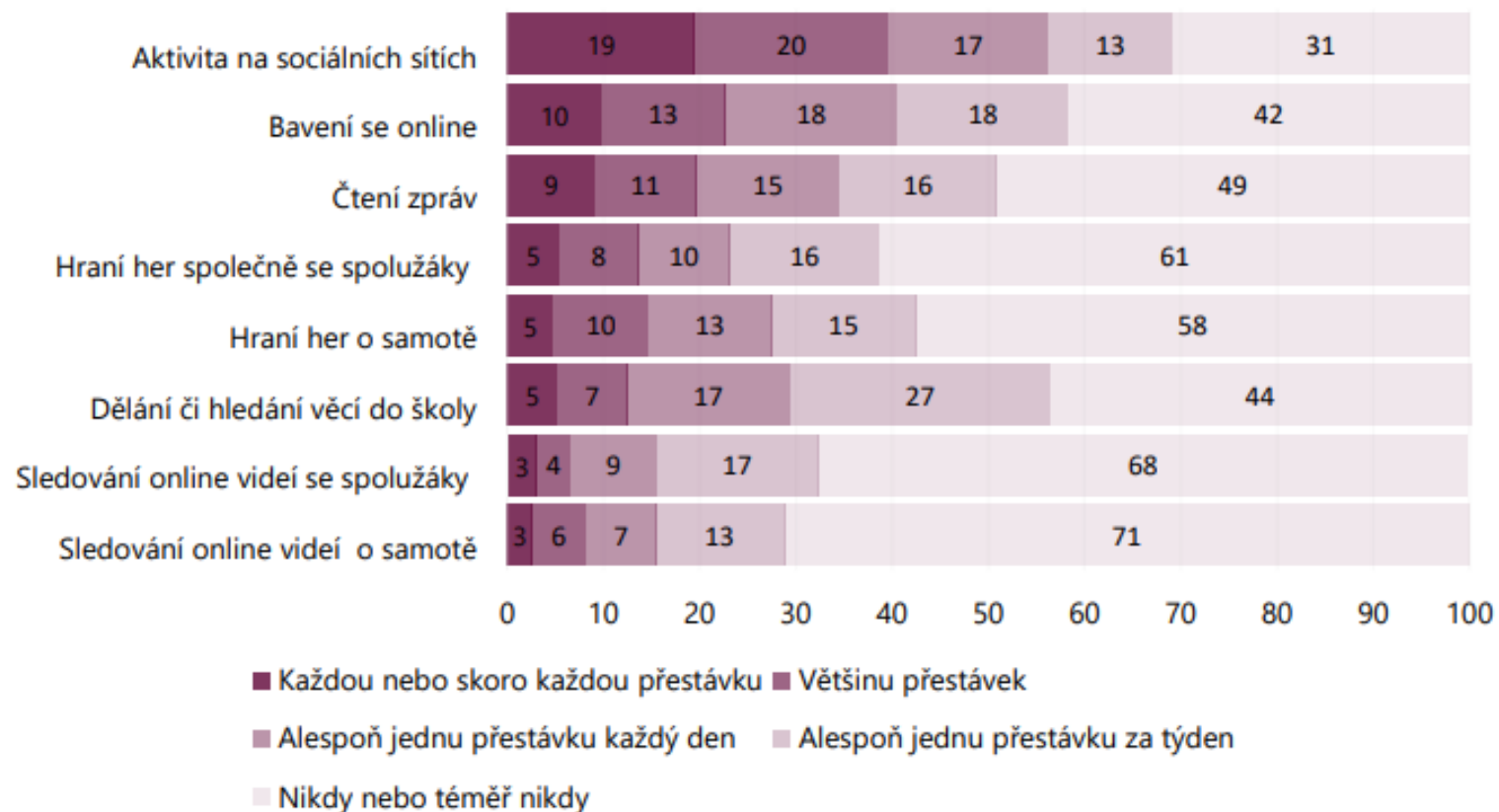
Graf 1: Aktivity dospívajících o přestávkách



Znění otázky: Zajímá nás, co všechno děláš ve škole o přestávkách. Uveď, co děláš o přestávkách v typickém týdnu a jak často.

Graf 4: Aktivity na internetu o přestávkách

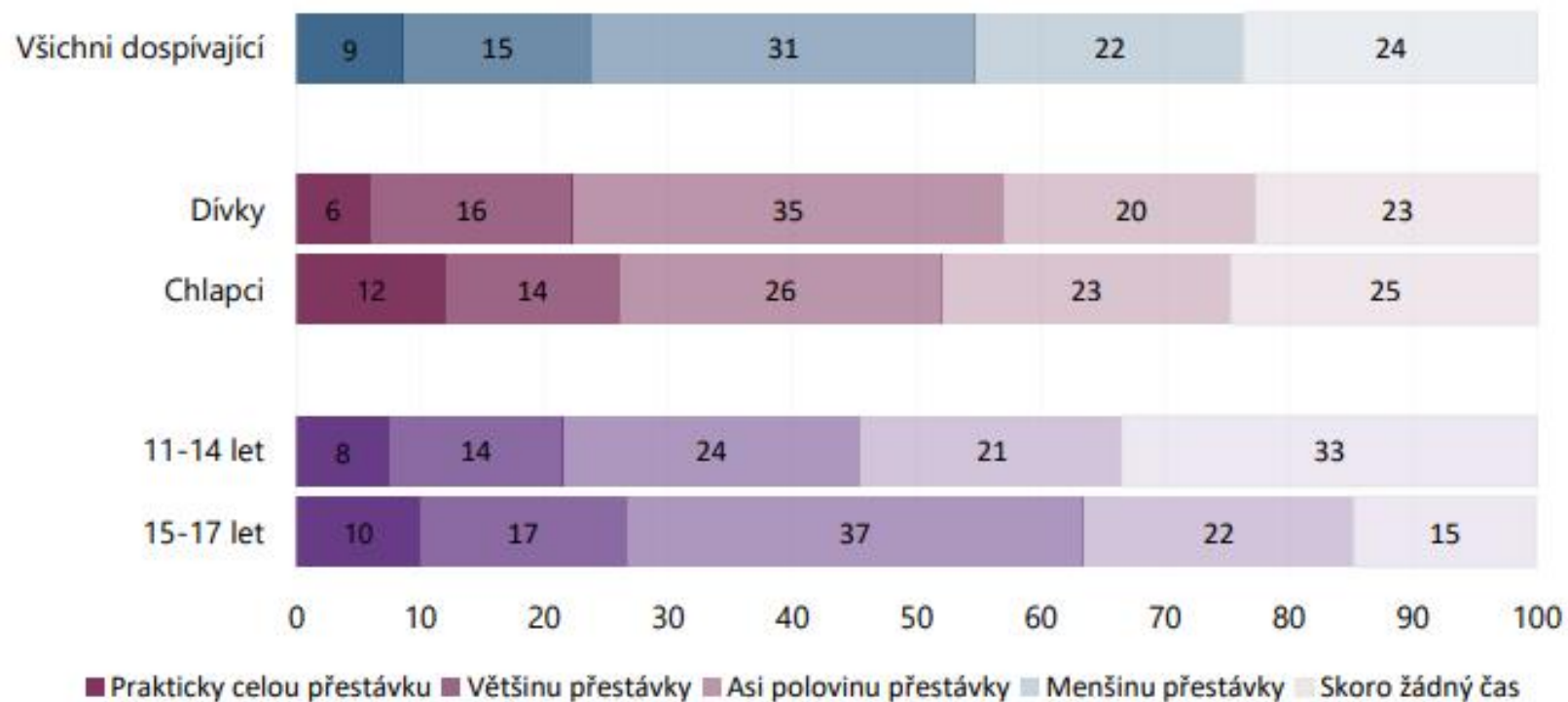
Graf se týká 707 dospívajících, kteří o přestávce používají technologie.



Znění otázky: Uvedl/a jsi, že o přestávkách používáš mobil nebo tablet. Uveď prosím, co všechno NA MOBILU NEBO TABLETU o přestávkách děláš a jak často.

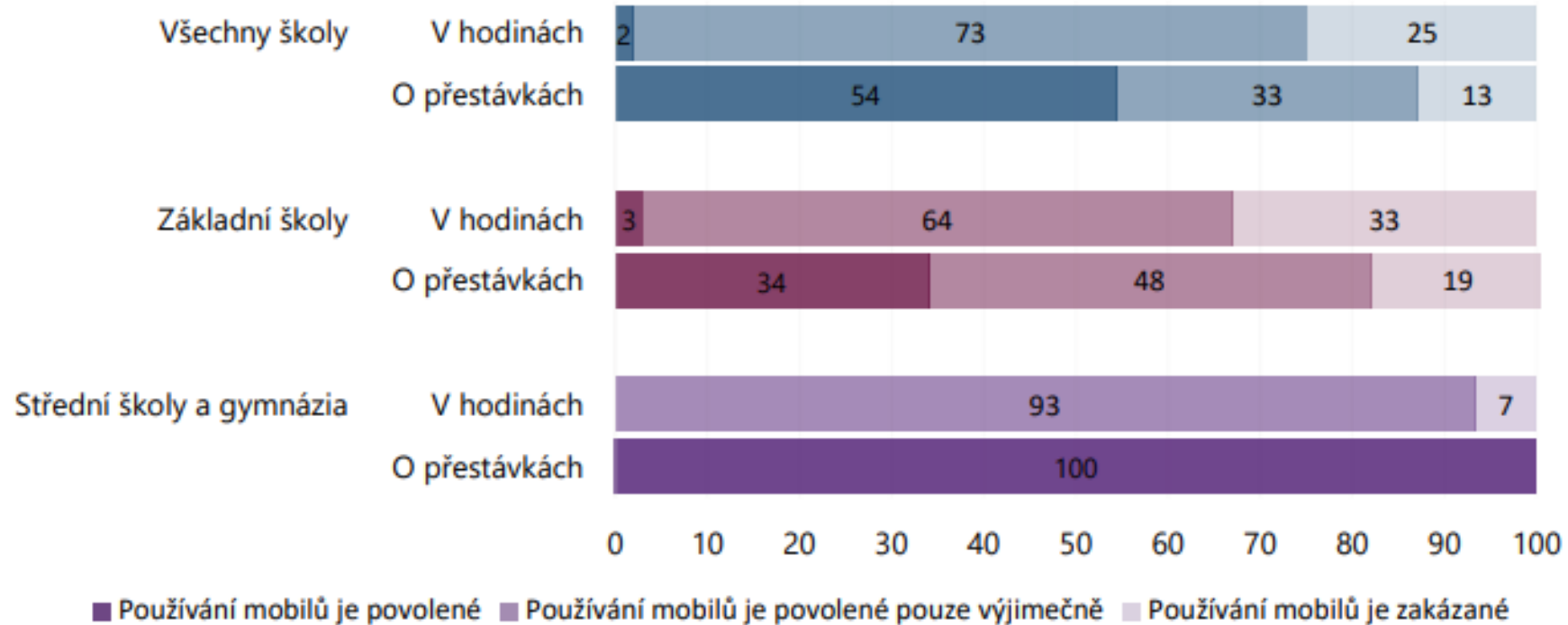
Graf 7: Podíl času stráveného na mobilu o přestávkách

Graf se týká 707 dospívajících, kteří o přestávce používají technologie.



Znění otázky: *Můžeš zkusit odhadnout, kolik procent času trávíš o přestávkách používáním mobilu nebo tabletu?*

Graf 9: Pravidla týkající se používání mobilních telefonů v hodinách a o přestávkách



# Závěry výzkumu prof. Šmahela

- Dospívající ve výzkumném souboru se o přestávce baví se spolužáky bez ohledu na to, zda mají povoleno, nebo zakázáno mobilní telefon používat.
- Dospívající se zákazem a povolením mobilu o přestávkách se nelišili v míře odpočinku po přestávce ani problémů se soustředěním v hodině.
- Nezjištěna souvislost pravidel používání mobilních telefonů s aktivitami dospívajících o přestávkách, jako je bavení se se spolužáky, příprava na další hodinu, čtení knih nebo časopisů, hraní offline her a používání notebooku nebo počítače
- Dospívající používají mobily o přestávce k děláni věcí do školy a **vyhledávání informací, které se týkají školních povinností.**
- Používání mobilních telefonů o přestávkách jen velmi málo souvisí s přestávkovými aktivitami dospívajících a nesouvisí ani s problémy, které bývají v médiích uváděny jako důsledek používání mobilních technologií o přestávkách.



## DOPORUČENÍ PRO ŠKOLY

- V našem výzkumu jsme se zaměřovali na žáky druhého stupně základních škol a žáky středních škol z Jihomoravského kraje. Z našich výsledků vyplývá, že **zákaz mobilních technologií o přestávkách v těchto ročnících není potřebný**. V našem výzkumu se nepotvrdila souvislost pravidel používání mobilních telefonů s výskytem problémů, které bývají uváděné jako důsledek používání mobilních technologií ve škole o přestávkách.
- Používání mobilních technologií o přestávkách může mít i pozitivní vliv na výuku, protože žáci používají mobilní telefony i k **vyhledávání informací a děláni věcí do školy**, jak se ukázalo v našem výzkumu. Kromě toho dospívající také používají mobil například ke čtení zpráv, bavení se online s přáteli a rodinou a společným aktivitám se spolužáky, což může naplňovat jejich psychické i sociální potřeby.

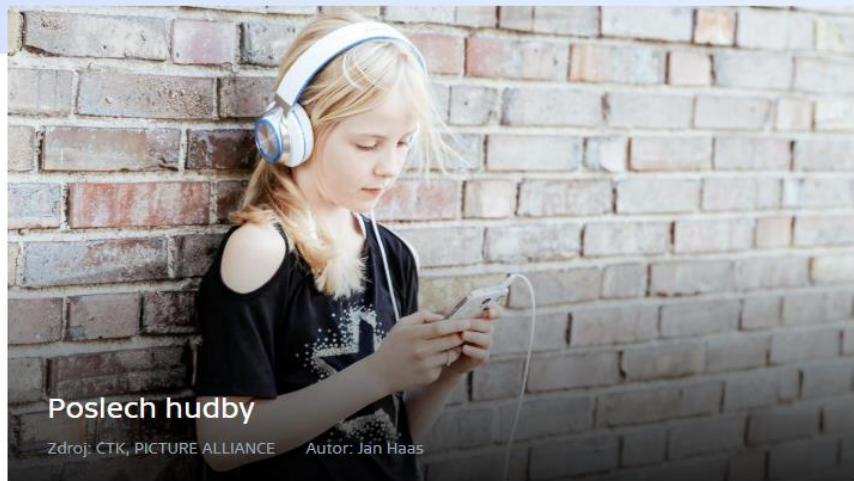
# Agentura Ipsos, průzkum FSV UK, duben 2018

CT24

reklamu v příspěvcích youtuberů,  
považují ji za zábavu

AKTUALIZOVÁNO 14. 5. 2018

Děti většinou nepoznají neoznačenou reklamu, kterou na internet vkládají oblíbení youtuberi nebo blogeři. Bez nápovědy ji pozná jen jedno dítě z deseti. Zhruba 60 procent rodičů přitom uvádí, že blogeři a youtuberi jejich děti ovlivňují.



- zúčastnilo se 330 dětí ve věku mezi devíti a 15 lety
- Při **prohlížení obrázku** s typickou formou propagace výrobku v přirozeném životním stylu mladé generace **poznalo 11 % dětí sponzorovaný obsah.**
- Při **zhlédnutí videa**, v němž youtuber míchá vlastní příchuť nápoje, a dělá tak reklamu na jednu konkrétní značku, **poznalo jen cca 20 % dětí sponzoring.**
- S nápovědou **42 % dětí uvedlo reklamu**, zatímco **45 % dětí tipovalo zábavu.**
- Zhruba **58 % dětí uvedlo**, že se **často** dívá na příspěvky, které na sociálních sítích na internetu nahrávají jiní lidé, **dalších 42 %** se na ně dívá občas.
- $\frac{3}{4}$  dětí přiznaly, že někdy chtěly stejnou věc, kterou viděly u někoho v sociálních médiích.
- Zhruba 50 % dětí si nevybaví žádného blogera

**Zdroj:** <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/2479012-dokonala-past-deti-nepoznaji-reklamu-v-prispevcich-youtuberu-povazuji-ji-za-zabavu>