

Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích

katedra pedagogiky a psychologie

**Využití počítačového software, jako výchovně – vzdělávacího prostředku  
proti negativním vlivům mediální komunikace  
u dětí předškolního věku**

bakalářská práce

autor: **Slavěna Čechová**  
obor: *Specializace v pedagogice*

Vedoucí bakalářské práce  
**prof. Dr. Gabriel Švejda, CSc.**

**České Budějovice**  
**2007**

Děkuji tímto prof. Dr. Gabrielu Švejdovi, CSc. Za poskytnutí cenných informací a rad v záležitostech týkajících se tématu mé bakalářské práce.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením prof. Dr. Gabriela Švejdy, CSc. K práci jsem použila literatury a pramenů uvedených v seznamu.

V Čisté 29. 3. 2007

.....

### Anotace

*Využití počítačového software, jako výchovně – vzdělávacího prostředku proti negativním vlivům mediální komunikace u dětí předškolního věku má své opodstatnění. Rychlý technický vývoj a měnící se společnost jsou jasným důkazem, že se dnešní generace předškoláku již bez počítačů v budoucnosti neobejde. Nepřípravenost a nenasycenost využívání ICT může způsobit závislost v pozdějším věku.*

*The using of the computer software as an educational medium against the negativ effects of the media communication by the children in the pres-school age has well-founding. The fast technical development and the changing community are the evident argument, that today's pres-school generation doesn't manage without a computer in the future. The unprepareding and the insatiabling of the making use ICT can make the dependence in the following age.*

## OBSAH

	strana
I. Úvod.....	6
II. Teoretická část	
1. <i>Vymezení základních pojmů</i> .....	8
1.1 Médium.....	8
1.2 Média nová.....	9
1.3 Mediální komunikace.....	10
1.4 Medializované dětství.....	11
2. <i>Informační technologie</i> .....	13
2.1 Pojem informační technologie.....	13
2.2 Počítač.....	13
3. <i>Počítač v MŠ</i> .....	15
3.1 Zájem dětí.....	16
3.2 Potřeba herních činností prostřednictvím počítače v MŠ.....	17
3.3 Porovnání hračky a počítače.....	18
4. <i>Počítač jako prostředek učení v předškolním věku</i> .....	23
4.1 Zásady používání počítače dětmi.....	26
4.2 Organizace činnosti na počítači.....	26
5. <i>Výukové programy pro děti</i> .....	28
5.1 Registrovaný vzdělávací a výukový software.....	28
6. <i>Využití počítače k přípravě pro vstup do základní školy</i> .....	38
6.1 Školní zralost.....	38
6.2 Zraková a sluchová percepce.....	38
6.3 Školní připravenost.....	39
7. <i>Využití počítače pro vzdělávání dětí se specifickými potřebami</i> .....	41
7.1 Diagnostika.....	41
7.2 Reeducace.....	42
7.3 Výběr programu.....	42
8. <i>Spolupráce s rodinou</i> .....	44
8.1 Ovládněte počítačovou obrazovku!.....	44
8.2 Odměrujte!.....	46
9. <i>Přínos a rizika počítačového software</i> .....	49

<b>III. Praktická část</b>	
1. <i>Výzkumná zpráva</i> .....	51
1.1 Cíl a úkol práce.....	51
1.2 Stanovení cílů výzkumu.....	52
1.3 Pracovní hypotézy.....	54
2. <i>Metodika, průběh a výsledky výzkumu</i> .....	54
2.1 Organizace a zásady výzkumu.....	54
2.2 Vybrané techniky sběru dat a jejich stručná charakteristika.....	56
2.3 Realizace výzkumu.....	57
2.3.1 Zpracování výsledků výzkumu.....	57
2.3.2 Vyhodnocení dotazníku.....	61
<b>IV. Závěr</b> .....	90
<b>V. Seznam použité literatury a citované literatury</b> .....	93
<b>VI. Přílohy</b> .....	94
1. <i>Dotazník pro rodiče dětí MŠ</i> .....	95
2. <i>Dotazník pro učitelky MŠ</i> .....	100
3. <i>Orientační otázky pro děti v předškolním věku</i> .....	105

## I. Úvod

Názory na využívání počítačů v předškolním věku se různí. Jako většina novinek má nová metoda své zastánce i odpůrce. Mé vlastní zkušenosti, názorová nejednotnost a hlavně neprobádané téma, co se týče předškolního vzdělávání, mě přiměly na myšlenku zvolit si tuto problematiku za téma mé bakalářské práce a zkusit ji tak hlouběji prozkoumat.

Skutečnost, že se děti rodí do informační společnosti, je jednoznačná. To že se ve svém budoucím životě neobejdou bez dovednosti obsluhovat výpočetní i digitální techniku (peněžní bankomaty, mobilní telefony, domácí spotřebiče, video, televizory, digitální kamery, fotoaparáty a další elektroniku), nemůžeme brát na lehkou váhu a přinejmenším bychom měli dětem ukázat, k čemu přístroje slouží a jak se s nimi zachází. Pokud to ovšem umíme. Může se stát, že právě dítě bude prvním v rodině, kdo bude mít právě tu dovednost umět obsluhovat počítač. To se týká především starších rodičů, kteří neměli to štěstí jako rodiče mladší, kteří se mohli seznámit s informační technologií na střední či vysoké škole a nyní se mnohdy práce na počítači stává jejich obživou. Děti tak mají mnohdy možnost vidět své rodiče při práci na počítači a chtějí si činnost také vyzkoušet a napodobovat své rodiče. Potřeba sdílet pracovní činnost u počítače s rodičem je přirozená a dospělý by měl tuto zkušenost dítěti umožnit.

V časopise *Revue pro média* mě zaujal článek Radovana Pláška „Mediální výchova a mediální gramotnost v kontextu českého školství“. Kromě jiného zde autor prezentuje svoji úvahu nad tím, co v dnešním světě znamená být gramotný. Domnívá se, že už to není jen umět číst a psát, mít moc nad písemnými znaky, ale novodobě sem patří i gramotnost mediální, tj. gramotnost funkční či informační. Poukazuje na historii, kdy negramotnost pomáhala a pomáhá odstraňovat škola a nyní by tomu mohlo být zrovna tak. Proto se už v některých zemích dá setkat s konceptem mediální výchovy, jejímž úkolem je pomáhat tyto kompetence žákům a studentům předat. V tom samém časopise se Anna Škulavíková zaměřila na mediální výchovu přímo v mateřských školách. Souhlasím s jejím názorem, že už v mateřských školách je nutnost zavést mediální výchovu. Nedělat z médií fenomén, ale přijmout je a vnímat jako přirozené prostředí a umět s nimi žít. Děti v předškolním věku nejsou ještě schopni porozumět celkovému mediálnímu obsahu. Mají značné mezery ve vnímání, často si mezery vyplňují vlastními představami, v důsledku dětského egocentrismu se vžívají do postav mediálního světa, mnohdy nevnímají realitu - to vše může vést k špatnému zpracování informací a dále pak k negativním vlivům médií.

V tomto věku je proto důležité zlepšovat jejich chápání médií prostřednictvím cíleného vysvětlování přítomnými dospělými (rodiči, učitelkami MŠ). Naším cílem by měla být podpora dětí při jejich zpracování mediálních zážitků. Měli bychom naučit děti, aby se samy chránily před negativními vlivy médií. Naučit je rozpoznávat a uvědomovat si mediální účinky, naučit je kritizovat a hodnotit mediální obsah a v neposlední řadě je naučit vědomě vybírat a užívat mediální nabídky.

Tyto cíle se však ale neobejdou bez možnosti s vlastním seznámením se s médiem. Co je dítěti platné, že je budeme upozorňovat na možná rizika, že jim zakážeme se dívat právě na TEN televizní seriál, hrát právě TU počítačovou hru, když nemají ani možnost se s tím určitým médiem seznámit a tudíž ani neví, proč je jim zakazováno. Ba naopak, mineme se svým účinkem a dítě bude toužit vidět TEN televizní seriál, hrát TU počítačovou hru, právě proto, že „zakázané ovoce nejvíce chutná“.

Je víc než jasné, že se v dnešní rychlé, uspěchané, moderní době změnilo prostředí i podmínky výchovy dítěte v rodině i v mateřské škole. Neměli bychom se stranit novým způsobům výchovy a vzdělávání, neboť jsou součástí této moderní doby. Nechci přesvědčovat o nezbytnosti využívání počítačů v mateřských školách, ani nabádat k plošnému vybavování mateřských škol počítači. Neusiluji ani o hodnocení přínosu počítače pro výchovně – vzdělávací práci v předškolní výchově. Chci pouze poukázat na jeho smysluplné využití při práci s dětmi, které obohatí a zpestří hry, učení a pobyt dětí v mateřské škole, protože do světa počítačů se děti narodily a musí se naučit pěstovat v něm svou vlastní osobnost.

Ve své bakalářské práci se snažím přiblížit smysluplnou možnost využití počítačového software, postavení rodičů i učitelek mateřských škol k tomuto masmédiu, kterým počítač bezpochyby je. Neopomínám ani rizika, kterým se při špatném, neefektivním využívání počítačového software prakticky nemáme šanci ubránit. Zároveň ale nabízím jak rodičům tak učitelkám mateřských škol spoustu cenných poznatků a prověřených zásad, na které odborníci apelují při využívání počítačového software zvláště u dětí předškolního věku. Jde o určitou prevenci před negativními vlivy mediální komunikace.

Součástí bakalářské práce je také výzkumné šetření, jehož cílem je zjistit míru zájmu a informovanosti rodičů o využití počítačového software, zjistit vlastní vztah rodičů k mediálnímu působení na děti v předškolním věku. Dalším cílem výzkumného šetření je zjistit míru informovanosti a využitelnosti počítačového software učitelkami v mateřských školách a také vztah učitelek MŠ k mediálnímu působení na děti v předškolním věku. Posledním cílem je zjistit představu o vztahu předškolních dětí k tomuto software. Výsledky rodičů a učitelek mateřských škol jsou dělány zvlášť pro rodiče a učitelky MŠ na venkově a zvlášť pro rodiče a učitelky MŠ ve městě, protože se domnívám, že zde existují rozdíly jak v odlišnosti prostředí, ve kterém rodiče žijí a učitelky MŠ pracují, tak ve výchově samotné. Výsledky dětí v předškolním věku jsou hodnoceny dohromady.

## II. Teoretická část

### 1. Vymezení základních pojmů

#### 1.1 Médium

*lat., prostředek; prostředí; to, co zprostředkovává děj*

**1** obecně to, co existuje uprostřed a vzájemně spojuje dvě nebo více stran

**2** ve fyzikálním významu (od něž se odvíjejí všechny ostatní významy) označení vlastností látek, které jsou vhodné pro uskutečnění určitých dějů (procesů), např. teplo, vodivost, tlak

**3** prostředek → *komunikace*, → *masové komunikace* nebo → *mediální komunikace*

**Médium** v mediálních studiích je důležitý článek mezi → *komunikátorem* a → *adresátem*. Jsou to prostředky masové komunikace, které přenášejí → *informace* v různých formách a za různým účelem. **Média** mají obvykle podobu velkých → *mediálních organizací*, jejich sdělení jsou veřejně dostupná, standardizovaná, vyráběná mediálními profesionály a za pomoci technických aparátů šířená k velkému, heterogennímu a disperznímu publiku. Komunikace pomocí **medií** je interpersonálně nepřímá, tzv. parasociální, a nepřetržitě působící.

Pojem **médium** tedy může z hlediska různosti významu představovat: a, fyzikální podmínky či obecně prostředí umožňující → *komunikaci*, např. vzduch pro přenos elektromagnetického vlnění nebo → *internet* pro přenos elementů sítě www; b, typ technologie, resp. výroby materiálního nosiče, na který je sdělení navázáno (⇒ *kanál komunikační*), např. způsob výroby gramofonové desky rytím různě hlubokých drážek do plastového podkladu; c, → *kód*, v němž je sdělení zaznamenáno a následně technologicky zpracováno, např. dvojková soustava (⇒ *kód analogový; kód digitální*) pro šíření elementů sítě www v prostředí internetu vzniklých technologií převodu na znaky 1 nebo 0; d, typ mediální komunikace jako komplexu tvořeného charakterem prostředí, technologie a komunikátora, např. rozhlas jako médium (⇒ *média s vysílaným signálem; média nová; média tištěná; rozhlas; televize*); e, typ sociální instituce (souhrn praktik, norem a hodnot, jež **média** sdílejí, čímž tvoří jednotnou sociální instituci, jejíž součástí se sobě uvnitř podobají a navenek se liší od jiných sociálních institucí) výsledná povaha **medií** jako sociální instituce závisí na nevyhnutelné interakci s jinými sociálními institucemi, zejm. ekonomickými, politickými a technologickými, např. na povinnosti respektovat legislativní normy nebo mediální politiku vlády (⇒ *teorie sociocentrické*); f, přímo konkrétní mediální organizaci (např. ČT jako **médium**), či dokonce její produkty (např. televizní zpravodajství jako **médium**).

Z hlediska širšího významu může pojem médium představovat: a, **médium** v širokém slova smyslu; b, **médium** v užším slova smyslu; c, **médium** v nejužším slova smyslu.



V širokém slova smyslu mohou být **médii** např. peníze, čas, doprava, elektrina, resp. všechny prostředky či prostředníci styku jedné entity s jinou. Tento styk většinou provází směna, obvykle směna významů. I v nejširším slova smyslu je **médium** vše, co je schopno na sebe poutat význam, který je **médii** přenášen a na základě užívání sdíleného → *kódu* mu obě strany zprostředkovaného styku rozumí. Styk zprostředkovaný **médii** v nejširším slova smyslu však není primárně komunikační povahy. **Média** v nejširším slova smyslu mají spíše sociální vliv; svým nástupem mění sociální rovnováhu, sociální rytmus, strukturaci každodenních činností. (Například Marshall McLuhan uvádí příklad elektrického světla, které zrušilo přirozenou hranici mezi dnem a nocí a tím i dosavadní načasování všech typů práce závislých na světle, vrcholící např. zavedením nočních směn).

**Média** v užším slova smyslu již slouží primárně a záměrně ke komunikaci; nikoli však ke komunikaci masové (tj. komunikaci mezi jednotlivými formálními mediálními organizacemi na jedné straně a disperzním publikem na straně druhé). V užším slova smyslu mezi **média** patří řeč, neverbální komunikace, umění, architektura, školství apod.

V nejužším slova smyslu jsou **média** prostředky masové či mediální komunikace, tj.: a, média tištěná; b, média elektronická; c, média nová. (4:139)

## 1.2 Média nová

Komunikační prostředky, využívající k přenosu → *mediovaného sdělení* nebo k uchování → *informací* počítačové technologie.

Pojem **nová média** je poměrně nový, přesto se během krátké doby jeho význam stačil již jednou zásadně změnit. Původně označoval komunikační prostředky, které se objevily jako novinky po úspěšném nástupu → *televize*. Tímto způsobem používá pojem **nová média** starší literatura o → *médiích* (do pol. 90. let 20. stol.). Tato média neměla mnoho společných vlastností, kromě toho, že se objevila přibližně ve stejné době často pracovala s prvky → *interaktivity* nebo s → *videem*. Za nejstarší **nové médium** v tomto smyslu můžeme považovat technologie rozšiřující vlastnosti → *televize* a telefonu – především videorekordéry a videokamery, → *teletext*, → *videotex*, televizi na vyžádání, televizi s dálkovým ovladačem, videotelefon a v menší míře počítačové hry. Pojem **nová média** se v podobném významu dodnes udržuje v oblasti výtvarného umění, kde označuje mj. umělecká díla využívající novým způsobem tradiční → *média s vysílaným signálem* (např. interaktivní instalace nebo videoart).

Začátkem 90. let 20. stol. se význam pojmu **nová média** začíná měnit. V rychlém sledu se rozvojem technologií objevují stále nové formy **nových médií** (BBS, hry, CD-ROMy, IRC, WWW, GSM, ICQ). Bez výjimky jde o média založená na počítačových technologiích (a později sítích). Pojmy počítačová média a **nová média** tak začínají splývat. Dnes můžeme pojem **nová média** pokládat za synonymum počítačových neboli digitálních médií.

**Nová média** tvoří velmi širokou a velmi různorodou skupinu z hlediska funkce, přenášených sdělení i způsobů užívání; patří mezi ně mobilní telefony a počítačové hry, stejně jako elektronická pošta, webové stránky nebo digitální televize. Všem **novým médiím** je společná jejich základní vlastnost – systém dvojí reprezentace. Na vrchní úrovni jsou sdělení formulována ve srozumitelných a známých → *kódech* (→ *texty*, → *obrazy*, zvuky atd.). Na spodní úrovni jsou tyto primární kódy sekundárně kódovány do sekvencí logických jedniček a nul binárního kódu. (⇒ *kód analogový*; *kód digitální*). S kódy na této strojové úrovni lidé nedokážou pracovat, proto nutně potřebují „překladače“ – počítače. Počítačem zde přitom rozumíme jakékoliv zařízení schopné algoritmické manipulace s daty v binárním kódu, ať má formu klasického stolního počítače, mobilního telefonu, nebo jakoukoli jinou. Vzhledem k tomu, že binární kód je nejjednodušší možný kód (má jen dvě figury), může sekundárně kódovat znaky libovolného jiného kódu.

Z povahy binárního kódu vyplývají ostatní vlastnosti **nových médií**. Ve srovnání s tradičními médii (⇒ *komunikace masová*, *média masová*) jsou nejpatrnější změny v oblastech reprodukce, archivace a distribuce informací. Sdělení v binárním kódu lze libovolně množit, přičemž jednotkové náklady na každou kopii jsou zanedbatelně nízké. Díky jednoduchosti binárního kódu je možné digitální data ukládat prakticky na libovolný druh nosiče (cokoli může zaujmout dva stavy – být a nebýt). **Nová média** rovněž radikálním způsobem mění distribuci mediálních obsahů. Povaha binárního kódu a existence elektronických sítí umožňuje šířit sdělení dříve nemyslitelnou rychlostí s minimálními náklady. **Nová média** mají také jednu vlastnost, kterou u tradičních médií nenajdeme – možnost automatizovaného zpracování jejich obsahů.

**Nová média** se často připisují další vlastnosti jako interaktivita, multimedialita, síťovost, globální dostupnost, demokratičnost atd. Jakkoli tyto vlastnosti mnohá **nová média** mají a právě ony zásadním způsobem přispívají ke změnám sociální a mediální reality, nemůžeme je na jejich základě definovat. Tvůrce každého **nového média** může v podstatě libovolně nastavit jeho vlastnosti, některé z charakteristik potlačit a jiné akcentovat. **Nová média** tedy mohou být interaktivní a neinteraktivní, multi mediální i textová, se síťovou architekturou i bezdrátová. (4:134)

### 1.3 Mediální komunikace

Jedna z rovin sociální komunikace, vyznačující se tím, že veškeré komunikační aktivity se dějí pomocí a prostřednictvím → *médií*. **Mediální komunikaci** lze v tradičním dělení typů sociální komunikace považovat za součást komunikace veřejné. Pojem **mediální komunikace** v průběhu 90. let 20. stol. postupně nahrazuje označení → *masová komunikace*, resp. pojem masová komunikace nabývá specifického významu jako označení pro historicky podmíněné období lidského dorozumívání a terminologicky se odlišuje od pojmu **mediální komunikace**. Termín masová komunikace akcentuje společenský rozměr

komunikace – její dosah, povahu skupiny → *adresátů* a mediální účinky. Výraz **mediální komunikace** zdůrazňuje průběh komunikačního chování, zvl. přítomnost zprostředkujícího činitele (médií), jehož povaha ovlivňuje očekávání (apercepci) ze strany publika a jehož technologie a organizační podoba má vliv na vznik a konečnou podobu mediálního produktu.

Pojmu **mediální komunikace** vtiskl terminologickou povahu James Watson, který vymezil její postavení v typologii sociální komunikace. (4:102)

#### **1.4 Medializované dětství**

Média znamenají bezesporu dalekosáhlé obohacení života. Ukazuje se, že pozitivní význam médií na vývoj dětí a mládeže vůbec nemusí být automatický, ale jen až výsledkem specifického edukačního působení – mediální (multimediální) výchovy. Bezesporu si musíme všichni uvědomit, že televize, video, počítač, časopisy, atd. velmi ovlivňují u dětí rozložení jejich dne, zájmy, vzory k napodobování, způsoby chování, žebříček hodnot, názory a postoje. Dítě pod „mediálním nátlakem“ musí nějak zareagovat. Podle Heluse se děti dělí na 2 skupiny – **závislý konzumenti čehokoliv multimediálního**, případně výběrově inklinujících k těm nejnebezpečnějším nabídkám a posléze zcela ztrácejících schopnost kritického výběru, a **konzumenti, kteří cílevědomě vyhledávají z multimediální nabídky podle svého kritéria** hodnoty, odpovídající jejich rozvojovým životním cílům. Ukazuje se, že pozitivní vliv multimédií se prosazuje zejména u druhé skupiny, zatímco u první hrozí nejrůznější nebezpečí. Toto tvrzení dokládají výzkumy působení televize, která je v dnešní době nejrozšířenějším médiem.

#### **Narušení pozornosti dětí**

Komerčně úspěšné dětské pořady jsou založeny na dramatických dějových zvratech, aby dítě sedělo u televize jako přibité, musí být stále znovu překvapováno. Interval mezi takovými zvraty musí být poměrně krátký, mnohdy nepřesahuje 35 vteřin. Je-li dítě ustavičným konzumentem takových pořadů, nutně dochází ke ztrátě způsobilosti koncentrovat se na události, které tento dramatický chvat postrádají, třeba na poklidné vyprávění, na výuku ve škole nebo na dlouhodobou zájmovou činnost.

#### **Narušení hodnoty autentických osobních zážitků**

Děti propadlé televizní závislosti ztrácejí zájem, citlivost pro to, co ve svém reálném životě prožívají či mohou prožít. Namísto toho dávají přednost zážitkům zprostředkovaným televizí. To, co doopravdy prožily, nemá cenu, protože je to banální, hloupé, nestojí to za vyprávění, které si získá ocenění. Zatímco to, co sice neprožily, ale viděly u svých televizních hrdinů (tedy „prožily“ zástupně), je tím pravým, o čem stojí za to hovořit, čím je možno se chlubit. Tak je narušen vývoj osobnostní identity, ztrácí se smysl pro pravdu a ryzost vlastního života. Neblahost tohoto trendu dále umocňuje skutečnost, že nabídku televizních pořadů pro děti stále více charakterizuje komerční podbízivost včetně podněcování agresivních sklonů.

### **Redukce řeči na odposlouchané, primitivní dialogové obraty**

Dochází k potlačení způsobilosti hovořit rozvinutě, vyprávět, s úctou a zájmem naslouchat vyprávění a názorům druhého, argumentovat a také argumenty brát vážně.

Významné je i to, že sledování programů si děti často vynucují podle toho, jak se mezi nimi stávají módou, se kterou je nutno držet krok. Dochází tak k celé řadě masových nápodob a identifikací, vůči nimž jsou výchovné korekce žádoucí, ale obtížně prosaditelné. Vzpomínám si na své vlastní dětství, kdy byly v módě Šmoulové. Jak jsem se nemohla dočkat příštího týdne, kdy bude v televizi další díl a já s napětím očekávala, co zase Gargamel se svým kocourem Azraelem vymyslí za podlost a jak si s tím poradí Taťka Šmoula. Celý týden jsme si pak v MŠ dokázaly na Šmouly hrát. A nejvíc uznávané dítě byl ve školce ten, kdo měl šmoulovské tričko. Dnešní realita je ovšem jiná. Nevím, jak by uspěl Gargamel v dnešním televizním světě proti Scooby – Doo nebo Digimonům, díky nimž se do mentality dnešních dětí dostává agresivita, rozjívěnost, drzost,...

Specifický problém, na kterém se komerčně podbízivá televize výrazně podílí, představuje i tzv. **karikované dětství**. Stále častěji se můžeme setkávat s prezentací dětství jako něčeho trpaslíkovského, šaškovského, rozjívěně zlobivého, přidržle samolibého. Touto polohou se dětem podbízejí mnohé televizní pořady a také mezi dospělými se často vyskytuje mínění, že takto si děti nejnázne získají. Karikované představy dětství pak bývají dětem imputovány jako projev toho, že dospělí je chápou a rozumí jim. Když pak děti tuto roli přijímají a „úspěšně hrají“, nutně mezi nimi a dospělými dochází ke konfliktům. Děti tak ztrácejí základní orientaci v sobě samých a vážnosti nároků, které se na ně kladou. Zde tkví jedno z vážných a současně běžných ohrožení dětství. Je opomíjeno, že **dětství má a potřebuje mít svou vážnost, důstojnost a hloubku.** (2:64)

## 2. Informační technologie

### 2.1 Pojem informační technologie

Informační technologie jsou nedílnou součástí naší společnosti. Častěji než s pojmem informační technologie se však setkáváme s pojmem rozšířeným - informační a komunikační technologie (ICT = Information and Communications Technologies). Každý člověk musí mít přístup k informacím a právo na svobodný názor a vyjádření, což zahrnuje právo vyhledávat, přijímat a rozšiřovat informace prostřednictvím jakéhokoli média, bez ohledu na hranice státu.

Informační a komunikační technologie se skládají z technologií a nástrojů, které lidé používají ke sdílení, distribuci a sběru informací a ke komunikaci mezi sebou prostřednictvím počítačů nebo propojených počítačových sítí. Příručka pro začátečníky v oblasti ICT a souvisejících politik rozděluje nové informační a komunikační technologie do těchto tří kategorií.

- **informační technologie** využívající počítače, které se staly nezbytnou součástí moderní společnosti v oblasti zpracování dat a které umožňují operovat s poměrně velkým množstvím dat rychle a přesně
- **telekomunikační technologie** zahrnující telefon (společně s faxem) a radiové a televizní vysílání
- **síťová technologie**, nejznámější sítí, která se rozšířila do oblasti mobilních telefonů, satelitní komunikace, a různých jiných typů komunikace, je internet

Rychlý vývoj těchto technologií odboural hranice mezi informacemi, komunikací a různými typy médií. Termín ICT v sobě již zahrnuje jak tyto technologické inovace, tak i postupné splývání informací a komunikace. Zrychlující se sbližování telekomunikací a multimediálního vysílání s informačními a komunikačními technologiemi je hybnou silou, která stále více mění různé aspekty našeho života, včetně způsobů šíření znalostí, sociální interakce, ekonomických a obchodních praktik, politické angažovanosti, přístupů ke vzdělání, ale i trávení volného času a zábavy. Tento proces transformuje náš svět v tak zvanou informační či znalostní společnost. Internet je pak nejkomplexnějším představitelem tohoto technologického vývoje. Např. komerční, veřejná i alternativní média využívají tento trend k on-line radiovému či televiznímu vysílání.

I když elektronická média v současnosti ve velké míře nahrazují staré technologie, řada kultur nadále pokračuje i v tradičním uchovávání, zaznamenání předávání informací prostřednictvím mluvených projevů, divadelních her, obrazů a hudby. V mnoha případech jsou nové ICT technologie používány k rozšíření a obohacení těchto tradičních komunikačních podob. (15)

### 2.2 Počítač

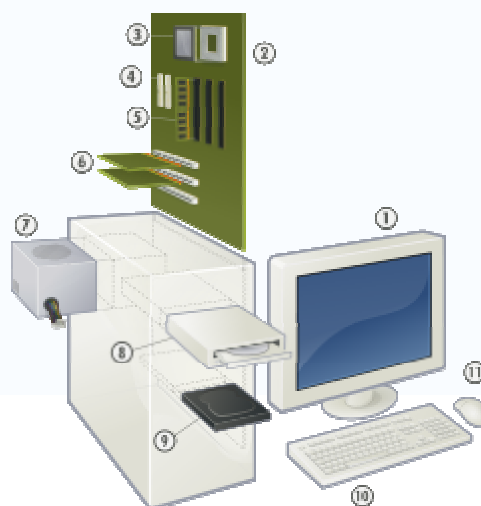
O počítači jako pomocníkovi pro práci dnes již málokdo pochybuje. Jeho možnosti ale zůstávají skryty až do doby, než se uživatel seznámí se skutečnou podstatou práce s ním a s obsluhou programů. Nepoučený uživatel jen velmi těžko

použije počítač jinak než jen jako elektronický psací stroj s tiskárnou. Přitom počítač s vhodnými programy je zcela novým prostředkem pro poznávání světa i pro děti.

Počítač je zařízení, které je řízeno programem. Program rozhoduje ve skutečnosti o tom, co s počítačem dokážete a k čemu ho využijete. Znamená to, že kromě počítače musíte postupně zakupovat programy tak, jak je budete chtít použít. Samozřejmě, že každý program má nějaké nároky na technické vybavení počítače (operační systém), kromě toho lze k počítači připojit různé vstupní nebo výstupní zařízení (periferie), které rozšiřují možnosti celé sestavy počítače. (15)

#### Komponenty osobního počítače:

1. Monitor
2. Základní deska
3. Procesor
4. ATA konektory
5. Operační paměť
6. Rozšiřující sloty
7. Zdroj
8. Optické mechaniky
9. Pevný disk
10. Počítačová klávesnice
11. Myš



### 3. Počítač v MŠ

V dnešní době snad už nikoho nepřekvapí, že v mateřských školách mají kromě televize už i počítač. Některé paní učitelky už se s počítačem naučily spolupracovat a jiné si k němu cestu teprve hledají. Hlavním důvodem proč nenásilnou formou počítače zařazovat do vzdělávání v mateřských školách je, že v souvislosti s rychlým technickým vývojem se mění i společnost a uvědomujeme si, že dnešní generace předškoláků se již bez počítačů v budoucnosti neobejde. Současná situace v Čechách je taková, že ne všechny rodiny mají dostatek prostředků, aby umožnily svým dětem přístup k počítači a k prostředkům ICT. V závislosti na možnostech by mohla umožnit první kontakt s počítačem právě mateřská škola.

Na přítomnost počítačů v životě dítěte bychom měli děti postupně připravovat a zvykat na to, že život má i své negativní stránky, a učit děti od nejútlejšího věku správně reagovat a předcházet negativním vlivům prostředí. Smyslem je naučit děti přijímat počítač jako samozřejmou součást prostředí a nevytvářet z něj fenomén. Právě nepřipravenost a nenasycenost z používání ICT může způsobit závislost v pozdějším věku.

Zavádění počítačů do MŠ provázejí stejné peripetie jako před lety využívání televizorů. Stejně jako počítačové programy, tak i programy televizní nemají vždy požadovanou úroveň a kvalitu, ale zodpovědná učitelka si jistě s výběrem poradí. Může hovořit s dětmi o programech a využívat je pro další činnosti tak, aby nebyly využívány jen samoúčelně, jak je tomu většinou v rodinách samotných.

Rychle se měnící technická společnost si zkrátka žádá změnu lidského myšlení, a proto je třeba děti již od útlého věku na tyto změny připravovat. Je třeba je aktivně vést k učení se novými způsoby a metodami, podporovat schopnost učit se a komunikovat vytvářením vhodných dovedností. Je třeba děti připravovat na nutnost využívání technologií v jejich každodenním životě tím, že budou využívat počítačů a budou zběhlé ve využívání vybavení, které podporuje jejich učení a komunikaci.

Logicky tím pádem vzniká potřeba integrovat využívání ICT do kurikula pro předškolní vzdělávání, aby byly děti v budoucnu schopné ICT správně používat a využívat. Základem předškolního vzdělávání je, stejně jako všude v Evropě, potřeba rozvíjet a podporovat v dětech ty dovednosti a vlastnosti, které jim umožní plynulý a bezproblémový přechod na první stupeň základní školy.

Pro výchovně - vzdělávací práci v mateřské škole předpokládá RVP PV široký prostor pro alternativnost, která se může týkat obsahu, metod i organizačního systému.

Tím vzniká i prostor pro podporu různých novot a rozvoj alternativních projektů a programů, tedy i prostor pro využívání technických didaktických pomůcek, jakými jsou i informační technologie.

### 3.1 Zájem dětí

Z pohledu dítěte lze na počítač nahlížet jednoznačně jako na **herní prostředek**. Tak jej vnímá většina předškolních dětí, ale i dětí mladšího školního věku. Z pohledu učitelky se ve vztahu k dítěti jedná o učební pomůcku.

Spolu s herními prostředky vytváří hračka herní prostor, který ke hře neodmyslitelně patří a ovlivňuje smyslové vnímání a myšlení dětí. Děti zpravidla volí hračky a herní prostředky podle cíle zvolené hry. Pro hru zvolí buď předmět, který je přímo zhotovený pro hru, nebo naopak, zvolí pro svou činnost jakýkoliv předmět a přisoudí mu požadované vlastnosti bez ohledu na skutečnost. Představitivost umožní dítěti zvolit si hračku nebo herní předmět, který vykazuje i jisté herní nedostatky. Hračka slouží jako prostředek ke spontánnímu, ale i řízenému učení. V tradiční společnosti se děti ve svých hrách seznamují se základními společenskými rolemi a vztahy mezi nimi. Hrají si na zloděje a policisty, na rodiče a děti nebo na učitele a žáky. Jako samozřejmé berou své zkušenosti a jsou schopni je předávat svým vlastním dětem. Pomocí her se dostanou do světa pracovních činností, profesí i do světa zábavy. Každý si tak osvojí společnou řeč obrazů, společný způsob slavení stejných svátků, společné nejvyšší hodnoty – tzv. folklór.

V dnešní době se tradiční hry hrají stále, přidávají se k nim ale hry nové, které mají úlohu přípravy na proměny dnešního mediálního světa. Je zajímavé, že tyto nové hry velice často nejsou jen pro děti, ale zajímají i dospělé. Jindy je tomu zase naopak. I když byly hry vymyšleny pro dospělé, ujalý se i mezi dětmi. Tyto hry nejsou totiž pro určitý věkový stupeň, ale pro jistý vývojový stupeň – pro všechny, kdo jsou vystaveni nutnosti neustálé adaptace na rychlost a změnu.

Hra a hračka slouží jako prostředek ke spontánnímu, ale i řízenému učení. Umožňuje dítěti řešit úkoly nanečisto bez rizika selhání, které by mohlo dítě od další činnosti odradit. Uvádí dítě do prostředí lidské práce a motivuje jej k činnosti. Kde jinde si máte možnost vyzkoušet neověřené způsoby jednání tváří v tvář nečekaným a bleskově se střídajícím podnětům, než právě ve hře. Stejně jako některé hračky a herní předměty, i počítačové hry a programy mají specificky vymezené cíle nebo univerzální využití.

Protože si dítě hraje v každém věku jinak, je důležitou podmínkou jejího vhodného využití, aby odpovídalo vývojové, tělesné a duševní úrovni, ale i charakterovému rozvoji dítěte. Výběrem hraček, ale i programů podle těchto podmínek umožníme dětem dokonalejší seberealizaci.

Při zařazování počítače i hračky do výchovně – vzdělávacího procesu v předškolním období dítě potřebuje být chváleno a povzbuzováno. V případě správného splnění úkolu nebo řešení hry má dítě při použití počítače obyčejně zpětnou vazbu (pochvalu nebo odměnu) okamžitě.

Aby byla dodržena podmínka zabránění využívání nekvalitních programů, které neposkytují dětem odpovídající vzdělávání, musíme zajistit odpovídající technické vybavení, působení učitelů, kteří umějí a chtějí počítač v práci s dětmi využívat, podporu a souhlas rodičů. V případě počítačových programů pro předškolní děti se musí každý pedagog s programem předem seznámit a



vyzkoušet jej. Musí respektovat všechny didaktické aspekty a zvážit smysluplnost i možnost využití při vzdělávání předškolních dětí.

O kvalitě programu vypovídá sestavení autorského týmu a jeho profesní složení, ale i recenze jednotlivých programů. Spolehlivé jsou takové recenze, na kterých se podílí tým několika profesí. Vzhledem k tomu, že požadavky na tvorbu dobrého programu jsou podobné tvorbě dobré hračky, měl by se i na jejich tvorbě podílet pedagog, psycholog, neurolog, speciální pedagog, pediatr, v případě informačních technologií programátor. Další důležitou podmínkou pro práci s počítačem v předškolním zařízení je vytvoření vhodných podmínek daných prostředím (např. vybavení, umístění počítačové sestavy, stolu a židle, organizace práce, atd.) a podpora vzniku žádoucích fyzických a psychohygienických návyků od raného věku dítěte, kompenzace sedavé činnosti pohybem, časový rozvrh ve vztahu k věku atd.

### ***3.2 Potřeba herních činností prostřednictvím počítače v MŠ***

Rozdíly v herní činnosti jsou dané nejen věkovým obdobím, ve kterém se dítě právě nachází, ale i vyspělostí dítěte a tím, jak je dítě vychovávané a vedené. Proto jsou patrné i rozdíly v pojetí herní činnosti u dětí stejného věku. Některé děti již v současnosti vnímají počítač jako součást prostředí, a pokud učitelka využije počítače jako prostředku učení, není to pro děti nic neobvyklého.

Sledováním třídy předškolních dětí ve věku 5 – 6let při činnostech počítače byly upozorovány určité rozdíly v přístupu k těmto aktivitám.

#### *První skupinu*

tvořily děti, které mají možnost přístupu k počítači mimo mateřskou školu, pravděpodobně bez kontroly a výběru her a programů dospělým.

→ Jedna část dětí z této skupiny nejevila o počítač v mateřské škole příliš zájem, děti volily spíše běžné herní činnosti a vyhledávaly pohybové aktivity, ve kterých byly velmi aktivní.

→ Druhou část dětí tvořily děti, které naopak pro svou činnost vyžadovaly pouze počítač, v jejich projevu byly již náznaky možného patologického hráčství. Děti nevnímaly nic kolem sebe, nechtěly se vystřídat s dalšími dětmi, při nabídce činností vždy vyžadovaly počítač, nechtěly jinou hračku. Pokud nebyla jejich potřeba uspokojena, reagovaly podrážděně, nudily se, nehrály si nebo zvolily agresivní, bojové hry, honily se a nebyly schopny zapojit se do herní činnosti spolu s ostatními dětmi.

#### *Druhou skupinu*

tvořily děti, které počítač doma k dispozici nemají.

→ Jedna část dětí v této skupině, v touze uspokojit svou potřebu pro ně nedostupné aktivity, měla stejné projevy jako předcházející skupina, tzn. pro volnou hru vyžadovaly výhradně činnosti u počítače, neochotně se v činnostech střídaly s ostatními.

→ Druhá část dětí, stejně jako v případě první skupiny, nejevila o počítač zájem žádný nebo přiměřený nabízeným činností.

#### Třetí skupinu

tvorily děti, které využily činnosti prostřednictvím počítače, pokud jim byly nabídnuty nebo byly zařazeny do programu práce s dětmi, bez ohledu na to, zda doma počítač k dispozici mají nebo nemají.

#### Čtvrtou skupinou

tvorily děti, které nevyžadují herní činnosti prostřednictvím počítače vůbec nebo pouze sledují ostatní děti při řešení úkolů prostřednictvím počítačových programů a her.

Ať už dítě počítač v domácím prostředí k dispozici má anebo nemá, vždy je nutno jej v mateřské škole usměrňovat.

V žádném případě nemůžeme stanovit cíle, co by mělo dítě v určitém věku umět. Vše záleží na vyspělosti a zkušenostech dítěte, na způsobu vedení, na motivaci, na způsobu práce s počítačem a na podmínkách daných prostředím.

### **3.3 Porovnání hračky a počítače z hlediska zásad hodnocení kvality hraček stanovených mezinárodní organizací ICCP (International Council for Children's Play)**

Ve vztahu k historickému vývoji postojů a chápání psychického vývoje dítěte, hodnocení i respektování specifických potřeb jedince v předškolním období byly v průběhu 20. století zaznamenány velké změny v pohledu na dítě v tomto věku. Změna pohledu vedla současně ke změně hodnocení herních aktivit dětí.

Zkušenosti z praxe potvrzují úspěšnost výchovně – vzdělávacích činností, při kterých je využívána odpovídající hračka jako prostředek. Názor, že dítě si může hrát s čímkoliv, že každá hračka je dobrá, neodpovídá současným poznatkům o funkci a významu hračky při hře dětí. Řada hraček totiž může být v rozporu s výchovnými i humánními cíli výchovy.

Takovými mohou být například **hračky armádního charakteru**, ale i některé počítačové hry, které podporují agresivní chování jedinců. S oblibou armádních hraček, zejména u chlapců, se budeme muset patrně smířit a herní aktivity s těmito prostředky pouze usměrňovat a objasňovat. Z historie vývoje hraček je patrné, že hry vojenského charakteru a hračky s vojenskou tematikou měly děti k dispozici již od počátku vývoje lidstva a odpovídaly úrovni technického vývoje dané společnosti.

**Hračky příliš technicky dokonalé** mohou mít negativní přínos pro rozvoj jedince, protože ve své podstatě omezují zážitek dítěte ze hry. Do takového vztahu potom dítě nevstupuje tvořivě a citově strádá.

Hračka by měla umožnit interakci s dospělým v edukačním procesu. Tuto podmínku lze při využívání počítače jako prostředku ve výchovně – vzdělávacím procesu splnit. Většina programů si totiž přítomnost dospělého přímo vyžaduje, protože předškolák nerozumí psanému textu, některé verbální pokyny nemusí pochopit, mohou nastat problémy technického charakteru. Ne vždy také program zajistí dítěti zpětnou vazbu. Ale i v případě hodnocení výkonu dítěte počítačem potřebuje dítě pochvalu a povzbuzení z úst dospělého. Záleží na kreativitě dospělého, jak motivuje dítě k využití hračky v konkrétní situaci. Při správném využití lze i s běžnou hračkou dosáhnout velmi dobrých výsledků.

1. Hračka by měla odpovídat **věku dítěte**, pro který je určena. Máme na mysli zejména hledisko aktuálního vývoje jedince a zřetel k jeho individuálním zvláštnostem. Stejně podmínky platí i pro výběr počítačových programů či her. Volbou ovlivňuje přiměřenost chápání dětí, aktuálnost tématu (v oblíbenosti jsou programy, jejichž motiv plyne z pohádkového námětu).

2. Dobrá hračka by měla podporovat plné **využití dětské fantazie** při hře. Počítačové programy nepodporují rozvoj fantazie a představivosti v takovém rozsahu jako hračka. Existují však programy, které rozbojí fantazie a představivosti napomáhají. Představivost a fantazii podporují nepřímo – program je třeba kombinovat s jinou běžnou metodou (využití knihy, kreslení, slovní hříčky, aj.) nebo omezeně (např. grafický editor) – dítě sice může experimentovat, ale je omezovalo možnostmi danými programem, hrou nebo počítačem.

3. **Variabilita využití** hračky. Čím širší herní možnosti hračka poskytuje, tím je pro dítě zajímavější. Počítačové programy a hry jsou variabilní, ale pouze z pohledu učitele. Ten může programy nebo jeho jednotlivé části uplatnit podle cíle, který zvolenou činností sleduje. Některé programy například můžeme využít pro procvičování názvů zvířat, ale i pro procvičování rozlišení pojmů malý, velký. Záleží na tvořivosti učitele, jak bude schopen program využít.

V případě předškolních dětí však můžeme o variabilitě využití programů hovořit. Při omezené nabídce může neustálým opakováním dojít k zautomatizovanému jednání, kdy dítě ví, jak kliknout, aby bylo úspěšné. Dalším rizikem opakovaného využívání programů je podpora vzniku schematického myšlení – řešení je to, které uvádí počítač (včetně rizika zafixování chybného řešení v případě nedokonalých programů).

4. **Srozumitelnost hračky**. Hračka musí být dítěti srozumitelná od prvního kontaktu. O srozumitelnosti rozhoduje její výraz a tvarové řešení. Pokud se dítě dostane do prvního kontaktu s počítačem, pravděpodobně bude schopno označit, o jaký přístroj se jedná. Nebude ale umět počítač obsloužit (spustit jej, ovládat klávesnici, počítačovou myš atd.) Stejná situace nastane v případě složitých elektronických hraček. Pokud hodnotíme software, je srozumitelnost stejně jako věková přiměřenost jednou ze základních podmínek úspěšnosti programu či hry.

Ovšem při prvním kontaktu s novým programem se děti bez pomoci dospělého neobejdou. Srozumitelnost a zájem dítěte o program nebo hru umocní animace obrázků a její úroveň, přijatelná barevnost, různorodost úkolů, zvukový doprovod, instruktáž či efekty, přítomnost vtipu a humoru v programech a hrách.

5. **Velikost hračky** má souvislost s věkovou přiměřeností. Elektronické hračky velikostí přizpůsobené věku dítěte, napodobující počítač, jsou většinou nevalné kvality. Pokud se rozhodneme využívat počítač v předškolním věku, je žádoucí vybavit školu skutečným přístrojem. Velikost počítače v jeho skutečné podobě sice neodpovídá věku, ale nejedná se o hračku v pravém slova smyslu. Co ale můžeme ovlivnit, je jeho umístění, které je nutné přizpůsobit výšce dané věkem dítěte.

6. **Skladba hraček** je jednou z nejproblematictějších otázek. Mění se s věkem dětí, ale i s podmínkami, za kterých výchova probíhá (rozdílnost daná prostředím rodinným a mateřské školy, ale i úrovní vývoje společnosti). Nikde není psáno, že mateřská škola musí být povinně vybavována informačními technologiemi, když žijeme v informační společnosti. Počítač je vybavení, na které nemají školy dostatek prostředků a učitelé nemají v této oblasti odpovídající vzdělání. Záleží na rozhodnutí vedení každé jednotlivé školy, zda se rozhodne počítač do výchovně – vzdělávací práce zařadit, nebo ne.

7. **Vhodnost materiálu.** Hračky jsou zhotovovány z různých materiálů. Použitý materiál odpovídá funkci hračky i svému vlastnímu charakteru. Jisté preference jsou přisuzovány dřevěné hračky pro potřebu seznamování dítěte s přírodním materiálem. Obal počítače i jeho příslušenství je z plastu. I když plast není příliš preferovaný, stejně jako počítač je i většina elektronických hraček vyrobena převážně z plastu nebo kovu.

8. Velmi významná je **estetická funkce hračky**. Zvládnutí tvaru a volba barvy hračky zaručuje přijetí dětmi. Děti zpočátku preferují tvarovou jednoduchost a stylizaci, ale neakceptují přehnané tvarové zjednodušení. Postupně vyžadují složitější a naturalističtější formu tvarového zpracování. Děti 5-6-leté si již odmítají hrát s nefunkčním počítačovým vybavením (vyřazené komponenty sloužící k nápodobě činnosti dospělých), ale vyžadují hru na plně funkčním počítači. Barva hračky nemusí odpovídat skutečnosti. S přibývajícím věkem však soulad s originálem nabývá na významu. Ve vztahu k počítači se otázka barevného ztvárnění týká spíše počítačových programů a her. I zde platí stejná pravidla. Barevné zpracování by mělo odpovídat realitě bez ohledu na věk, zejména u vzdělávacích programů. Barva ne zcela odpovídající skutečnosti je akceptovatelná v případě programů zpracovaných na základě pohádkového motivu nebo v programech, kde nesprávné zbarvení předmětů musí děti opravit. Za další estetické hodnocení lze považovat i situaci, kdy dítě ztrácí zájem o hračku, pokud je rozbitá a špinavá. Stejně jako v případě hračky, pokud program

nefunguje, jak by měl, dochází často k technickým problémům, dítě ztrácí o činnost zájem.

**9. Pevnost a trvanlivost hračky.** Trvanlivost hračky by měla být přiměřená zamýšlenému použití. Osobní počítače nejsou vyráběny speciálně pro vzdělávání dětí v předškolním věku. Proto nemají žádné speciální konstrukční úpravy zohledňující věkové zvláštnosti. Klasický počítač je konstruován pro každodenní použití uživateli rozdílných zkušeností. Předškolní děti bez kontroly dospělého mohou, stejně jako nezkušený uživatel, způsobit problémy softwarového charakteru. Pokud nebudou při hře používat hrubé násilí, měl by počítač vydržet i využívání dětmi. Ve srovnání s některými hračkami bude mít trvanlivost delší. Problémem je, že vzhledem k rychlému technickému vývoji zastarává. K softwaru nemají děti přístup, proto by měly být funkční, pokud nenastanou problémy technického charakteru stejně jako v případě přístroje. Přístroj je možno opravit, poškozený nebo jinak závadný program je třeba vyměnit. Ve vztahu k předškolním dětem jsou nejzranitelnějšími částmi sluchátka, klávesnice a počítačová myš.

**10. Konstrukce a mechanika hračky.** Hračka je dobře konstruovaná, pokud je dítěti srozumitelná. Jen tak může přispět ke smysluplnému pohledu na svět. Konstrukce a mechanika počítače je pro laika natolik komplikovaná, že těžko pochopí systém fungování. Proto není cílem využívání počítače v předškolním věku vést děti k pochopení toho, jak počítač funguje. Děti postupem času poznají reakce počítače na pokyn daný prostřednictvím klávesnice nebo myši, zapamatují si funkce některých kláves, postup při vypínání a zapínání počítače. Nejedná se ale o pochopení logických postupů, spíše jde o zapamatování si schémat. Jiná situace je v případě konkrétních programů, pokud mají za cíl seznámit děti, jak některé věci fungují. Takové programy vedou děti ke smysluplnému pohledu na svět.

**11. Bezpečnost hraček.** Pro výrobu hraček jsou stanoveny normy. Zpřísněny byly například normy na chemické složení barev, ale i plastů (nejedovatost, odolnost vůči slinám, nehořlavost), hygieničnost (souvisí s omyvatelností hraček). Počítače jsou stejně jako hračka vyráběny ze zdravotně nezávadného plastu. Běžný počítač nezohledňuje všechny požadavky na ochranu zdraví předškolních dětí. Uživatelé jsou před zářením monitoru chráněni instalovaným filtrem. Nebezpečí záření tak zůstává na bocích a vrchu monitoru.

**12. Cena hračky** by měla být posuzována vzhledem k jejímu významu, herní hodnotě, trvanlivosti a životnosti. Cena počítače jistě odpovídá trvanlivosti, životnosti a významu pro dospělé uživatele. Náklady na pořízení nového vybavení z hlediska využitelnosti pro učení, hru a zábavu dětí v předškolním zařízení jsou neadekvátní (školám chybí prostředky na běžné hračky, počítač mnohdy nemá pro administrativu ani ředitelka školy). Pokud ale pedagogové chtějí využívat

počítače, není nutné pořizovat nové vybavení. Ve spolupráci s rodiči nebo sponzory lze získat počítače vyřazené, které jsou plně funkční, ale neodpovídají současnému stavu technického vývoje. Lze zakoupit počítače použité, které jsou podstatně lacinější nebo repasované. Potom jsou náklady podstatně nižší než v případě nového vybavení. (13)

Dalšími možnými hodnotícími kritérii dobré a kvalitní hračky je požadavek, aby respektovala potřeby a pozitivně ovlivňovala vývoj jedince, měla by být vyvíjena za účasti dětí a v interakci s nimi. Také počítačové hry a programy by měly být vyvíjeny a ověřovány v interakci a na základě reakcí dětí. Bohužel tomu tak zatím není. Měla by být posuzována multidimenzionálně s respektem k podmínkám, za kterých bude využívána. Toto kritérium je shodné se zásadou požadavku variability. Musí odpovídat fyzickým a duševním schopnostem dítěte, vyvolávat citové uspokojení a obsahovat v herní formě edukační efekt.

Hračka vzbuzuje u dítěte emoce a stejně emocionálně působí i ve hře. Nejinak je tomu i při aktivitách u počítače. Děti velice intenzivně projevují radost nad úspěšným splněním zadání. S napětím očekávají odměnu za splnění úkolu, která může spočívat například v animaci obrázku, který dítě úspěšně složilo, radost udělá dítěti i malý detail, jakým je postavení vlajky na střechu domečku při úspěšném vyřešení všech zadání v programu nebo naplnění váčku penízky, za které jim Kašpárek poví vtip.

Přítomnost edukačního charakteru hry nebo programu a vzájemný vztah s duševními schopnostmi dítěte jsou nejdůležitějšími podmínkami pro tvorbu nebo volbu programu či hry zařazené do předškolního vzdělávání.

#### 4. Počítač jako prostředek učení v předškolním věku

Učení se v činnostech dítěte předškolního věku objevuje po celé období, je však nezáměrné a neuvědomělé. Vystihnout specifika učení v předškolním věku je složité. To, co se nám, dospělým, zdá jednoduché, vyžaduje od dítěte soustředěné učení. Je proto třeba hledat meze učení v předškolním věku a najít k němu odpovídající přístup.

Pro rozvoj osobnosti dítěte mají význam všechny tři druhy činností – hra, učení i práce. Každá z těchto činností se v určitém úseku předškolního období stává vedoucí. Aby se učení mohlo stát vedoucí činností v pozdějším věku, je třeba pro ně vytvořit podmínky již v období předškolním. Obsah učení, ale i celkové zaměření předškolního vzdělávání by mělo odpovídat aktuálnímu vývoji společnosti.

Smyslem využívání informačních technologií v mateřské škole není seznamovat děti s počítačem ve smyslu jeho fungování, ale využít jeho možnosti k záměrnému nebo spontánnímu učení či herním činnostem.

Učení v předškolním věku probíhá jako specifická forma individuálního poznávání a osvojování si individuálních zkušeností. Úkolem dospělého je dětem zprostředkovat možnost poznání a zpracování informací o světě a pomáhat dětem k vytvoření ucelené představy. Pro některé děti je již počítač přirozenou součástí rodinného prostředí. Proto pokud učitelka využije počítače jako prostředku učení, není to pro ně nic neobvyklého.

##### Typy učení v předškolním věku a možnosti využití počítače

V teorii předškolní výchovy je učení charakterizováno v pedagog.-psycholog. smyslu jako řízený i živelný proces získávání zkušeností. Vzdělávání dětí v předškolním věku je možno uskutečnit za pomoci využívání počítače jako prostředku jak řízeného, tak i spontánního učení.

##### Spontánní učení

Za základní způsob učení je považováno učení spontánní, které vzniká na základě praktické senzomotorické činnosti, omezené smyslovou zkušeností. V případě využívání počítače jako prostředku klade větší nároky na kontrolu činnosti dětí ze strany dospělého a vyžaduje zvládnutí určitých dovedností v obsluze počítače u dětí. Vědomí nutnosti zvýšené kontroly může vést k nedostatku pozornosti učitele věnované sledování činností dětí v ostatních herních skupinách.

##### Řízené učení

Vzhledem k možným rizikům při využívání počítače pro živelné učení se jeví výhodnějším využití pro řízené učení. Dospělý musí přemýšlet, aby zvolil pro určitou činnost odpovídající způsob učení a optimálně uspořádal učební

podmínky, tzn. jaký výukový program či hru vzhledem ke stanovenému cíli a obsahu zařadí, jakou zvolí organizaci, který program bude odpovídat věku, tématu, zda bude zařazení programu smysluplné, aby zvolená aktivita splnila svůj cíl.

#### Učení podmiňováním

Pro celé období předškolního věku je typické učení podmiňováním. Takový způsob učení, jinak nazývaný učení se pokusem a omylem, můžeme pozorovat zvláště při zacházení s novými a neznámými předměty a materiály. Současně napomáhá a podněcuje i vytváření pozitivních a společensky žádoucích návyků. Tento druh učení je možné pozorovat i v případě využití počítače jako prostředku při spontánním učení a při setkání s neznámou počítačovou hrou či výukovým programem.

Stejně jako v případě vedení dětí k dovednosti umět se podělit s ostatními o hračky, učí se stejné dovednosti i v případě činnosti u počítače. Pro svou atraktivnost má vždy zájem vyzkoušet činnost více dětí. Dítě, které právě hraje počítačovou hru, se učí vypořádat se s vlastním egoismem a je vedeno k uvědomování si pravidla umět se podělit s ostatními, respektovat společenská pravidla sociální skupiny.

#### Učení napodobováním

Učení napodobováním vychází ze základního sociálního kontaktu mezi matkou a dítětem. Učení napodobou je důležité zvláště pro získávání pohybových a sociálních dovedností a učení se řeči. Je problematické v tom, koho si dítě jako svůj vzor zvolí. V případě dítěte předškolního věku jsou to vzory, ke kterým má citový vztah. Proto je důležité, aby si nejen učitelka, ale i ostatní dospělí, kteří jsou s dítětem často v kontaktu, uvědomili, jak mohou na dítě v předškolním věku působit a usměrňovat svoje chování a jednání v zájmu dítěte.

Negativní roli v tomto směru mohou sehrávat média, pokud v oblíbených dětských pohádkách a pořadech pro děti hovoří například populární hrdina fonematicky nesprávně nebo je jeho chování v rozporu s požadavky společnosti, např. agresivita. Totéž se týká nevhodného výběru počítačových programů. Ani auditivní složka některých programů neodpovídá cílům předškolního vzdělávání a může v dětech pěstovat nežádoucí vyjadřovací návyky. Dítě by mělo dostat okamžitou zpětnou vazbu z úst dospělého v podobě kritického zhodnocení pořadu s vysvětlením důvodu jednání konkrétních postav. Pochopitelné je vyřadit program, hru či pořad z náplně práce s dětmi.

#### Pamětní učení

Učení pamětní rozlišujeme na záměrné a spontánní. Záměrné pamětní učení se odlišuje specifickým postojem a motivací jedince. V předškolním věku má jedinec dobré předpoklady, zejména v bezděčném zapamatování a ve schopnosti bezprostřední reprodukce. Pamětní učení, aby bylo účinné, však musí být aktivní. Aktivita jedince by se měla projevovat v hledání způsobů řešení, ne pouze



v zapamatování si postupu, jak dosáhnout cíle. Spontánní pamětní učení má mnoho společného s učením problémovým a experimentálním.

Než dítě nalezne správný způsob řešení nového problému nebo sledu správných reakcí, vyžaduje hledání a tápání určitý čas. Tento druh učení lze považovat za předstupeň problémového učení. Problémové učení v mateřské škole umožňuje dítěti získat vědomosti jednak z vlastní činnosti, experimentací s předměty a samostatným usuzováním, k nimž učitelka připraví podněty a příležitost.

Učení se prostřednictvím POČÍTAČE, respektive počítačových programů a her, má k tomuto druhu učení nejbližší. Děti zpravidla řeší nějaký problém nebo experimentují a pracují formou pokus – omyl, hledají a objevují cesty k danému cíli a tím je podporován rozvoj samostatného a tvořivého myšlení. Takto získané zkušenosti jsou trvalé a nejlépe zapamatovatelné.

V souvislosti s využíváním informačních technologií na tuto skutečnost upozorňuje i Blažek, který konstatuje, že řešení, které dítě samo objeví prostřednictvím hry, si lépe zapamatuje. Takový přístup by se měl stát základem vzdělávacího působení v mateřské škole. Záměrná paměť ve vztahu k počítači může být procvičována například zapamatováním si určitých postupů při spouštění přístroje nebo vyhledávání her či programů, orientací a porozuměním symbolům.

### Sociální učení

Všechny předcházející druhy učení, které se objevují v období předškolního věku, probíhají v určitých sociálních podmínkách. Sociální učení chápeme jako učení se rolím, umění jednat, cítit a vnímat podobným způsobem, jako jednají, cítí a vnímají ostatní lidé, a to v souladu s požadavky společnosti, ve které dítě vyrůstá.

Názor některých odborníků, že počítač v socializaci dítěte sehrává výhradně negativní roli, není až tak oprávněný. Děti u počítače spolupracují, snaží se poradit a pomoci jeden druhému, učí se překonávat vlastní egoismus učením se ukončit hru a podělit se s ostatními, stejně jako je tomu v případě dovednosti umět se podělit se o hračky.

Učitelce v mateřské škole napomáhá ovlivnit učební činnost dítěte vnější i vnitřní motivace k učební činnosti. Protože předškolní dítě není k tomu, co chceme, aby se naučilo, motivováno vnitřně, je třeba hledat vhodnou motivaci a zvolit odpovídající způsob řízení učení. Ke správné volbě pomáhá dobrá znalost zvláštností dítěte předškolního věku a dovednost řídit se těmito zvláštnostmi.

Počítač je v tomto směru pro děti natolik atraktivní a výběr programů natolik pestrý, že je třeba zvolený program pouze vhodně zařadit do kontextu tématem a dítě spontánní aktivitou zvládne záměrné učení naplánované učitelkou. Motivace k činnosti roste s možností uplatnění nového poznatku nebo dovednosti. Výsledkem využívání informačních technologií ve vzdělávání dětí předškolního věku je, že jsou připraveny zaujmout pozitivní postoj k formálnějšímu učení pomocí počítačů v pozdějším věku.

#### **4.1 Zásady používání počítače dětmi**

Základní podmínkou zařazení počítače do práce s dětmi je přiměřené technické vybavení a dodržování psychohygienických podmínek. Nezbytným důvodem pro zahrnutí ergonomie a obecně hygienických požadavků je mj. nutnost vytváření správných fyzických a psychohygienických návyků od co nejnižšího věku dítěte.

Některé hygienické zásady jsou důležité zejména pro opakující se a dlouhodobou práci s počítačem, jiné je vhodné respektovat i při chvilkách strávených u počítače. Většina i jednoduchých zásad není v praxi příliš známá, ale i ty zcela zřejmé, jako je vhodné sezení, jsou obvykle opomíjeny.

Výška stolu a židle by měla odpovídat výšce dítěte. To znamená, že při práci na klávesnici by měly paže svírat pravý úhel, stejně jako noha ohnutá v koleni. Chodidly by měly děti dosáhnout na zem. Doporučuje se zakoupit myš přiměřené velikosti ruky dítěte.

Počítač by měl být umístěn tak, aby na monitor nedopadalo přímé osvětlení. Eventuálním odleskům zabráníte vybavením okna žaluzií nebo závěsem. Umělé osvětlení místnosti by mělo odpovídat hygienickým normám (vhodné osvětlení je 300 – 750 luxů). Monitor by měl být umístěn asi 50 cm od úrovně očí. Starší monitory je třeba vybavit filtrem, nové již mají filtr instalovaný a splňují přísné ekologické a hygienické normy.

Výška horního okraje monitoru by měla korespondovat s výškou očí dítěte, nikdy ne výše (jinak dochází k neúměrnému napětí šíjových a krčních svalů). Monitor by měl být nastaven bokem k oknu. Je třeba nastavit přiměřeně velké znaky, kontrast a jas ve vztahu k osvětlení místnosti. Záření monitoru má nejvyšší úroveň po stranách a nahoře, ve vzdálenosti 50 cm od monitoru je intenzita nepatrná. Proto je třeba při práci se skupinou dětí sledovat jejich rozestavení a stanovit pravidla organizace. Na stole by mělo být tolik místa, aby ruka s myší byla opřena (u hrany stolu) o předloktí, nikoliv v zápěstí. To je jeden z problémů hlavně u dospělých, neboť z tohoto požadavku vyplývá minimální vhodná hloubka stolu s počítačem cca 70 – 80 cm, nikoliv však méně.

Pro snížení elektrostatického pole je vhodné vybavit místnost zvlhčovači a květinami. Proti únavě je doporučeno často větrat, prokládat činnosti přestávkami nejlépe vyplněnými pohybovou činností a procházkami. Nezbytnost pohybu je vhodné dětem neustále zdůrazňovat.

#### **4.2 Organizace činnosti na počítači**

Mateřské školy mají na třídě k dispozici dětem většinou jen jeden počítač, který je pro třídu postačující. Vedením dětí k dovednosti umět ukončit činnost a přenechat zábavu kamarádovi podporujeme v dětech sociální citění a schopnost umět se podělit s ostatními. Maximální počet dětí u počítače by neměl přesáhnout počet 4 – 5 dětí. Děti by se neměly pohybovat v místech nejvyššího záření.

Učitelka může obsluhovat počítač sama a vyzývat děti k reakcím a odpovědím. Tento způsob doporučuji ze své zkušenosti využít i při seznamování s novým programem nebo hrou. Později se mohou děti u počítače střídat, dospěly sedí stranou a kontroluje reakce dětí. Pokud již děti program či hru znají, pracují samostatně a postupně se střídají (na základě stanoveného časového limitu, vymezeného např. minutovým budíkem, který si děti samy nastavují při střídání).

Organizace závisí také na tom, zda se jedná o činnost spontánní nebo řízenou. Při *spontánní činnosti* již děti potřebují zvládnout základní obsluhu počítače, znát program, zvládnout manipulaci s myší. Program musí být prověřený dospělým, tzn. že program je bezchybný obsahově a technicky. Spontánní činnosti kladou nároky na učitelku ve smyslu sledování času a střídání dětí. Pro spontánní činnost jsou vhodné programy a hry, které děti znají (např. typu puzzle, pexeso, Člověče, nezlob se) nebo napodobivé hry (řízení různých typů vozidel, letadla atd.).

Při *řízené činnosti* programy nebo jejich části zařazujeme do projektu či aktuálního tématu. Doporučuje se je využívat pro skupinovou činnost. Např. při práci na tématu „domácí zvířata“ si část dětí může prohlížet knihy s uvedeným tématem, další skupina vybarvuje obrázky zvířátek, třetí skupina dětí pracuje s pracovními listy a čtvrtá skupina pracuje s učitelkou nebo samostatně na počítači s výukovým programem (s částí programu, která odpovídá tématu). Skupiny se postupně střídají. Na závěr si všichni společně zahrají pohybovou nebo didaktickou hru spojenou s pohybem, zaměřenou např. na rozlišení zvuků zvířat, manipulaci s obrázky atd.

Pokud se učitelka rozhodne počítač při vzdělávání nejmladších dětí využívat, musí zvládnout alespoň základní manipulaci s počítačem. Program musí předem vyzkoušet, aby odhalila eventuelní nedostatky. Program, který by mohl fixovat nesprávné řešení jako správné, dětem předkládat nebudeme. Raději jej vyřadíme z nabídky. Učitelka by měla promýšlet využití programu, přínos pro rozvoj dětí, zařazovat výukový program do projektů, zvažovat možnosti využití pro řízené či spontánní učení, využívat program v kombinaci s ostatními klasickými metodami.

## 5. Výukové programy pro děti

Kvalitní počítačové programy podporují u dětí rozvoj schopností potřebných pro úspěšné zvládnutí přechodu na první stupeň ZŠ. Rozvoj schopnosti zrakového vnímání, soustředění, logického myšlení, podporuje se vývoj senzomotoriky, početních představ, rozvíjí se jemná motorika. Současně s tím, jak se děti učí zapamatovat si a porozumět symbolům, začínají rozlišovat písmena. Někdy se v podstatě globální metodou učí číst. Zapamatují si psanou podobu slova a později znají jeho význam, podporována je i schopnost rozlišení číselných znaků, seznamují se s novými výrazy – kurzor, myš, enter, klávesnice atd.

Podporuje se mechanická paměť tím, že se děti učí ovládat techniku, zapamatují si postup jak počítač vypnout, zapnout atd. Rozvíjeny jsou i některé vlastnosti, sebedůvěra (dětí, které si nevěří, zjistí, že u počítače nezklamou), trpělivost, postřeh, rychlost, pozornost a předvídavost, později jsou děti vedeny k přijímání pružných rozhodnutí a tvorbě určitých strategií.

Většina výukových programů je zaměřena komplexně, neprocvičuje jednotlivé vlastnosti a schopnosti izolovaně. Reakce počítače na pokyn zadaný dítětem a okamžitá zpětná vazba vytvářejí z počítače velmi atraktivní a přitažlivý herní prostředek.

### 5.1 Registrovaný vzdělávací a výukový software (16)

MŠMT na svých stránkách zveřejnilo seznam vzdělávacího software, který k datu 31. prosince 2006 úspěšně prošel evaluačním řízením. Učitelky MŠ a rodiče, kteří se chystají pořídit do MŠ či domů nějaký nový výukový software pro své děti, mají možnost se seznámit s tituly, kde by nemělo hrozit prakticky žádné riziko ve využívání tohoto výukového software na děti v předškolním věku. V tomto seznamu jsem označila ty, které jsou vhodné podle mého názoru a zkušeností právě pro děti v předškolním věku.

### SIPVZ Registrovaný výukový software

Pořadí	Autor, výrobce, prodejce	Název díla
1.	Abeceda, občanské sdružení	Elektronická učebnice literatury
2.	Akermann electronic Praha s.r.o.	Cabri 3D
3.	Akermann electronic Praha s.r.o.	Cabri Geometri II plus
4.	Akermann electronic Praha s.r.o.	Cabri Geometrie II
5.	Akermann electronic Praha,s.r.o.	TI InterActive !

6.	ALTER	Český jazyk 2
7.	ALTER	Český jazyk 6
8.	ALTER	Český jazyk 7
9.	<b>ALTER</b>	<b>Krtečkova matematika - Počítáme do šesti</b>
10.	ALTER	Počítáme z paměti
11.	ALTER	ZEMĚPIS (Společenské složky krajiny a Politická mapa světa)
12.	Anopress IT, a.s.	Anopress Kompendium - Historie
13.	Anopress IT, a.s.	Anopress Kompendium - Občanská výchova
14.	Anopress IT, a.s.	Anopress Kompendium - Společenské vědy
15.	Anopress IT, a.s.	Anopress Kompendium - Zeměpis
16.	ARID - Ing. Xuan Pham	ABC do školy 1.1
17.	ARID - Ing. Xuan Pham	DysCom 2.1
18.	Autodesk, s.r.o.	Autodesk Architectural Desktop 2007
19.	Autodesk, s.r.o.	Autodesk AutoCAD 2007
20.	Autodesk, s.r.o.	Autodesk Inventor professional 10, resp. 11
21.	AV Media, a.s.	SMART Board software
22.	Beňuška Jozef	Digitální učebnice fyziky pro střední školy
23.	Beňuška Jozef	Digitální učebnice fyziky pro základní školy
24.	BSP Multimedia s.r.o.	Angličtina do ucha
25.	BSP Multimedia s.r.o.	Encyklopedie přírody 2.0 - přírodopis a biologie
26.	BSP Multimedia s.r.o.	Encyklopedie vesmíru - fyzika a chemie
27.	<b>BSP Multimedia s.r.o.</b>	<b>Hejbejte se kosti moje - biologie, přírodopis a prvouka</b>
28.	BSP Multimedia s.r.o.	Jak se věci pohybují - fyzika a mechanika
29.	BSP Multimedia s.r.o.	Jak věci pracují 2.0 - fyzika, mechanika a chemie
30.	BSP Multimedia s.r.o.	Křížem krážem staletí - dějepis, vlastivěda a prvouka
31.	BSP Multimedia s.r.o.	Lidské tělo 2.0 - biologie a přírodopis
32.	BSP Multimedia s.r.o.	Němčina do ucha
33.	BSP Multimedia s.r.o.	Staň se světošlápkem - zeměpis, prvouka a vlastivěda
34.	BSP Multimedia s.r.o.	Věda hrou - přírodověda, prvouka a vlastivěda
35.	BSP Multimedia s.r.o.	120.000 Clipart images
36.	BSP Multimedia s.r.o.	Kostra ze všech stran
37.	Bubik-Zwyrtek	PRO100
38.	Centre for Modern Education (CZ), s.r.o.	Škola za školou A
39.	Centre for Modern Education (CZ), s.r.o.	Škola za školou B
40.	Centre for Modern Education (CZ), s.r.o.	Škola za školou C
41.	Centre for Modern Education (CZ), s.r.o.	Škola za školou D
42.	Cleverbee distribution s.r.o.	MasterEye - Vision 6
43.	Computer Media s.r.o.	iškola.cz

44.	Computer Media s.r.o.	KOMPENDIUM informatiky a výpočetní techniky
45.	Computer Press Online, a. s.	King České školy
46.	Corel Corporation	CorelDRAW Graphics Suite 11, 12, resp.X3
47.	D&COMM spol. s r.o.	Access 2003 Win32 Czech - MS Office. (a starší)
48.	D&COMM spol. s r.o.	Excel 2003 Win32 Czech - MS Office (a starší)
49.	D&COMM spol. s r.o.	FrontPage 2003 Win32 Czech - MS Office (a starší)
50.	D&COMM spol. s r.o.	Microsoft Office Word 2003 Win32 Czech (a starší)
51.	D&COMM spol. s r.o.	Outlook 2003 Win32 Czech - MS Office
52.	D&COMM spol. s r.o.	PowerPoint 2003 Win32 Czech - MS Office (a starší)
53.	D&COMM spol. s r.o.	Publisher 2003 Win32 Czech ( a starší)
54.	Digital Media, s.r.o.	Macromedia Studio
55.	ELKAN, spol. s r.o.	Calculus WIZ
56.	ELKAN, spol. s r.o.	Mathematica
57.	ELKAN, spol. s r.o.	Mathematica CALCCENTER
58.	ELKAN, spol. s r.o.	Mathematica for Students
59.	ELKAN, spol. s r.o.	The Mathematical Explorer
60.	EXEC, s.r.o.	Pinnacle Studio
61.	Fortna - Jaroslav Střeščík	Systém získávání počítačové gramotnosti pro ZŠ a víceletá gymnázia
62.	GeMiS spol. s r.o	Soví bludiště
63.	GeMiS spol. s r.o	Soví čaroděj
64.	GeMiS spol. s r.o	Soví čítanka
65.	GeMiS spol. s r.o	Soví galerie
66.	GeMiS spol. s r.o	Soví knihovnick
67.	GeMiS spol. s r.o	Soví kostky
68.	GeMiS spol. s r.o	Soví kouzelník
69.	GeMiS spol. s r.o	Soví noviny
70.	GeMiS spol. s r.o	Soví písmenka
71.	GeMiS spol. s r.o	Soví pohádky
72.	GeMiS spol. s r.o	Soví slabiky
73.	GeMiS spol. s r.o	Soví slova
74.	GeMiS spol. s r.o	Soví věty a texty
75.	GeMiS spol. s r.o	Soví ZOO
76.	Globe Internet, s.r.o.	CO TO JE Encyklopedie
77.	GRADA Publishing, a.s.	Drogy - smrtelné nebezpečí
78.	GRADA Publishing, a.s.	MS Access 2002 - multimediální příručka pro každého
79.	GRADA Publishing, a.s.	MS Excel 2000 - multimediální příručka pro každého
80.	GRADA Publishing, a.s.	MS Excel 2002 - multimediální příručka pro každého
81.	GRADA Publishing, a.s.	MS Word 2000 - multimediální příručka pro každého
82.	GRADA Publishing, a.s.	MS Word 2002 - multimediální příručka pro

		každého
83.	GRADA Publishing, a.s.	Sexuální výchova - průvodce obdobím puberty a dospívání
<b>84.</b>	<b>GRADA Publishing, a.s.</b>	<b>Těšíme se do školy</b>
85.	HASAP GASTRO Consulting, s.r.o.	HASAP GASTRO software
86.	Holubec Tomáš	Anorganická chemie
87.	Holubec Tomáš	Evropská unie
88.	Holubec Tomáš	Pracovní listy do zeměpisu
89.	Holubec Tomáš	Zeměpis ČR, Evropa, Svět
90.	Horejš Václav	HASAP Gastro Software
91.	Hruška Tomáš Ing.	EKONOMICKÉ PROCESY EU (Logistika 21.st.)
92.	Humusoft s.r.o.	FEMLAB
93.	Humusoft s.r.o.	MATLAB
94.	JOB ON s.r.o.	JOBENTER Jak na volbu povolání
95.	Kontis s.r.o.	iTutor
96.	Kontis s.r.o.	MS Office2000
97.	Landi Multimedia ČR, s.r.o.	Anglická gramatika 2003
98.	Landi Multimedia ČR, s.r.o.	Německá gramatika 2003
99.	Landi Multimedia ČR, s.r.o.	Německy efektivně 2003
100.	Landi Multimedia ČR, s.r.o.	Anglicky efektivně 2003
101.	LANGMaster International s.r.o.	LANGMaster Multimediální kabinet - Jazyky
102.	LANGMaster International s.r.o.	LANGMaster Multimediální kabinet 2005
103.	LANGMaster International s.r.o.	Multimediální kabinet 2005
104.	LANGMaster International s.r.o.	ŠKOLA hrou pro prezenční vyučování - Druhý stupeň a víceletá gymnázia
105.	LANGMaster International s.r.o.	ŠKOLA hrou pro prezenční vyučování - První stupeň
106.	LANGMaster International s.r.o.	ŠKOLA hrou pro prezenční vyučování - Základní škola
107.	LANGMaster International, s.r.o.	Anglicko-český a česko-anglický slovník Lexicon - 3xCD
108.	LANGMaster International, s.r.o.	Anglický výkladový slovník Collins COBUILD Student's Dictionary - 2xCD
109.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Elements - kurz pro pokročilé - 3xCD
110.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Elements - kurz pro středně pokročilé - 4xCD
111.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Elements - kurz pro začátečníky - 4xCD

112.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Millenium Line - čtení pro mírně pokročilé - 5xCD
113.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Millenium Line - čtení pro středně pokročilé - 5xCD
114.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Millenium Line - čtení pro začátečníky - 5xCD
<b>115.</b>	<b>LANGMaster International, s.r.o.</b>	<b>Angličtina pro děti - 1xCD</b>
116.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina The Heineman TOEFL - 3xCD
117.	LANGMaster International, s.r.o.	Angličtina Videokurzy - 7xCD
118.	LANGMaster International, s.r.o.	Jak na počítač - Komplet (ECDL) - 3xCD
119.	LANGMaster International, s.r.o.	Jak na počítač - Start (ECDL) - 3xCD
120.	LANGMaster International, s.r.o.	Němčina Sprechen Sie Deutsch? - kurz pro začátečníky - 3xCD
121.	LANGMaster International, s.r.o.	NěmčinaTangram - kurz pro pokročilé - 3xCD
122.	LANGMaster International, s.r.o.	NěmčinaTangram - kurz pro středně pokročilé - 3xCD
123.	LANGMaster International, s.r.o.	NěmčinaTangram - kurz pro začátečníky - 3xCD
124.	LANGMaster International, s.r.o.	Německo-český a česko-německý slovník Lexicon - 3xCD
125.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Biologie (12-16 let) - Dobrodružství poznání - 3xCD
126.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Biologie 1 (12 - 16 let) - 4xCD
127.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Biologie 2 (12 - 16 let) - 4xCD
128.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Dějepis 1 (12-16 let) - 4xCD
129.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Fyzika (12-16 let) - Dobrodružství poznání - 3xCD
130.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Fyzika 1 (12 - 16 let) - 4xCD
131.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Fyzika 2 (12 - 16 let) - 4xCD
132.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Chemie 1 (12 - 16 let) - 4xCD
133.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Chemie 2 (12 - 16 let) - 4xCD
134.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Matematika 1 (12 - 16 let) - 4xCD
135.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Matematika 1 (9 - 12 let) - 4xCD
136.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Matematika 2 (12-16 let) - 4xCD



137.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Matematika 2 (9 - 12 let) - 4xCD
138.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Přírodověda 1 (9 - 12 let) - 5xCD
139.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Přírodověda 2 (9-12 let) - 4xCD
140.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Zeměpis (12-16 let) - Dobrodružství poznání - 3xCD
141.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Zeměpis 1 (12-16 let) - 4xCD
142.	LANGMaster International, s.r.o.	ŠKOLA hrou - Zeměpis 2 (12-16 let) - 4xCD
143.	LANGMaster International, s.r.o.	Španělština Mirada - kurz pro začátečníky - 3xCD
144.	LANGMaster International, s.r.o.	Španělština Mirada - kurz pro pokročilé - 3xCD
145.	LANGMaster International, s.r.o.	Španělština Mirada - kurz pro středně pokročilé - 3xCD
146.	LANGMaster International, s.r.o.	Zak's Wordgames - 1xCD
147.	LEDA, spol. s.r.o.	Francouzsko-český ozvučený slovník
148.	LEDA, spol. s.r.o.	HEURÉKA
149.	LEDA, spol. s.r.o.	Talk to Me - němčina
150.	LEDA, spol. s.r.o.	Tell me More
151.	Lingea s. r. o.	GRAMMATICON-kontrola správnosti českých textů
152.	Lingea s.r.o.	Anglický studijní slovník Lingea Lexicon 2002
153.	Lingea s.r.o.	Anglický velký slovník Lingea Lexicon 2002
154.	Lingea s.r.o.	Francouzský slovník Lingea Lexicon 2002
155.	Lingea s.r.o.	Německý studijní slovník Lingea Lexicon 2002
156.	Lingea s.r.o.	Německý velký slovník Lingea Lexicon 2002
157.	MANTIS	Videoatlas bezobratlých živočichů a prvoků
158.	Matik	Matik 6-9
159.	Maxon Computer	Cinema 4D
160.	MEDIA TRADE Interactive, s.r.o.	PHYSIKUS ... a výuka se stane dobrodružstvím
161.	Microsoft ČR	MS Office 2003 CZ
<b>162.</b>	<b>Multimedia ART</b>	<b>Chytré dítě - HRY</b>
163.	Multimedia ART	Chytré dítě - MATEMATIKA 1
164.	Multimedia ART	Chytré dítě - Matematika 2+3
<b>165.</b>	<b>Multimedia ART</b>	<b>Chytré dítě - Než začne matematika</b>
<b>166.</b>	<b>Multimedia ART</b>	<b>Chytré dítě - Pro nejmenší</b>
167.	Multimedia ART	Matematika 4+5 - Chytré dítě
<b>168.</b>	<b>Multimedia ART</b>	<b>Naslouchej a hrej si - Chytré dítě</b>
<b>169.</b>	<b>Multimedia ART</b>	<b>SLABIKÁŘ - Chytré dítě</b>
170.	Nakladatelství Sedmikráska	Čítanka o holocaustu Židů za 2. světové války
171.	Pachner	Český jazyk - PONškola

172.	Pachner	Český jazyk, přijímací zkoušky na SŠ
173.	Pachner	Fyzika zajímavě, termika
174.	Pachner	Interaktivní výuka Word 2002
175.	Pachner	Multimediální učebnice Excel 2002
176.	Pachner	Obsluha PC snadno a rychle
177.	Pachner	Písně bobra Hermana
178.	Pachner	Vlastík, dějepisná část vlastivědy
179.	Pachner	Word a Excel v příkladech
180.	Pachner	Fyzika zajímavě, kapaliny a plyny
181.	Pachner - Petr Brant	Dynamická geometrie
182.	Pachner - Robert Tišer, Zdeněk Novotný	PowerPoint a Access v příkladech
183.	Pachner - Zdeněk Pazdera	Rostliny kolem nás, verze 2
184.	Pachner Jan	Matematika - Přijímací zkoušky na SŠ, ver.2
185.	Pachner-Bakaláři	Bakaláři-společné prostředí,evidence,tematické plány
186.	Pachner-Barbora Paulerová	Environmentální výchova
187.	Pachner-Jaroslav Kusala	Fyzika zajímavě - Optika
188.	Pachner-Robert Tišer	Digitální fotografie, jak na to
189.	Pachner-Zdeněk Novotný	Fyzika zajímavě - Mechanika
<b>190.</b>	<b>PETIT, občanské sdružení</b>	<b>Brepta - rozvoj komunikačních dovedností</b>
<b>191.</b>	<b>PETIT, občanské sdružení</b>	<b>Méd'a čte - multimediální slabikář</b>
<b>192.</b>	<b>PETIT, občanské sdružení</b>	<b>Méd'a počítá - základy matematiky</b>
193.	PETIT, občanské sdružení	Altíkovy úkoly - slova, věty, obrázky
194.	PETIT, občanské sdružení	Altík - tvorba komunikačních tabulek
195.	Petržílková Marta Mgr.	Mentio MM (Memory Management)
196.	Petržílková Marta Mgr.	Mentio Nakupování
197.	Petržílková Marta Mgr.	Mentio Slovesa
198.	Petržílková Marta Mgr.	Mentio Slovní zásoba
199.	pmq SOFTWARE	Deseti Prsty - psaní všemi deseti na PC / stroji
200.	PROFIMEDIA, s.r.o.	ACTIVstudio
201.	Sarsoft - Jindřich Šaršon	Akční čeština
202.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz českého jazyka pro 5. třídu
203.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz českého jazyka pro 9. třídu
204.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz českého jazyka pro maturanty
205.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz matematiky pro 5. třídu
206.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz matematiky pro 9. třídu
207.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz matematiky pro maturanty

208.	Scio, o.p.s.	Internetový kurz základů společenských věd pro maturanty
209.	Scio, o.p.s.	Online testy z českého jazyka a matematiky
210.	SGP Systems, s.r.o.	SGP Baltík 2
211.	SGP Systems, s.r.o.	SGP Baltík 3
212.	SGP Systems, s.r.o.	SGP Informatika
213.	SGP Systems, s.r.o.	SGP Baltík 4 .NET
214.	Sibelius (DISK Multimedia)	Sibelius - notační program
<b>215.</b>	<b>SILCOM, s.r.o.</b>	<b>Alík - Pojd' si hrát</b>
<b>216.</b>	<b>SILCOM, s.r.o.</b>	<b>Alík-Můj první slabikář</b>
<b>217.</b>	<b>SILCOM, s.r.o.</b>	<b>Alík-Než půjdu do školy</b>
<b>218.</b>	<b>SILCOM, s.r.o.</b>	<b>Alík-Veselá matematika</b>
219.	SILCOM, s.r.o.	Čím budu?
220.	SILCOM, s.r.o.	Didakta - Přírodopis 1
221.	SILCOM, s.r.o.	Didakta – Přírodopis 2 – Biologie člověka
222.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Angličtina
223.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Angličtina 1
224.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Český jazyk 2 (Pravopis a tvarosloví)
225.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Dějepis
226.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Diktáty 2
227.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Fyzika
228.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Geometrie 1
229.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Geometrie 2
230.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Němčina 1
231.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Zeměpis
232.	SILCOM, s.r.o.	Dobrodružná Angličtina
233.	SILCOM, s.r.o.	Einstein Junior
234.	SILCOM, s.r.o.	Kdo to ví, odpoví - Zlatá edice
235.	SILCOM, s.r.o.	Matematika na Divokém západě
<b>236.</b>	<b>SILCOM, s.r.o.</b>	<b>Všeználek to ví</b>
237.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Angličtina 2
238.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Diktáty 1
239.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Chemie
240.	SILCOM, s.r.o.	Didakta-Matematika 2
241.	Slípek Pavel Ing.	doSystem - doTest
242.	Slípek Pavel Ing.	doSystem - EduBase
243.	SODATSW spol.s r.o.	OptimAccess
244.	SODATSW, spol. s r.o.	OptimAccess Edu
245.	SOFTER - Petr Erbes	Mistr rovnic
246.	Sonetech, s.r.o.	EdgeCAM
247.	SPIN, s.r.o.	Listen and Learn English: Flyers
248.	SPIN, s.r.o.	Listen and Learn English: Movers
249.	SPIN, s.r.o.	Listen and Learn English: Starters
<b>250.</b>	<b>Studio počítačové grafiky Kolín</b>	<b>Chytrý Honza a kouzelné kolo</b>

251.	Studio počítačové grafiky Kolín	Chytrý Honza na cestách - 3D model ČR pro vlastivědu
252.	Studio počítačové grafiky Kolín	Prozkoumej tajemství planet
253.	Studio počítačové grafiky Kolín	Prozkoumej tajemství techniky
254.	Studio počítačové grafiky Kolín	Zábavný učitel hudby
255.	SWX - Ing Jiří Fučík	ATF (All Ten Fingers) – Psaní všemi deseti na klávesnici počítače
256.	ŠPINAR - software s.r.o.	TurboCAD DELUXE, verze 12
257.	ŠPINAR - software s.r.o.	TurboCAD Professional, verze 10
258.	Štefl Vladimír software	Hrátky s dějepisem
259.	Štefl Vladimír software	Hrátky s přírodou
260.	Štefl Vladimír software	Putování světem rostlin
261.	Štefl Vladimír software	Svět očima Amerlinga
262.	Štefl Vladimír software	Vzdušný oceán
263.	Terasoft, a.s.	TS biologie - hmyz: Výuka s otázkami
264.	Terasoft, a.s.	TS Všeobecný přehled - otázky, testy, soutěže
265.	Terasoft, a.s.	3D Architekt
266.	Terasoft, a.s.	Edison 4.0 CZ – multimediální elektrolaboratoř pro výuku fyziky
267.	Terasoft, a.s.	TS Angličtina 1 - pro malé školáky
268.	Terasoft, a.s.	TS Angličtina 3 - pro školáky
269.	Terasoft, a.s.	TS Angličtina 4 - pro školáky
270.	Terasoft, a.s.	TS Angličtina 5 - pro školáky
271.	Terasoft, a.s.	TS Artopedia 2
272.	Terasoft, a.s.	TS Český jazyk 4 - PRAVOPISNÁ CVIČENÍ
273.	Terasoft, a.s.	TS Český jazyk I - PRAVOPIS
274.	Terasoft, a.s.	TS Český jazyk II - JAZYKOVÉ ROZBORY
275.	Terasoft, a.s.	TS Český jazyk III - DIKTÁTY
276.	Terasoft, a.s.	TS Dějepis - otázky, testy, soutěže
277.	Terasoft, a.s.	TS Dětský koutek 1 - Pro prvňáčky a předškoláčky
278.	Terasoft, a.s.	TS Dětský koutek 2 - Kouzelný svět myšáka Bonifáce
279.	Terasoft, a.s.	TS Dětský koutek 3 - Čeština pro nejmenší
280.	Terasoft, a.s.	TS Dětský koutek 4 - Alenka a svět kolem nás
281.	Terasoft, a.s.	TS Dětský koutek 5 - Martínkova zvířátka
282.	Terasoft, a.s.	TS Matematika 1 - 4
283.	Terasoft, a.s.	TS Matematika pro prvňáčky
284.	Terasoft, a.s.	TS Němčina 1 - pro malé školáky
285.	Terasoft, a.s.	TS Němčina 2 - pro školáky
286.	Terasoft, a.s.	TS Němčina 3 - pro školáky
287.	Terasoft, a.s.	TS Němčina 4 - pro školáky

288.	Terasoft, a.s.	TS Rodinná a sexuální výchova
289.	Terasoft, a.s.	TS Sada výukového software (výběr z let 1992 - 1998)
290.	Terasoft, a.s.	TS Tajemný svět hmyzu
<b>291.</b>	<b>Terasoft, a.s.</b>	<b>TS Výuková pexesa</b>
<b>292.</b>	<b>Terasoft, a.s.</b>	<b>Kreslení pro děti</b>
293.	Terasoft, a.s.	TS Přírodověda 3 - živočichové a rostliny ČR
294.	Terasoft, a.s.	Newton 2
295.	Terasoft, a.s.	TINA PRO
296.	Terasoft, a.s.	320 000 obrázků a fotografií na DVD ROM
297.	Terasoft, a.s.	Artopedia 3
298.	Terasoft, a.s.	Dětské grafické studio
299.	Terasoft, a.s.	EuroTalk - Talk Now
300.	Terasoft, a.s.	EuroTalk - WorldTalk
301.	Terasoft, a.s.	National Geographic - 3D Globe
302.	Terasoft, a.s.	National Geographic Maps
303.	Terasoft, a.s.	TS Angličtina 2 - pro školáky
304.	Terasoft, a.s.	TS Botanika 1 - vybrané čeledi dvouděložných rostlin
305.	Terasoft, a.s.	TS Český jazyk 5 - opakování mluvnice a literatury
306.	Terasoft, a.s.	TS Matematika - logické hádanky a úkoly z geometrie
307.	Terasoft, a.s.	TS Němčina pro školáky 5
308.	Terasoft, a.s.	TS Přírodověda 1
309.	Terasoft, a.s.	TS Přírodověda 2 – živočichové a rostliny cizích krajín
310.	Terasoft, a.s.	TS Přírodověda 4 - žij s námi
311.	Terasoft, a.s.	TS Vlastivěda 1
312.	Terasoft, a.s.	TS Výuka Informatiky 1 - ovládání textových editorů
313.	Terasoft, a.s. a Aidem Media	Angličtina pro děti (pro 4.-5. r. ZŠ)
314.	Terasoft, a.s. a Aidem Media	Angličtina pro nejmenší (pro 3.-4. r. ZŠ)
315.	Terasoft, a.s. a Aidem Media	Němčina pro nejmenší (pro 3.-4. r. ZŠ)
316.	Terasoft, a.s. a DesignSoft	Newton 3 – fyzikální laboratoř – mechanika
317.	Texas Instruments	Derive
318.	Zaviačič Jaroslav	ZAV - programovaná individuální výuka psaní na PC a následných rutin pro klávesnicově gramotné
319.	Zebra systems, s.r.o.	Ferdova matematika 1.třída
320.	Zebra systems, s.r.o.	Ferdova matematika 2.třída
321.	Zebra systems, s.r.o.	Fyzika
322.	ZONER software, s.r.o.	Zoner Context 4
323.	ZONER software, s.r.o.	Zoner Callisto 4 a 5
324.	ZONER software, s.r.o.	Zoner Photo Studio + Zoner Media Explorer

## 6. Využití počítače k přípravě pro vstup do základní školy

### 6.1 Školní zralost

V předškolním věku je nezbytné vytvářet podmínky pro dosažení potřebné úrovně zralosti CNS tak, aby dětem přechod na 1. stupeň ZŠ nečinil problémy. Pro maximální podporu rozvoje hledají učitelé různé metody práce s dětmi. Jednou z nich může být i využívání vzdělávacích programů prostřednictvím počítače.

V případě využití počítače je možná okamžitá kontrola úspěšnosti řešení úkolu, animace a možnost ovlivnění reakce počítače dítěte. S postupným rozvojem myšlení, představ a s nabýváním zkušeností se rozvíjí zejména zraková a sluchová diferenciací, analýza a syntéza, později potřebná pro výuku čtení a psaní. Výukové programy zaměřené na procvičování percepce dětí předškolního věku jsou časté v různých podobách a dětmi vyhledávané.

Vzhledem k vývoji dítěte předškolního věku a podpoře maximálního rozvoje osobnosti a ve vztahu k rychlosti změn, které se v tomto věku realizují, se počítač jeví jako vhodný doplněk práce s dětmi. Pedagogové, ale i rodiče mohou využívat programy vytvořené právě pro děti předškolního věku, které podporují rozvoj schopností a vlastností, které jsou potřebné pro úspěšné zvládnutí 1. stupně základní školy.

### 6.2 Zraková a sluchová percepce

Stupeň vývoje CNS má vliv i na rozvoj zrakového a sluchového vnímání, které je jedním z předpokladů naučit se číst a psát, porozumět psanému a tištěnému slovu. Mnohé z potřebných dovedností a schopností dozrávají právě v období přechodu z předškolního stupně na školní.

Sluchová a zraková percepce, senzomotorická koordinace, ale i způsob myšlení ovlivňují porozumění informacím, které jsou jedinci předkládány. Pokud je některá z uvedených složek a jejich součinnost narušena, může dojít ke specifickým poruchám učení (dyslexie, dysortografie,..).

Mnohé z výukových programů podporují rozvoj zrakové a sluchové percepce, rozvoj senzomotoriky a vedou děti k logickému myšlení.

#### *Zraková percepce*

Zralost zrakové percepce je nezbytná pro diferenciaci při vnímání tvarů písmem. Programy pomáhají při rozlišení stranově obrácených a otočených tvarů. Děti mají za úkol obrácené tvary otočit do správné polohy kurzorem nebo šipkami. Procvičují rozlišení detailů, shody nebo rozdílnost mezi obrázky ve spojení s pohybem ruky.

Podpora zralosti očních pohybů ve spojení s jinou pohybovou aktivitou je důležitá pro orientaci na řádce. Jedinec je v počítačových programech veden k praktické činnosti vidění v koordinaci s pohybem ruky. Nedostatečná podpora procvičování senzomotorické koordinace způsobuje nezralost v této oblasti a je v pozdějším věku příčinou problémů s psaním.

Pro zpracování slabik i celých slov je nezbytná schopnost vizuální analýzy. Procvičování analýzy a syntézy slov i slabik je součástí počítačových programů v různých variantách. K procvičování vizuální integrace = schopnosti vnímat komplexně, neulpívat na jednom detailu nebo globálním pohledu, slouží vyhledávání předmětů a tvarů, předmětů v pozadí atd.

### *Sluchová percepce*

Některé výukové programy podporují rozvíjení sluchového vnímání, které se v předškolním věku rozvíjí rychleji než zraková percepce. Děti dokáží rozlišit jednotlivé fonémy rychleji než vizuální podobu jednotlivých písmen.

Z pohledu práce s dětmi v předškolním věku nejsou zadání na podporu rozvoje sluchového vnímání tak četná jako procvičování zrakové percepce a jsou podmíněna schopností rozlišovat tiskací písmena. Proto je třeba častěji využívat klasických metod procvičování. Počítač umožňuje propojení názorné zkušenosti se zkušeností psanou a sluchovou.

Praktické zkušenosti s využíváním počítače v mateřské škole potvrdily, že výukové programy lze s úspěchem používat při práci s nesoustředěnými dětmi. Například ve skupině 5 – 6letých dětí a u dětí s odkladem školní docházky, které jsou hravé nebo mají sníženou úroveň autoregulace či nemají zájem o řízené činnosti, byly učitelky úspěšné vždy, když dítě vyzvalo k procvičování potřebné kompetence za pomoci počítače. Následně děti samy vyžadovaly procvičování některých kompetencí touto metodou, ale vždy požadovaly přítomnost učitele. V období od 5 do 7 let, v souvislosti s rostoucím zájmem o poznávání okolního světa, se děti začínají zajímat o počítačové vzdělávací programy a programy encyklopedického charakteru. Osvědčilo se předkládat dětem tyto programy v kombinaci s encyklopediemi v knižní podobě, dle zájmu dětí. Při výběru programů je nezbytné respektovat didaktické aspekty.

### **6.3 Školní připravenost**

Pro úspěšné zvládnutí role školáka jsou potřebné četné kompetence, které jsou závislé na specifické sociální zkušenosti. Škola děti rozvíjí tak, jak je společnost považuje za žádoucí, reprezentuje obecné hodnoty společnosti. Škola se může stát místem, kde dochází ke střetu systému hodnot rodiny a společnosti. Tato konfrontace může působit problémy v podstatné míře například u dětí z nižších sociokulturních vrstev a minoritních skupin.

Těmto dětem lze pomáhat přijmout normy společnosti jednak běžnými metodami (simulované modelové situace, videoprojekce, rozhovory aj.), ale i řešením modelu určité sociální situace prostřednictvím počítačových programů. Tyto programy jsou například úspěšně využívány v projektu pro začlenění minoritních skupin do společnosti v předškolním vzdělávání v Izraeli. Děti potřebují individuální přístup a počítač je za tímto účelem velmi dobře použitelný. Musíme však opět zdůraznit, že hovoříme o počítači jako o doplňkové metodě, která navazuje na běžné metody.

U dětí z nižších sociokulturních skupin napomůže pocitu školní úspěšnosti podporou kompetencí, jakými jsou vytrvalost, sebeovládání, odolnost k zátěži a schopnost překonávat překážky. Děti musí být pro nácvik těchto kompetencí motivovány. Počítač je pro děti natolik atraktivní, že je motivuje k výkonu a snaze předvést, co dovedou. Získávají okamžitou zpětnou vazbu podpořenou pochvalou či povzbuzením ze strany učitele, které je motivuje k dalším činnostem.

Například ve Švédsku se zapůjčují do rodin laptopy pro potřeby rodičů a dětí, aby mohli společně řešit programy nebo hrát hry. Rodiče si mohou prohlédnout portfolio svého dítěte, aby viděly, jakých úspěchů dosáhlo a jak se vyvíjí.

Pro adaptaci na školu je významná úroveň verbální komunikace. Jakýkoli nedostatek nebo porucha řeči zhoršuje pozici dítěte ve třídě a zatěžuje jeho vztah s učitelem. Následkem je horší hodnocení. Špatně mluvící dítě prožívá komunikaci jako stresovou záležitost a snaží se jí vyhnout.

Poruchy řeči se vždycky projeví i narušením komunikace, resp. celkové sociální adaptace. V souvislosti s poruchou řeči může být narušen vývoj sociálních dovedností, zejména pokud nějak souvisí s komunikací. Obtížnost adekvátního vyjádření vlastních pocitů a přání, resp. přiměřené reakce na projev jiného člověka, je prožívána jako frustrující. Komunikace se za těchto okolností stává zdrojem stresu. Lidé s poruchou řeči nejsou vždycky schopni i v běžných sociálních situacích vhodně reagovat. Pro řešení komunikačních potíží mnohdy volí méně přiměřené obranné reakce, nejčastěji únikového charakteru. Dítěti můžeme zátěžovou situaci a následně negativní hodnocení usnadnit tím, že mu poskytneme jednu z možností řešení prostřednictvím odpovídajícího počítačového programu. Dítě se nemusí obávat, že zklame ve verbálním vyjádření. Podmínkou je individuální práce s dítětem, povzbuzení a pochvala za dobře splněný úkol, aby dítě postupně ostych ztrácelo a získalo sebedůvěru.

Prostřednictvím výukových programů můžeme pomáhat s jazykovými problémy danými odlišností jazyka dětem ze sociokulturně odlišných skupin.



## 7. Využití počítače pro vzdělávání dětí se specifickými potřebami

Počítač s vhodnými programy může působit jako diagnostický prostředek, ale i jako pomůcka při reedukaci. Speciální počítačové programy mohou pomoci při nápravě specifických poruch učení (SPU), kdy je třeba volit odlišné učební prostředky a metody. Některé počítačové programy jsou vyvíjeny speciálně pro tyto účely.

Výběr programů pro děti s SPU vyžaduje nejen znalost informační technologie, ale vyžaduje větší pozornost věnovanou výběru programů a pro správné využití programů poznatky z oblasti speciální pedagogiky, psychologie, ale i biologie učení. Nelze proto používat běžné programy pro rozvoj matematických nebo jazykových dovedností bez přizpůsobení metodiky a naopak nelze používat speciální programy pro děti s SPU bez znalosti problematiky.

Negativní vliv programu na dítě nemusíme odhadnout nebo zjistit hned, vždyť programy dokonce kupujeme skoro výhradně bez jejich shlednutí. Bez hlubší analýzy programu mohou zůstat jeho lečjaké nepřístojnosti skryty a bez profesionální recenze nemáme nijak zaručeno, že je program bez chyb. Řada autorů programů nerespektuje dokonce ani základní zásady působení programu na psychiku dítěte, přitom je všeobecně známé, že chybným působením programu můžeme dítě trvale a prakticky nevratně poškodit. To se týká hlavně dětí i se zatím nezjištěnými psychopatologiemi a neurologickým somatickým poškozením.

Chybějící indikace LMD je závažnou chybou pro další celkový rozvoj dítěte. Při neznalosti jeho skutečného celkového zdravotního stavu mu můžeme uškodit, protože některé programy nezohledňují specifika takto postižených dětí. Jestliže ani my neznáme, jak na tom dítě je, použitím programu můžeme způsobit dlouhodobé nebo prakticky trvalé negativní změny v psychice, dokonce např. i epileptický záchvat. Bohužel, diagnostika dětí v praxi neprobíhá často na profesionální úrovni a posudek neurologa je téměř snem.

Počet dětí, kterým můžeme uškodit z neznalosti jejich potíží je poměrně velký. Např. v rámci šetření 1. Lékařské fakulty bylo vyšetřeno 10 000 dětí. Šetření zjistilo 18% populace s vyjádřeným syndromem LMD klinické závažnosti a dalších 15% se subklinickými potížemi. Prakticky to pro nás znamená, že každé třetí dítě má nárok na práci jen s takovými programy, které jsou pro ně určeny nebo vhodné (Programy pro SPU). Depistáž je možné provádět i s pomocí programu. Pokud je takový program vytvářen odborníky, mělo by u něj být uvedeno teoretické odůvodnění a způsob vyhodnocení práce dítěte s programem.

### 7.1 Diagnostika

Propojení diagnostického vyšetření s využitím počítače má v zahraničí již svou tradici. U nás se možnosti spojení těchto dvou prvků více otevřely až po roce 1989. I když zásadní snahy čerpaly ze zahraničních zkušeností, ne právě vše, co

bylo v minulých deseti letech vytvořeno, přispělo ke zkvalitnění a efektivnímu využití výpočetní techniky.

Chybný či nevhodně použitý diagnostický nebo reedukační program způsobí zpravidla škody na psychickém zdraví dítěte a poruchy v jeho vývoji. Některé standardizované psychologické testy existují i v počítačové podobě, ale s ohledem na způsob jejich použití, což je nutná přítomnost psychologa, nebudou asi častým programem ve škole ani v budoucnu.

Známý program je Písmohrátky – diagnostika.

Jedná se o pedagogické diagnostické zkoušky s porozuměním. Program obsahuje test čtení s porozuměním a test rytmické reprodukce slabičné s porozuměním v obrázkové a slovní verzi v podobě akustické a optické, test vizuální diferenciaci s porozuměním a tentýž test s postřehem. K použití programu je nutné absolvovat půldenní odborný seminář.

## **7.2 Reedukace**

Činnost nápravná úzce souvisí s činností diagnostickou, neboť se vzájemně ovlivňují a doplňují. Volba konkrétních nápravných (rozvíjejících, reedukačních) metod, a tedy i programů, je dána individuálními potřebami dítěte. Vychází bezpodmínečně z diagnózy a vyžaduje zajištění vhodných podmínek, v nichž reedukace probíhá. Jestliže má být reedukace účinná, musí jednoznačně směřovat ke zlepšení stavu dítěte, tj. zmírnění nebo odstranění specifických výukových či výchovných problémů.

Při hledání pozitivních východisek, různých způsobů hodnocení a individuálního přístupu k dítěti můžeme počítač do reedukační činnosti bez problémů zapojit. Počítač patří již mezi základní pomůcky, které je možné při reedukační činnosti využívat. V ČR jsou známé programy řady Písmohrátky. Písmohrátky 4 – reedukace pro předškoláky a děti s odloženou školní docházkou jsou pro ně vhodným reedukačním programem. Po odborném zácviku (např. učitelem) je vhodné program používat i v domácím prostředí pro práci rodičů s dětmi.

Zde je na místě opět zdůraznit, že použitím nevhodných programů můžeme dítěti ublížit. Reedukace představuje dlouhodobé a opakované použití vybrané metody, tedy např. programu, a chybným programem dítěti můžete upevnit chybné psychické vazby, a to prakticky i nevratně. Při reedukaci je tento fakt zřejmý, neboť opakování je jedním z jejich principů, ale i situace opakovaného použití chybného programu představuje poměrně účinné učení, ve kterém je ale dítěti upevňována chyba. Je pak celkem jedno, jakého charakteru chyby jsou, a právě to je jedno z nebezpečí používání oblíbeného počítače a programů na něm.

## **7.3 Výběr programu**

Nestačí vybírat pouze z nabídky v katalogích. O programech je třeba získat další informace od specialistů. Je potřeba věnovat pozornost cíli a didaktickému

účelu, ale i jeho obsahu a rozsahu. Jasná musí být struktura programu, pokud možno doplněná metodickým návodem. Program by měl jedince pozitivně motivovat, to znamená oceňovat pokroky a správné postupy dítěte, nezdůrazňovat chyby, nevhodné je „známkování“. Na tvorbě programu by se měl podílet kromě programátorů a oborových didaktiků také speciální pedagog, psycholog, výtvarník, popř. neurolog a pediatr. Je třeba odlišit tým autorů programu od distributora nebo prodejce. Hodnocení v odborném tisku a recenze jsou nutné pro posouzení z pohledu více oborů. Pokud má program rozvíjet i jemnou motoriku nebo je určen reedukaci, je vhodné pro ovládnutí používat klávesnici nebo počítačovou myš. Zpracování učiva musí odpovídat teoretickým požadavkům pro rozvoj příslušných dovedností v souvislosti s SPU. Program by měl umožnit volbu zátěže – nastavitelnost obtížnosti učiva a tempa práce ve vztahu k individuálním schopnostem jedince. Nezbytná je zpětná vazba jak pro žáky, tak pro učitele. Při reedukaci jsou nežádoucí multimediální prvky a dynamické efekty.

Problematika vhodné hračky se týká i dětí, které dlouhodobě pobývají v nemocničním zařízení v případě zdravotní rehabilitace, po úrazech, operacích, i jedinců dlouhodobě nemocných. Například v Motolské nemocnici, v odděleních pro dlouhodobě nemocné, se kromě hraček začínají objevovat i počítače vybavené doporučenými programy.

## 8. Spolupráce s rodinou

Spolupráce s rodinou ve vztahu k využívání počítače v mateřské škole a v domácím prostředí na nějaké vyšší úrovni je prozatím v nedohlednu. I když se možná blýská na lepší časy, zdaleka spolupráce MŠ s rodinou ještě neodpovídá představám pedagogických pracovníků.

O skutečnosti, že mateřská škola využívá počítače při vzdělávání dětí, je nutné rodiče informovat, stejně jako o programech. Mateřská škola by měla umožnit rodičům seznámit se s nimi, vyzkoušet si je. Leckdy je to pro rodiče první příležitost ke kontaktu s počítačem. Dítě se tak dostává do pozice učitele, protože je zkušenější, a vede rodiče. Dochází tak k maximální podpoře sebedůvěry dítěte. Rodiče by měli být informováni i o časovém prostoru poskytnutém dítěti pro činnost u počítače v MŠ. Pokud má dítě doma počítač je vhodné promluvit s rodiči, aby poskytovali svým dětem pro činnost s počítačem časový prostor v návaznosti na mateřskou školu.

Rodiče ale mnohdy na nabádání ze strany MŠ nedají. Jen málokterý rodič se přijde poradit, který program je pro dítě optimální a který bychom jim doporučily. A co se týče vymezení časového prostoru. To děti také neznají a mohou si hrát na počítači většinou neomezeně.

Snad je lepší a praktičtější působit na rodiče zprostředkovaně a to přes děti samotné. To znamená, že mateřská škola může sehrát do budoucna pozitivní úlohu ve vztahu k ochraně zdraví dětí tím, že jim bude již od prvního kontaktu s počítačem v mateřské škole vštěpovat žádoucí návyky – umytí rukou před hraním, nastavení odpovídajícího času na minutovém budíku, kompenzování sedavé činnosti s pohybovou, aj.

Může se stát, že vzhledem k věku dětí nemůžeme udělat příliš, ale stejně jako v případě prevence proti zneužívání a týrání dětí, protidrogové prevence a péče o vlastní zdraví, je každá drobnost, detail, který jedinci zůstane v paměti, důležitým tzv. základním kamenem, na kterém by mohl vybudovat svůj budoucí životní styl. Záleží pouze na dospělých jakou pro položení těchto základních kamenů zvolí metodu a jak naváží na základy položené v mateřské škole další učitelé a vychovatelé, s kterými přijdou děti do styku ve svém budoucím životě.

A co to zkusit sami, vážení rodiče? Ovládněte obrazovku! Odměřujte! – nabádá ve své knize Krotíme obrazovku Pavel Říčan a Drahomíra Pithartová a já tvrdím ovládněte počítačovou obrazovku!

### ***8.1 Ovládněte počítačovou obrazovku!***

Nejdůležitější je naučit se s počítačem žít.

#### ***• Učte děti vybírat***

Častou chybou je sednout si k počítači, když zrovna máme chuť něco hrát. Zapnutý počítač může působit také jako magnet. I mizerný výukový program nás něčím zaujme; třeba ho kritizujeme, ale počítač nevypneme.

Je třeba naplánovat sobě samotným a do určitého věku i dětem, co se bude hrát, k čemu se bude počítač využívat.

• ***Učte děti vypínat***

Když vás některý výukový program zklame, řekněte: „Takovouhle slátaninu (neváhejte ani vybočit ze spisovného jazyka nějakým silnějším slovem) teda hrát nebudu!“ Nebo jde-li o výukový program Vaší dcery, řekněte laskavě, ale pevně: „Terezko, tohle musíme vypnout. Vždyť to nemá hlavu ani patu a pořád tam něco rozbíjejí, fuj!“ Ve větách tohoto druhu buďte vynalézaví, jdou-li vám od srdce, dítě je převezme.

• ***Pozor na počítačové hry***

jsou velmi přitažlivé a při některých se děti zábavnou formou naučí pracovat s počítačem. Hrozí ovšem, že počítač dítěti nahradí kamaráda. A bohužel – nejrozšířenější jsou hry, jejichž hlavní náplní je násilí. Před těmi je třeba děti chránit stejně jako před drogami – tady nelitujte času, peněz ani vynalézavosti.

• ***Vysvětlujte***

Strašim dětem vysvětlujme škodlivosti mediálního násilí, pornografie, kýče a senzacechtivého zpravodajství i ohlupující sugestivnost reklamy. S dospívajícími o těchto tématech diskutujeme jako rovní s rovnými. Mladí lidé, kteří dovedou prokouknout psychologické finty výrobců kýče, mají jakési „protilátky“, zůstávají aspoň zčásti nad věcí. Nedají se tak snadno strhnout tím, co vidí, dovedou se tomu vysmát.

• ***Vyjadřujte své názory i mimo rodinu***

V této zemi jsme si odvykli veřejně projevovat to, co si myslíme. Ztratilo se i vědomí, že každé veřejné vystoupení rodičů je mimořádně důležitou součástí výchovy jejich dětí. Je třeba mluvit o televizních pořadech, filmech, videokazetách, výukových programech... na schůzích rodičů ve škole a kdekoli je k tomu příležitost: chválit, kritizovat, rozebírat. Je dobré psát – s vědomím dětí a pokud možno za jejich účasti – dopisy televizním a rozhlasovým stanicím, novinám a výrobcům výukových programů... Nedostanete možná odpověď a je málo pravděpodobné, že budou čteny nebo dokonce otištěny vaše dlouhé rozbory. Nevadí. Je to jako s mnoha drobnými dobrými činy: jsou jako potůčky, které se ztrácejí v písku pouště – ale kdesi úplně jinde náhle vytryskne silný pramen. (Důležité je vyjádřit co nejpřesněji, ale velmi stručně, který pořad, výukový program podle vašeho názoru dětem prospěl, který uškodil a proč.)

• ***Kupte nové výukové programy***

Dají se nejen koupit, vypůjčit v půjčovně, ale i vyměňovat se známými atd. Pěkný výukový program dá dětem mnohem víc než špatná počítačová hra a děti se k němu budou vracet s chutí.

• **Zakazujte**

k ovládní počítače patří – nejde-li to jinak – i autoritativní zákaz: „Tohle hrát nebudeš!“ Nebo: „Tehle výukový program pro Tebe není dobrý. Zavři to, ano?“ (Nemusíme trvat na okamžitém vypnutí počítače, neškodí počkat ještě dvě nebo tři minuty. Někdy – ale opravdu jen výjimečně! – můžeme dokonce ustoupit, nechat se od dítěte přemluvit.)

• **Šetřme zákazy, a to úzkostlivě**

(To je vůbec jedno z nejdůležitějších pravidel výchovy.)  
Ale také se jich nebojme. Dnes často zapomínáme, že dítě potřebuje nejen něžnou péči a lásku, ale že má stejně silnou potřebu pevné autority. Dospělý má být autoritou! Jako takový je nejen nepříjemným omezovatelem, ale především oporou: Je pro dítě někým, kdo je ochoten a schopen vnášet řád do chaosu (a to i do chaosu dětského nitra), vést druhé, zaručit spravedlnost, zajistit budoucnost. Dítě potřebuje pevnou ruku, aby vědělo, že někomu záleží na tom, jaké je a jaké bude. Jinak mu neposkytneme to, co je na dětství nejcennější: pocit bezpečí. Pomozme mu poznat základní sladkou chuť slova „poslušnost“, pro kterou dnešní doba pro samý pokřik o svobodě (chápané jako libovůle) a o seberealizaci má tak málo smyslu!

• **Zákaz nemusí být vždycky striktní, absolutní.**

Třináctileté dítě například někdy už spíše jen upozorníme: „Měla bys už jít spát, nebo budeš zítra ve škole zase unavená.“ Mělo by však být naprosto jasné, zda jde o domluvu, nebo o zákaz. (5:42)

### 8.2 Odměřujte!

Určete sami sobě i dětem max. počet hodin, který týdně strávíte počítačovou zábavou.

Doporučuje se nejvýše 5 hodin týdně. 10 hodin je při dobrém výběru dávka pro dospělého snad ještě rozumná, 15 hodin je z hlediska duševního zdraví maximum, které má smysl překročit jen v době nemoci nebo za jiných výjimečných okolností. Jestli sami vasedáváte večer co večer před počítačovou obrazovkou, pak je už předem ztracena šance, že z dítěte vychováte správného počítačového „hráče“. Příklady táhnou!

Časový prostor pro předškoláky je podstatně nižší. Činní cca 2 hodiny týdně, což je denně asi 15 – 20 minut. Stejný časový prostor se doporučuje i v případě sledování televize. V případě počítačů lze čas upřesnit ve vztahu k věku. Ten potom odpovídá maximální délce soustředění věkových skupin tak, jak jej známe z vývojové psychologie, tzn.

**Děti 3-4leté → 15 minut**

**4-5leté → 20 minut**

**5-6leté → 20 – 25 minut**

Určit přesně hranici, který věk je vhodný pro první kontakty s počítačem, je velmi obtížné, ale již v období v rozmezí od 3 do 4 let věku dítěte lze průběžně využívat didakticky zaměřené programy. Musíme však počítat s tím, že děti zvládnou jen velmi jednoduché úkony. Snazší je pro ně manipulace s klávesnicí než s myší. Počítač by ale měl být v tomto období spíše ojedinělou zábavou a dospělí by rozhodně měli sledovat, co dítě u počítače dělá.

Prostředí, ve kterém chceme dítěti umožnit první kontakt s počítačem, je snad důležitějším faktorem než samotný věk dítěte. Jiné podmínky poskytuje prostředí rodiny, jiné mateřská škola. Rozdílnost je daná organizací a uspořádáním života v rodině a v mateřské škole. V mateřské škole se doporučuje začít využívat počítače od 4 - 4,5 roku, kdy je dítě relativně samostatně schopné ovládat některé programy a pochopí určité souvislosti.

V rodině záleží na rodičích, kdy umožní první kontakt s počítačem. V případě teprve 3letého dítěte musí být rodiče neustále na blízku. Dítě není schopno zvládnout samostatně obsluhu klávesnice ani manipulovat s myší, není schopno myšlenkově zvládnout některé reakce programu.

Čím méně si děti navyknou na počítač,  
tím lépe se později podaří udržet dávky v přijatelných mezích.  
K tomu jednu radu: Nikdy! Nevolejte k počítači děti zabrané do hry!

Zákaz výukových programů event. počítače nepatří až k tak nejrozumnějším trestům jako například zákaz televize. Zákazem televize zřídka něco pokazíme, naopak, přimějeme dítě k tomu, aby bylo v činnosti. I počítačové hraní je aktivnější než sledování televize, protože může rozvíjet zrakové vnímání, soustředění, logické myšlení, vývoj senzomotoriky, početní představy, jemnou motoriku, meziprostorové vztahy, krátkodobou i dlouhodobou paměť, přípravu na čtení, rozlišení číselných znaků, sebedůvěru, trpělivost, postřeh, předvídavost, pozornost a v neposlední řadě také rozhodnost.

Je však třeba mít na paměti určitá pravidla, která platí pro jakékoli trestání:

- ***Trestáme co nejméně***

Převažovat mají kladné podněty. Na jeden trest má připadnout několik odměn, řekněme jedno plácnutí pět pohlazení. Je třeba stále hledat příležitost k tomu, abychom dítě odměnili, menší pohlazením nebo pamlskem, větší hlavně pochvalou.

- ***Trest musí být úměrný provinění***

Potrestejte raději mírněji než nespravedlivě přísně, zvláště pokud dítě svým proviněním nikomu neublížilo. Ve většině z nás vězí zalíbení v krutosti. Ať to neodnášejí naše děti.

- ***Trestejte co nejdříve po činu***

Dítě musí vědět, za co je trestáno, aby v jeho mysli bylo jasné spojení mezi trestem a „trestným“ činem. Jinak hrozí, zejména u batolat a předškoláků, že budou v trestu vidět rodičovskou libovůli nebo jakýsi temný osud. Takový trest je neúčinný a jen kazí citový vztah mezi dítětem a dospělým.

- ***Vždycky se snažíme, aby dítě chápalo „logiku“ trestu***

Pokud možno, aby mu také bylo jasné, že trest je nutný na základě řádu, kterému podléhá i trestající.

- ***Ať trestá ten, kdo miluje***

Zlaté pravidlo pedagogiky na konec. Bez lásky se nepodaří ani drezúra psa.

(5: 43)



## 9. Přínos a rizika počítačového software

### Shrnutí možných přínosů počítačů a rizik, která mohou vzniknout při nezodpovědném vedení.

PŘÍNOS	RIZIKO
Postupné zvykání na počítače jako na součást prostředí - prevence eventuální závislosti v pozdějším věku	Nekvalitní programy mohou zafixovat chybné řešení jako správné
Zajištění přístupu k počítači všem dětem i ze sociálně znevýhodněného prostředí - stejné podmínky pro pokračování ve využívání počítačů na základní škole	Při omezené nabídce a častým opakováním stejného programu můžeme podporovat schematic. myšlení (řešení je to, které uvádí počítač)
Speciální počítačové programy mohou pomoci při prevenci a nápravě specifických poruch učení	Stejný důvod může vést ke schematizovanému jednání a jednostrannému řešení (vím jak kliknout, abych byl úspěšný – dítě automaticky volí správnou odpověď)
Výukové počítačové programy mohou pomoci lépe děti připravit pro přechod do základní školy	Tatáž příčina může podporovat jednostranné řešení (děti již znají správné řešení a při opakování již nepřemýšlí, ale pokud si neví rady, hledají odpověď metodou „pokus omyl“)

(12:7)

Rodiče spatřují v počítači budoucnost svých dětí, učitelé učební prostředek, mediální odborníci nezbytnost, děti herní prostředek, někteří psychologové jej ve vztahu k předškolním dětem spíše odmítají. Obávají se možnosti omezení schopnosti komunikace s vrstevníky, osamocení dítěte u počítače, negativních zdravotních důsledků, omezení jazykového rozvoje, sociální komunikace, ochuzení o zážitky ze společných her.

Nemůžeme popřít, že toto jsou negativní důsledky, které mohou nastat, ale pouze v případě vedení dítěte nezodpovědným dospělým, který využívá informační technologie a média k tomu, aby se dítě zabavilo a neobtěžovalo.

Naopak v mateřských školách se ukazuje, že dítě u počítače nikdy nezůstane osamoceno, že děti nad programy a řešením úkolů diskutují, radí si navzájem atd.

Při volbě vhodného programu a jeho zařazení do projektu, aktuálního tématu či jako doplňku pro procvičení určité schopnosti nebo kompetence může naopak dojít k rozvoji dítěte.

Hodnotíme tady přínosy a rizika. K hodnocení by prakticky ani nemuselo dojít, kdybychom se více informovali o výukových programech už při samotném nákupu. Informace o nových programech a hrách přináší různé časopisy CD Romek, Internet, Chip, Počítač pro každého, atd. Informace nalezneme i na internetu, výstavách i ve specializovaných prodejnách. Pokud se rozhodnete zakoupit programy v prodejně, doporučuje se nechat si program předvést. Pokud někdo hru nebo program doporučuje, požádejte o možnost zapůjčení a vyzkoušení. Potom zhodnoťte, co dítěti program dá, jak jej využijete, budete-li jej moci smysluplně zařadit do programu pro děti. Rozhodně nekupujte programy a hry naslepo.

Významným ukazatelem kvality výukového programu či hry vypovídá o složení autorského týmu.

### ***Nedostatky počítačových programů***

- některé programy jsou obsahově chudé, neodpovídají ceně
- pozor na CD s výběrem her – může se jednat pouze o demoverze, které navíc špatně fungují
- nevhodný zvukový doprovod u některých programů může být nežádoucím příkladem pro nápodobu – děti svádí k nesprávné modulaci a práci s hlasem
- obsah sdělení, které předškolák nechápe (např. nevhodné vtipy)
- jednotvárné opakování vět při chválení dítěte nebo naopak při upozornění na nesprávnou odpověď či reakci
- nekvalitní grafika, barevné provedení, ostrost barev, nepřehlednost úvodní nabídky
- některé programy jsou velmi citlivé a dítěti dělá potíže umístit kurzor právě do místa, kde počítač zareaguje, potom dochází k tomu, že dítě ze svého pohledu odpovědělo správně, ale počítač odpověď nebo reakci hodnotí jako chybnou. Dobré programy při označení odpovědi znázorní dítěti, co označilo, poté může dítě s jistotou potvrdit svou odpověď – správnou či nesprávnou.
- u většiny programů je nápověda a některé děti mají tendenci ji zneužívat. V tomto případě je třeba dětem smysl nápovědy vysvětlit a v rámci možností daných věkem apelovat na jejich svědomí. (11:9)

### **III. Praktická část**

#### **1. Výzkumná zpráva**

##### ***1.1 Cíl a úkol práce***

Po prostudování dostupné literatury a po objasnění teoretického rámce využití počítačového software, jako výchovně – vzdělávacího prostředku proti negativním vlivům mediální komunikace u dětí předškolního věku, bylo možné přistoupit k vlastní přípravě výzkumného šetření.

Základním předpokladem výzkumu je stanovení cílů. Na jejich základě je pak stanovena technika výzkumu, způsob sběru dat a formulovány hypotézy.

Cílem výzkumného šetření je zjistit míru zájmu a informovanosti rodičů o využití počítačového software, dále pak zjistit vztah rodičů k mediálnímu působení na děti v předškolním věku. Dalším cílem výzkumného šetření je zjistit míru informovanosti a využitelnosti počítačového software učitelkami v mateřských školách a také vztah učitelek MŠ k mediálnímu působení na děti v předškolním věku. Posledním cílem je zjistit představu o vztahu předškolních dětí k tomuto software.

Výsledky z odpovědí rodičů jsou hodnoceny zvláště pro rodiče z venkova a z měst. Výsledky těchto zkoumání jsou také porovnány mezi sebou. Domnívám se, že zde existují určité rozdíly jak v odlišnosti prostředí, ve kterém rodiče s dětmi žijí, tak v rodinné výchově a tím pádem i v pohledu na využití počítačového software a ve vztahu rodičů k médiím vůbec.

Výsledky odpovědí učitelek MŠ jsou hodnoceny také zvláště a to podle působiště učitelky mateřské školy. Porovnány jsou učitelky z mateřských školek z venkova a učitelky z mateřských školek z města. Výsledky těchto zkoumání jsou nadále také porovnány mezi sebou. Domnívám se, že rozdíly v míře informovanosti a využitelnosti počítačového software mezi učitelkami MŠ nejsou patrné ani tak z délky pedagogické praxe nebo z dosaženého vzdělání, ale právě z působiště učitelky MŠ. Rozdíly mezi učitelkami MŠ se dají očekávat i ve vztahu k mediálnímu působení. Domnívám se totiž, že rozdíly jsou dány už samotným složením dětí v MŠ. Jiné činnosti bude dětem nabízet učitelka MŠ ve městě a určitě jiné učitelka MŠ na vesnici. To samé je to i s metodami výchovně – vzdělávací práce. Jiné bude uplatňovat učitelka MŠ ve městě a jiné učitelka MŠ na venkově.

Výsledky odpovědí dětí jsou hodnoceny dohromady. Nedomnívám se, že by byl mezi dětmi v předškolním věku, tj. od 3 do 6 let nějaký významný rozdíl v pohledu a ve vztahu k počítačovému software. Vnímání počítačového software nezávisí na věku dítěte, ale především na zkušenostech dítěte, na způsobu vedení, na motivaci, na způsobu práce s počítačem, na podmínkách daných prostředím atd.

## **1.2 Stanovení cílů výzkumu**

Výzkum by měl dát odpověď na tyto otázky:

### **Rodiče dětí v předškolním věku**

1. Které masové médium považují rodiče za nevlivnější na děti předškolního věku?
2. Ke kterým masovým médiím mají jejich děti v domácím prostředí přístup?
3. Čím tráví svůj volný čas jejich děti?
4. Zda ovlivňuje volný čas jejich dětí TV (video, DVD)?
5. Kolik hodin denně tráví jejich děti u TV (video, DVD)?
6. Čím se řídí jejich děti při výběru TV programu?
7. Zda se rodiče domlouvají se svými dětmi, na co se budou dívat na TV (video, DVD)?
8. Zda využívají učitelky v MŠ, kam dochází jejich dítě, ke své výchovně – vzdělávací práci TV (video, DVD)?
9. Zda si rodiče myslí, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV (video, DVD)?
10. Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV (video, DVD) by byla pro rodiče přijatelná?
11. Zda mají doma počítač?
12. Zda rodiče využívají počítač pro své vlastní potřeby?
13. Kolik času stráví rodiče u počítače?
14. Zda mají počítač k dispozici i jejich děti?
15. Kolik času mohou trávit u počítače jejich děti?
16. Zda umí jejich dítě samo zapnout počítač a spustit si program, který chce?
17. K čemu využívá jejich dítě počítač?
18. Zda si rodiče myslí, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku?
19. Zda využívají učitelky v MŠ, kam dochází jejich dítě, ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?
20. Zda si rodiče myslí, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?
21. Jak dlouhá doba využívání počítače v MŠ je pro rodiče přijatelná?
22. Zda rodiče pořizují svým dětem nové výukové programy?
23. Jaké znají rodiče výukové programy pro předškolní děti?
24. Co podle rodičů mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?

## Učitelky MŠ

1. Které masové médium považují učitelky MŠ za nevlivnější na děti předškolního věku?
2. Ke kterým masovým médiím mají děti v MŠ přístup?
3. Zda učitelky v MŠ využívají ke své výchovně – vzdělávací práci TV (video, DVD)?
4. Zda si učitelky v MŠ myslí, že je v pořádku, aby využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV (video, DVD)?
5. Zda ovlivňuje denní program v MŠ TV (video, DVD)?
6. Zda se učitelky v MŠ domlouvají s dětmi na použití TV (video, DVD)?
7. Čím se řídí děti v MŠ při výběru TV programu?
8. Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV (video, DVD) je pro učitelky MŠ přijatelná?
9. Zda mají v MŠ počítač?
10. Zda mají v MŠ počítač k dispozici i děti?
11. Od kterého roku mají v MŠ k dispozici počítač děti?
12. Kolik času může strávit u počítače denně jedno dítě?
13. Zda umí děti v MŠ samy počítač zapnout a spustit program, který chtějí?
14. K čemu využívají děti v MŠ počítač?
15. Zda si učitelky MŠ myslí, že je v dnešní moderní době důležité, aby se děti naučily v rámci svých možností s počítačem pracovat už v předškolním věku?
16. Zda si učitelky MŠ myslí, že je v pořádku využívat ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?
17. Zda učitelky MŠ pořizují do MŠ nové výukové programy?
18. Jaké znají učitelky MŠ výukové programy pro předškolní děti?
19. Jak často mohou děti v MŠ využívat počítač?
20. Co podle učitelek MŠ mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?

## Děti v předškolním věku

1. S čím si děti doma rády hrají?
2. Zda umí děti pracovat s počítačem?
3. Co děti rády hrají za počítačové hry?
4. Kterou hru mají děti nejraději a proč?
5. Zda musí rodiče děti od počítače vyhánět?
6. Zda děti hrají na počítači raději doma nebo v MŠ?
7. Kterou počítačovou hru by si děti koupily, kdyby mohly?
8. Co by podle dětí měla správná počítačová hra mít?

### 1.3 Pracovní hypotézy

Při stanovení pracovních hypotéz jsem vycházela z teoretických znalostí z prostudované literatury a z vlastní praxe v MŠ.

#### Hypotézy:

1. *Rodiče bydlicí na venkově mají menší zájem o možnosti využití počítačového software než rodiče bydlicí ve městě.*
2. *Učitelky MŠ ve městě nevyužívají počítačový software v MŠ při své výchovně - vzdělávací práci v takové míře jako učitelky MŠ na venkově.*
3. *Děti v předškolním věku ve svém volném čase dávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software.*

## 2. Metodika, průběh a výsledky výzkumu

### 2.1 Organizace a zásady výzkumu

K osvětlení využití počítačového software, jako výchovně – vzdělávacího prostředku proti negativním vlivům mediální komunikace u dětí předškolního věku jsem si stanovila určité cíle a hypotézy, na které jsem získala odpovědi pomocí dotazníkového šetření a vedení rozhovoru.

Dotazníkové šetření jsem prováděla celkem u 86 rodičů, 93 učitelek a 42 dětí předškolního věku. Z toho bylo 44 rodičů, kteří žijí na venkově a 42 rodičů, kteří žijí ve městě. Z počtu 93 učitelek MŠ bylo 44 učitelek z městské MŠ a 49 učitelek z venkovské MŠ. Pro mé dotazníkové šetření jsem oslovila rodiče dětí z MŠ Čistá, MŠ Zavidov, MŠ Rakovník – Vinohrady a MŠ Rakovník YMCA, MŠ Kožlany a MŠ Kralovice. Tamtéž jsem oslovila děti v předškolním věku i učitelky MŠ. Dále jsem ještě oslovila pomocí emailové pošty učitelky v mém ročníku denního i kombinovaného studia.

Tabulka č. 1: Struktura zkoumaného vzorku č. 1 (rodiče dětí v předškolním věku)

	<b>rodiče</b>
<b>na venkově</b>	<b>44</b>
%	51,2%
<b>ve městě</b>	<b>42</b>
%	48,8%
<b>celkem</b>	<b>86</b>
%	100,0%

Tabulka č. 2: Struktura zkoumaného vzorku č. 2 (učitelky MŠ)

<b>MŠ</b>	<b>učitelky</b>
<b>na venkově</b>	<b>49</b>
%	52,7%
<b>ve městě</b>	<b>44</b>
%	47,3%
<b>celkem</b>	<b>93</b>
%	100,0%

Tabulka č. 3: Struktura zkoumaného vzorku č. 3 (děti v předškolním věku)

<b>děti MŠ</b>	
<b>celkem</b>	<b>42</b>
%	100%

Dotazníky měli k dispozici všichni rodiče i učitelky MŠ. Pro všechny rodiče je dotazník obsahově shodný. Je tvořen z 25 otázek. Pro všechny učitelky MŠ je také dotazník obsahově shodný. Je tvořen z 22 otázek. Pro děti v předškolním věku je připraveno 9 orientačních otázek.

Pokud jde o vlastní průběh dotazníkového šetření, u učitelek MŠ a rozhovoru s dětmi jsem ho provedla osobně, u rodičů jsem ho provedla zprostředkovaně přes učitelky MŠ. Zpracování výsledků, jakož i závěry uvádím v této bakalářské práci. Průzkum byl anonymní. K zodpovězení všech otázek měli rodiče a učitelky 14 dnů, děti dle potřeby kolem 15 minut. Znění dotazníků pro rodiče a učitelky MŠ, jakož i orientačních otázek na děti jsou uvedeny v příloze 1.

## 2.2 Vybrané techniky sběru dat a jejich stručná charakteristika

### Dotazník

Dotazník lze definovat jako „měrný prostředek“, pomocí kterého se zkoumá mínění lidí v jednotlivých „jevech“. Dotazníky jsou složeny z otázek, které se předkládají zkoumané osobě písemně.

V mém dotazníkovém šetření jsem použila otázky tohoto typu:

*Uzavřené otázky* – jsou to takové otázky, ve kterých se dotazovanému dává určitý počet připravených odpovědí, čímž se podstatně zjednodušuje vyplňování dotazníku i zpracování výsledků.

/otázka č. 1,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20,21,22,23 pro rodiče  
č. 1,2,5,6,7,8,10,11,12,13,14,15,17,18,19,21 pro učitelky/

*Polouzavřené otázky* – jsou takové, ve kterých se respondentům předkládá několik odpovědí, z nichž jednu mají vybrat. Jestliže respondentovi nevyhovuje žádná z navrhaných odpovědí, může použít i nabídky „jiná odpověď“.

/otázka č. 2,3,4,7,18,24,25 pro rodiče  
č. 3,4,9,16,20,22 pro učitelky/

### Rozhovor

Vyžadované informace jsou získávány v přímé interakci s respondentem. Rozhovor může být prováděn tváří v tvář nebo telefonicky.



## 2.3 Realizace výzkumu

U empirických pedagogických výzkumů ověřujeme, zda mezi určitými pedagogickými jevy existují vztahy.

Jestliže máme pedagogické jevy zachyceny na úrovni nominálního řešení, je nejčastěji užívaným statistickým postupem tzv. test chí – kvadrát. Lze ho použít jedině tehdy, jestliže celková četnost  $n > 40$ . Protože jsem těmto podmínkám vyhověla, použila jsem ve své práci nezávislosti chí – kvadrát pro kontingenční tabulku.

### 2.3.1 Zpracování výsledků výzkumu

Abychom mohli o eventuální závislosti rozhodnout, musíme nejdříve sestavit kontingenční tabulku (tabulku se dvěma vstupy).

Tabulka č. 4: Kontingenční tabulka

	rodiče z města	rodiče z venkova	celkem
<b>ano, kupuji</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>28</b>
	13,7	14,3	
<b>ano, od známých</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>32</b>
	15,6	16,4	
<b>nepořizuji</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>26</b>
	12,7	13,3	
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>44</b>	<b>86</b>

Test nezávislosti chí – kvadrát začíná formulováním nulové a alternativní hypotézy:

#### Hypotézy č. 1

Ho: Rodiče bydlící na venkově mají stejný zájem o možnosti využití počítačového software jako rodiče bydlící ve městě.

Ha: Rodiče bydlící na venkově mají menší zájem o možnosti využití počítačového software než rodiče bydlící ve městě.

V dotazníku otázka č. 23

Test významnosti provedeme na hladině významnosti 0,05. Pro každé pole kontingenční tabulky vypočítáme očekávanou (teoretickou) četnost O. Očekávané četnosti jsou četnosti, které odpovídají platnosti nulové hypotézy. V kontingenční tabulce jsou očekávané četnosti uvedeny pod hodnotami výsledků. Příslušné očekávané četnosti se vypočítají tak, že vždy vynásobíme odpovídající marginální četnosti v tabulce a potom vydělíme celkovou četností.

Například očekávanou četnost pro pole „ano, kupuji“ x „rodiče z venkova“ vypočítáme

$$O = \frac{(44 \cdot 28)}{86} = 14,3$$

Pro každé pole kontingenční tabulky dále vypočítáme hodnotu

$$\frac{(P - O)^2}{O}$$

Například pro pole tabulky s četnostmi 15 (13,7) vychází hodnota

$$\frac{(15 - 13,7)^2}{13,7} = 0,123$$

Testové kritérium  $\chi^2$  vypočítáme jako součet všech hodnot  $\frac{(P - O)^2}{O}$  pro všechna pole kontingenční tabulky.

$$\chi^2 = 0,123 + 0,023 + 0,038 + 0,118 + 0,022 + 0,037 = 0,361$$

Vypočítaná hodnota  $\chi^2$  je ukazatelem velikosti rozdílu mezi skutečností a vyslovenou nulovou hypotézou. Tuto vypočítanou hodnotu srovnáme s kritickou hodnotou testového kritéria chí – kvadrát pro zvolenou hladinu významnosti a počet stupňů volnosti  $f$ , který vypočítáme ze vztahu

$$f = (r - 1) \cdot (s - 1)$$

$r$ ...počet řádků kontingenční tabulky

$s$ ...počet sloupců kontingenční tabulky

$$f = (3 - 1) \cdot (2 - 1) = 2$$

Pro vypočítaný počet stupňů volnosti a pro zvolenou hladinu významnosti nalézáme ve statistických tabulkách kritickou hodnotu

$$\chi_{0,05}^2(2) = 5,99$$

Zjišťujeme, že vypočítaná hodnota  $\chi^2$  je menší než hodnota kritická, a proto přijímáme nulovou hypotézu.

Tento závěr přijímáme s jistotou 95 % (riziko omylu je  $0,05 = 5\%$ ).

Je třeba zdůraznit, že vypočítaná hodnota chí – kvadrát platí pro kontingenční tabulku jako celek, nevypovídá o souvislostech mezi konkrétními odpověďmi uvnitř této tabulky.

Testu nezávislosti chí – kvadrát nelze použít v případech, kdy ve více než 20 % polí kontingenční tabulky jsou očekávané četnosti menší než 5 a v případě, že v některém poli je očekávaná četnost menší než 1.

### Závěr k hypotéze č.1

Mezi tím, jakou míru zájmu o možnostech využití počítačového software mají rodiče bydlící na venkově a rodiče bydlící ve městě, není statisticky významný rozdíl. Nepotvrdilo se tedy mé tvrzení, že existují určité rozdíly v odlišnosti prostředí, ve kterém rodiče s dětmi žijí, tak v rodinné výchově, a tím pádem i v pohledu na využití počítačového software a ve vztahu rodičů k médiím vůbec. Rodiče bydlící na venkově mají stejný zájem o možnostech využití počítačového software jako rodiče bydlící ve městě.

### **Hypotézy č. 2**

Ho: Učitelky MŠ ve městě využívají počítačový software v MŠ při své výchovně – vzdělávací práci v takové míře jako učitelky MŠ na venkově.

Ha: Učitelky MŠ ve městě využívají počítačový software v MŠ při své výchovně – vzdělávací práci v takové míře jako učitelky MŠ na venkově.

V dotazníku otázka č. 12

Tabulka č. 5: Kontingenční tabulka

	<b>učitelky z města</b>	<b>učitelky z venkova</b>	<b>četnost</b>
<b>ano, samostatně</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
	3,78	4,21	
<b>ano, po dovolení se</b>	<b>14</b>	<b>36</b>	<b>50</b>
	23,65	26,34	
<b>ne</b>	<b>28</b>	<b>7</b>	<b>35</b>
	16,56	18,44	
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>49</b>	<b>93</b>

$$\chi^2 = 0,838 + 3,937 + 7,903 + 0,761 + 3,543 + 7,097 = 24,079$$

$$f = (3 - 1) \cdot (2 - 1) = 2$$

$$\chi_{0,05}^2(2) = 5,99$$

Zjišťujeme, že vypočítaná hodnota  $\chi^2$  je větší než hodnota kritická, a proto odmítáme nulovou hypotézu. Tento závěr přijímáme s jistotou 95 % (riziko omylu je 0,05 = 5 %).

### Závěr k hypotéze č. 2

Mezi tím, v jaké míře využívají počítačový software v MŠ při své výchovně – vzdělávací práci učitelky MŠ ve městě a na venkově, je statisticky významný rozdíl. Jak jsem již uvedla, myslím si, že je to způsobeno působištěm učitelky MŠ, (tj. venkovská nebo městská MŠ) a z toho vyplývajících metod výchovně – vzdělávací práce samotných učitelek MŠ a činností, které dětem nabízejí.

Učitelky MŠ ve městě nevyužívají počítačový software při své výchovně – vzdělávací práci zdaleka v takové míře jako učitelky MŠ na venkově. Ve většině případech ho nevyužívají takřka vůbec.

### **Hypotézy č. 3**

Ho: Děti v předškolním věku ve svém volném čase nedávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software.

Ha: Děti v předškolním věku ve svém volném čase dávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software.

V rozhovoru otázka č. 2

Tabulka č. 6: Tabulka četností

HRAJI SI...	děti	
	abs.	%
s panenkami	10	23,8%
s autem na ovládání	7	16,7%
s autíčky	7	16,7%
se stavebnicemi	4	9,5%
s počítačem	4	9,5%
se zemědělskými stroji	3	7,1%
s puzzle	2	4,8%
s dětmi venku	1	2,4%
s letadlem	1	2,4%
kreslím si	1	2,4%
s vojáčky	1	2,4%
na školku	1	2,4%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

Děti v předškolním věku si nejraději ve svém volném čase hrají s panenkami (23,8%), s auty na ovládání (16,7%) a autíčky (16,7%). Až teprve po těchto hračkách následuje počítač (9,5%) shodně se stavebnicí (9,5%). V našem případě dávají přednost využívání počítače 4 (9,5%) respondenti ze 42 (100%).

### Závěr k hypotéze č. 3

Po vyhodnocení údajů v tabulce četností, mohu potvrdit svoji hypotézu, že děti v předškolním věku ve svém volném čase dávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software. Děti v předškolním věku neberou počítač jako fenomén, ale jako přirozenou součást prostředí, ve kterém se pohybují. Nadále dávají přednost klasickým hrám jako jsou panenky, autíčka, stavebnice, aj.

### 2.3.2 Vyhodnocení dotazníku

V širším slova smyslu lze měření definovat jako „činnost, při které přiřazujeme předmětům nebo jevům čísla podle pravidel“. Výsledky je potom možno převést do tabulky četností.

Četnost  $n$  v tabulce představuje např. počet učitelek MŠ, které využívají ke své výchovně – vzdělávací práci v MŠ počítač. Někdy bývá účelné doplnit tabulku četností o relativní četnost. Relativní četnost  $f_i$  je podíl absolutní četnosti  $n_i$  a celkové četnosti  $n$  (celkového počtu učitelek MŠ).

$$f_i = \frac{n_i}{n}$$

Relativní četnost  $f_i$  je možno také vyjádřit v procentech. V tom případě se vypočítaná hodnota  $f_i$  vynásobí 100 %.

Relativní četnost poskytuje informaci o tom, jak velká část z celkového počtu hodnot připadá na danou hodnotu.

### ***Vyhodnocení dotazníků pro rodiče dětí předškolního věku***

Jednotlivé otázky v dotazníku pro rodiče jsou vyhodnoceny zvlášť pro rodiče z města, z venkova a pro všechny rodiče dohromady.

#### **První otázka zní:**

„Kde bydlíte?“

Tato otázka je důležitá pro přiblížení prostředí, ve kterém respondent žije a je důležitá k tomu, abych mohla mezi sebou srovnávat rodiče žijící na venkově a rodiče žijící ve městě.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 7

	rodiče žijící	
	abs.	%
ve městě	42	48,8%
na vesnici	44	51,2%
celkem	86	100,0%

Celkový počet respondentů je 86. Z toho je 42 rodičů žijících ve městě a 44 rodičů žijících na venkově.

#### Druhá otázka zní:

„Co je podle Vás nejlivnější masové médium na děti předškolního věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 8

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
knihy	15	15,3%	15	17,0%	30	16,1%
noviny	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
časopisy	10	10,2%	6	6,8%	16	8,6%
filmy	12	12,2%	7	8,0%	19	10,2%
televizní vysílání	38	38,8%	39	44,3%	77	41,4%
rozhlasové vysílání	1	1,0%	0	0,0%	1	0,5%
hudební nahrávka	5	5,1%	6	6,8%	11	5,9%
telekomunikační spojení	1	1,0%	0	0,0%	1	0,5%
fotografie	3	3,1%	1	1,1%	4	2,2%
počítačové programy	13	13,3%	13	14,8%	26	14,0%
jiné	0	0,0%	1	1,1%	1	0,5%
celkem	98	100,0%	88	100,0%	186	100,0%

Respondenti uvedli jako nejlivnější masové médium na děti předškolního věku televizní vysílání (41,4%), na dalším místě se nacházejí knihy (16,1%) a počítačové programy (14%). Jako nejméně vlivné masové médium na děti předškolního věku uvedli rodiče noviny (0%). Shodně odpovídali jak respondenti z měst (televizní vysílání – 38,8%, knihy – 15,3% a počítačové programy – 13,3%), tak respondenti z venkova (televizní vysílání – 44,3%, knihy – 17% a počítačové programy – 14,8%). V políčku jiné uvedl jeden respondent divadlo.

#### Třetí otázka zní:

„Ke kterým masovým médiím mají Vaše děti přístup?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 9

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
knihy	36	15,5%	37	16,7%	73	16,1%
noviny	12	5,2%	12	5,4%	24	5,3%
časopisy	27	11,6%	26	11,8%	53	11,7%
filmy	23	9,9%	21	9,5%	44	9,7%
televizní vysílání	39	16,8%	40	18,1%	79	17,4%
rozhlasové vysílání	14	6,0%	18	8,1%	32	7,1%
hudební nahrávka	25	10,8%	19	8,6%	44	9,7%
telekomunikační spojení	7	3,0%	8	3,6%	15	3,3%
fotografie	18	7,8%	18	8,1%	36	7,9%
počítačové programy	29	12,5%	22	10,0%	51	11,3%
jiné	2	0,9%	0	0,0%	2	0,4%
<b>celkem</b>	<b>232</b>	<b>100,0%</b>	<b>221</b>	<b>100,0%</b>	<b>453</b>	<b>100,0%</b>

Největší přístup k masovým médiím mají děti podle respondentů z měst k televiznímu vysílání (16,8%), stejně tak odpovídali i respondenti z venkova (18,1%). Zato nejmenší přístup mají děti podle respondentů z města k jiným masovým médiím jako jsou internet a divadlo (0,9%). Podle respondentů z venkova mají děti nejmenší přístup k telekomunikačnímu spojení (3,6%). Co se týče celkového pohledu, největší přístup mají děti k televiznímu vysílání (17,4%) a nejmenší k jiným masovým médiím jako jsou internet a divadlo (0,4%).

#### Čtvrtá otázka zní:

„Čím tráví Vaše děti svůj volný čas?“

Díky této otázce můžeme částečně potvrdit nebo vyvrátit hypotézu č. 3, zda děti v předškolním věku ve svém volném čase dávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 10

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
u televize	31	14,6%	34	15,5%	65	15,0%
sportem	17	8,0%	12	5,5%	29	6,7%
v přírodě	28	13,2%	31	14,1%	59	13,7%
u počítače	23	10,8%	22	10,0%	45	10,4%
malováním	26	12,3%	26	11,8%	52	12,0%
samostatným hraním	38	17,9%	38	17,3%	76	17,6%
prohlížením knížek	25	11,8%	32	14,5%	57	13,2%
posloucháním pohádek	18	8,5%	20	9,1%	38	8,8%
jinak	6	2,8%	5	2,3%	11	2,5%
<b>celkem</b>	<b>212</b>	<b>100,0%</b>	<b>220</b>	<b>100,0%</b>	<b>432</b>	<b>100,0%</b>

Podle respondentů tráví děti svůj volný čas samostatným hraním se stavebnicí, panenkami, autíčky.. (17,6%), dále pak u televize (15%) a teprve potom v přírodě (13,7%). Respondenti z venkova na prvních třech místech uvedli samostatné hraní (17,3%), u televize (15,5%) a prohlížení knížek (14,5%). Respondenti z měst uvedli na prvních třech místech samostatné hraní (17,9%), u televize (14,6%) a v přírodě (13,2%). Díky těmto informacím můžeme hypotézu č. 3 znovu potvrdit. Děti v předškolním věku ve svém volném čase dávají přednost klasickým hrám před využíváním počítačového software. Nejméně pak podle respondentů tráví děti jinak (2,5%). Zde respondenti z města uvedli zájmové kroužky, modelování a hraní venku s dětmi na ulici. Respondenti z venkova také uvedli zájmové kroužky, dále pak povídání s rodiči a hraní deskových her.

#### Pátá otázka zní:

Ovlivňuje volný čas Vašich dětí TV?

Respondenti odpovíděli takto:

Tabulka č. 11

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>21</b>	<b>50,0%</b>	<b>14</b>	31,8%	<b>35</b>	40,7%
<b>zřídka</b>	<b>18</b>	42,9%	<b>24</b>	<b>54,5%</b>	<b>42</b>	<b>48,8%</b>
<b>ne</b>	<b>3</b>	7,1%	<b>6</b>	13,6%	<b>9</b>	10,5%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	100,0%	<b>44</b>	100,0%	<b>86</b>	100,0%

50% respondentů z měst odpovědělo na tuto otázku ano, respondentů z venkova jen 31,8%. Odpověď zřídka si vybralo pro svou odpověď 42,9% respondentů z měst a 54,5% respondentů z venkova. V celkovém pohledu respondentů na tuto otázku dostala nejvíce procent odpověď zřídka a to 48,8%.

#### Šestá otázka zní:

„Kolik hodin denně tráví Vaše dítě u TV?“

Respondenti odpovíděli takto:

Tabulka č. 12

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>do 2 hodin</b>	<b>34</b>	<b>81,0%</b>	<b>32</b>	<b>72,7%</b>	<b>66</b>	<b>76,7%</b>
<b>do 4 hodin</b>	<b>8</b>	19,0%	<b>12</b>	27,3%	<b>20</b>	23,3%
<b>do 6 hodin</b>	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%
<b>nad 6 hodin</b>	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	100,0%	<b>44</b>	100,0%	<b>86</b>	100,0%

Podle respondentů tráví jejich děti u TV maximálně 2 hodiny (76,7%). Shodně odpovídali respondenti z měst (81%) i respondenti z venkova (72,7%).



**Sedmá otázka zní:**

„Čím se řídí Vaše dítě při výběru TV programu?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 13

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>pohádky</b>	<b>37</b>	<b>33,9%</b>	<b>39</b>	<b>34,5%</b>	<b>76</b>	<b>34,2%</b>
<b>pořady pro děti</b>	<b>38</b>	<b>34,9%</b>	<b>42</b>	<b>37,2%</b>	<b>80</b>	<b>36,0%</b>
<b>zprávy</b>	<b>1</b>	<b>0,9%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>1</b>	<b>0,5%</b>
<b>dokumenty</b>	<b>12</b>	<b>11,0%</b>	<b>12</b>	<b>10,6%</b>	<b>24</b>	<b>10,8%</b>
<b>historické pořady</b>	<b>1</b>	<b>0,9%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>1</b>	<b>0,5%</b>
<b>horory</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>akční seriály</b>	<b>7</b>	<b>6,4%</b>	<b>3</b>	<b>2,7%</b>	<b>10</b>	<b>4,5%</b>
<b>telenovely</b>	<b>2</b>	<b>1,8%</b>	<b>3</b>	<b>2,7%</b>	<b>5</b>	<b>2,3%</b>
<b>zábavné pořady</b>	<b>8</b>	<b>7,3%</b>	<b>11</b>	<b>9,7%</b>	<b>19</b>	<b>8,6%</b>
<b>erotické pořady</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>jiné</b>	<b>3</b>	<b>2,8%</b>	<b>3</b>	<b>2,7%</b>	<b>6</b>	<b>2,7%</b>
<b>celkem</b>	<b>109</b>	<b>100,0%</b>	<b>113</b>	<b>100,0%</b>	<b>222</b>	<b>100,0%</b>

Děti se řídí, jak podle respondentů z měst (34,9%), tak podle respondentů na venkově (37,2%) při výběru TV programů, shodně. Dávají přednost pořadům pro děti (36%), dále následují pohádky (34,2%) a (přírodovědné) dokumenty (10,8%). V položce jiné uváděli respondenti shodně soutěže a naučné.

**Osmá otázka zní:**

„Domlouváte se s Vašimi dětmi, na co a jak dlouho se budou dívat na TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 14

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>24</b>	<b>57,1%</b>	<b>31</b>	<b>70,5%</b>	<b>55</b>	<b>64,0%</b>
<b>občas</b>	<b>11</b>	<b>26,2%</b>	<b>11</b>	<b>25,0%</b>	<b>22</b>	<b>25,6%</b>
<b>ne</b>	<b>7</b>	<b>16,7%</b>	<b>2</b>	<b>4,5%</b>	<b>9</b>	<b>10,5%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti se se svými dětmi, na co a jak dlouho se budou dívat, domlouvají v 64%. Shodně odpověděli respondenti z měst (57,1%) i respondenti z venkova (70,5%).

**Devátá otázka zní:**

„Využívají učitelky v MŠ, kam dochází Vaše dítě, ke své výchovně – vzdělávací práci TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 15

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, často	1	2,4%	3	6,8%	4	4,7%
ano, občas	30	71,4%	33	75,0%	63	73,3%
ne	11	26,2%	8	18,2%	19	22,1%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Podle odpovědí respondentů učitelky v MŠ využívají TV ke své výchovně – vzdělávací práci alespoň občas (73,3%). Shodně odpověděli jak respondenti z měst (71,4%), tak respondenti z venkova (75%).

**Desátá otázka zní:**

„Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 16

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	34	81,0%	38	86,4%	72	83,7%
ne	8	19,0%	6	13,6%	14	16,3%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Podle respondentů je v pořádku, aby učitelky MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV (83,7%). Opět shodně odpovídali respondenti z měst (81%) i respondenti z venkova (86,4%).

**Jedenáctá otázka zní:**

„Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV by pro Vás byla přijatelná?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 17

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 30 minut	12	28,6%	26	59,1%	38	44,2%
do 45 minut	17	40,5%	9	20,5%	26	30,2%
do 1 hodiny	11	26,2%	5	11,4%	16	18,6%
do 1 hodiny a 30minut	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
do 2 hodin	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
na době mi nezáleží	2	4,8%	4	9,1%	6	7,0%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Pro respondenty z měst je přijatelná doba dívání se v MŠ na TV do 45 minut (40,5%). Pro respondenty z venkova je přijatelná doba do 30 minut (59,1%). V celkovém pohledu je pro respondenty přijatelná doba do 30 minut (44,2%).

**Dvanáctá otázka zní:**

„Máte doma počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 18

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	36	85,7%	39	88,6%	75	87,2%
ne	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti shodně odpověděli, že počítač doma mají (87,2%). Respondenti z měst činili 85,7% a respondenti z venkova 88,6%.

**Třináctá otázka zní:**

„Využíváte počítač pro své vlastní potřeby?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 19

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, občas	27	64,3%	36	81,8%	63	73,3%
ne	9	21,4%	3	6,8%	12	14,0%
nemám doma počítač	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

64,3% respondentů z měst využívají počítač pro své vlastní potřeby. 81,8% respondentů z venkova využívají také počítač pro své potřeby. V celkovém pohledu respondentů využívají počítač pro své potřeby v 73,3%.

**Čtrnáctá otázka zní:**

„Kolik času trávíte u počítače?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 20

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 30 minut	5	11,9%	9	20,5%	14	16,3%
do 45 minut	2	4,8%	3	6,8%	5	5,8%
do 1 hodiny	9	21,4%	18	40,9%	27	31,4%
do 2 hodin	5	11,9%	3	6,8%	8	9,3%
nad 2 hodiny	6	14,3%	4	9,1%	10	11,6%
nevyužívám počítač	9	21,4%	2	4,5%	11	12,8%
nemám doma počítač	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti odpovídali opět shodně, že tráví u počítače max. 1 hodinu (31,4%). Odpověď respondentů z venkova činí 40,9% a respondentů z měst 21,4%. 21,4% má u respondentů z města i položka „nevyužívám počítač“.

**Patnáctá otázka zní:**

„Mají počítač k dispozici i Vaše děti?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 21

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, neomezeně	9	21,4%	6	13,6%	15	17,4%
ano, po společné domluvě	25	59,5%	28	63,6%	53	61,6%
ne	2	4,8%	3	6,8%	5	5,8%
nevyužívají počítač	0	0,0%	2	4,5%	2	2,3%
nemáme doma počítač	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Z této otázky vyplývá, že děti mají počítač k dispozici, ale až po společné domluvě, co budou hrát a jak dlouho (61,6%). Respondenti z měst (59,5%) i respondenti z venkova (63,6%) se u této položky shodli.

**Šestnáctá otázka zní:**

„Kolik času mohou trávit u počítače Vaše děti?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 22

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 30 minut	7	16,7%	9	20,5%	16	18,6%
do 45 minut	8	19,0%	8	18,2%	16	18,6%
do 1 hodiny	11	26,2%	16	36,4%	27	31,4%
do 2 hodin	3	7,1%	2	4,5%	5	5,8%
jak dlouho chce	6	14,3%	2	4,5%	8	9,3%
záleží na situaci	1	2,4%	0	0,0%	1	1,2%
nevyužívají počítač	0	0,0%	2	4,5%	2	2,3%
nemáme doma počítač	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

31,4 % všech respondentů uvedlo, že děti tráví u počítače max. 1 hodinu. Shodně odpověděli respondenti z měst (26,2%) i respondenti z venkova (36,4%).

#### Sedmnáctá otázka zní:

„Umí Vaše dítě samo zapnout počítač a spustit program, který chce?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 23

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, bez problémů	20	47,6%	19	43,2%	39	45,3%
ano, musím dohlížet	10	23,8%	12	27,3%	22	25,6%
ne, zapínám mu ho sám/sama	6	14,3%	6	13,6%	12	14,0%
nevyužívají počítač	0	0,0%	2	4,5%	2	2,3%
nemáme doma počítač	6	14,3%	5	11,4%	11	12,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Podle všech respondentů umí děti zapnout počítač bez problémů (45,3%). Shodli se na tom i respondenti z měst (47,6%) a respondenti z venkova (43,2%).

#### Osmnáctá otázka zní:

„K čemu využívá Vaše dítě počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 24

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>výukové programy</b>	<b>20</b>	<b>25,3%</b>	<b>21</b>	<b>26,3%</b>	<b>41</b>	<b>25,8%</b>
<b>počítačové hry</b>	<b>24</b>	<b>30,4%</b>	<b>21</b>	<b>26,3%</b>	<b>45</b>	<b>28,3%</b>
<b>programy na kreslení</b>	<b>17</b>	<b>21,5%</b>	<b>21</b>	<b>26,3%</b>	<b>38</b>	<b>23,9%</b>
<b>poslech pohádek</b>	<b>8</b>	<b>10,1%</b>	<b>8</b>	<b>10,0%</b>	<b>16</b>	<b>10,1%</b>
<b>jiné</b>	<b>4</b>	<b>5,1%</b>	<b>2</b>	<b>2,5%</b>	<b>6</b>	<b>3,8%</b>
<b>nevyužívají počítač</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>2</b>	<b>2,5%</b>	<b>2</b>	<b>1,3%</b>
<b>nemáme doma počítač</b>	<b>6</b>	<b>7,6%</b>	<b>5</b>	<b>6,3%</b>	<b>11</b>	<b>6,9%</b>
<b>celkem</b>	<b>79</b>	<b>100,0%</b>	<b>80</b>	<b>100,0%</b>	<b>159</b>	<b>100,0%</b>

26,3% respondentů z venkova uvedlo, že děti využívají počítač k výukovým programům, počítačovým hrám a k programům na kreslení. Respondenti z měst nejvíce odpovídali, že děti využívají počítač k počítačovým hrám. V celkovém pohledu využívají děti počítač k počítačovým hrám (28,3%).

#### Devatenáctá otázka zní:

„Myslíte si, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 25

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>33</b>	<b>78,6%</b>	<b>32</b>	<b>72,7%</b>	<b>65</b>	<b>75,6%</b>
<b>ne</b>	<b>6</b>	<b>14,3%</b>	<b>12</b>	<b>27,3%</b>	<b>18</b>	<b>20,9%</b>
<b>nelze říci</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>3</b>	<b>3,5%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti si myslí, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku (75,6%). Respondenti z měst (78,6%) odpověděli na tuto otázku shodně jako respondenti z venkova (72,7%).

#### Dvacátá otázka zní:

„Využívají učitelky v MŠ, kam dochází Vaše dítě, ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?“

Tato otázka nám může také pomoci vyvrátit nebo potvrdit hypotézu č. 2, zda učitelky MŠ ve městě využívají ke své výchovně – vzdělávací práci počítačový software v takové míře jako učitelky MŠ na venkově.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 26

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, často	2	4,8%	3	6,8%	5	5,8%
ano, občas	9	21,4%	30	68,2%	39	45,3%
ne	31	73,8%	11	25,0%	42	48,8%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

73,8% respondentů z měst uvedlo, že učitelky MŠ nevyužívají ke své výchovně – vzdělávací práci počítač. Naopak 68,2% respondentů z venkova uvedlo, že učitelky MŠ využívají ke své výchovně – vzdělávací práci počítač. V celkovém pohledu učitelky MŠ nevyužívají ke své výchovně – vzdělávací práci počítač v 48,8%. Jestliže bereme v úvahu, že respondenti z venkova dávají děti do MŠ na venkově a respondenti z měst do MŠ ve městě, pak se potvrdila hypotéza č. 2, že učitelky MŠ na venkově využívají ke své výchovně – vzdělávací práci počítač v daleko větší míře než učitelky MŠ ve městě.

#### Dvacátá první otázka zní:

„Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 27

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	30	71,4%	35	79,5%	65	75,6%
ne	12	28,6%	9	20,5%	21	24,4%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst (71,4%) odpověděli na tuto otázku shodně jako respondenti z venkova (79,5%), že je v pořádku, aby učitelky využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci počítač. V celkovém pohledu tak odpovědělo 75,6% všech respondentů.

#### Dvacátá druhá otázka zní:

„Jak dlouhá doba využívání počítače v MŠ by pro Vás byla přijatelná?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 28

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova		abs.	%
	abs.	%	abs.	%		
do 30 minut	16	38,1%	20	45,5%	36	41,9%
do 45 minut	13	31,0%	10	22,7%	23	26,7%
do 1 hodiny	3	7,1%	6	13,6%	9	10,5%
do 1 hodiny a 30 minut	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
do 2 hodin	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
na době mi nezáleží	5	11,9%	5	11,4%	10	11,6%
minimum	0	0,0%	3	6,8%	3	3,5%
nedokážu říct	3	7,1%	0	0,0%	3	3,5%
žádná	2	4,8%	0	0,0%	2	2,3%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst (38,1%) odpověděli na tuto otázku shodně jako respondenti z venkova (45,5%), že by pro ně byla přijatelná doba využívání počítače v MŠ max. do 30minut. V celkovém pohledu tak odpovědělo 41,9% všech respondentů.

#### Dvacátá třetí otázka zní:

Pořizujete svým dětem nové výukové programy?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 29

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova		abs.	%
	abs.	%	abs.	%		
ano, kupuji	15	35,7%	13	29,5%	28	32,6%
ano, od známých	15	35,7%	17	38,6%	32	37,2%
ne	12	28,6%	14	31,8%	26	30,2%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>86</b>	<b>100,0%</b>

37,2% všech respondentů uvedlo, že nové výukové programy získává od známých. 38,6% respondentů z venkova uvedlo, že získává také nové výukové programy od známých. Respondenti z měst nové výukové programy v 35,7% získávají od známých nebo kupují.

#### Dvacátá čtvrtá otázka zní:

„Jaké znáte výukové programy pro předškolní děti?“

Respondenti odpověděli takto:



Tabulka č. 30

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>Těšíme se do školy</b>	<b>8</b>	<b>5,1%</b>	<b>7</b>	<b>9,1%</b>	<b>15</b>	<b>6,4%</b>
<b>Chytré dítě - než začne matem.</b>	<b>4</b>	<b>2,5%</b>	<b>1</b>	<b>1,3%</b>	<b>5</b>	<b>2,1%</b>
<b>Chytré dítě - pro nejmenší</b>	<b>5</b>	<b>3,2%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>5</b>	<b>2,1%</b>
<b>Slabikář - chytré dítě</b>	<b>7</b>	<b>4,5%</b>	<b>2</b>	<b>2,6%</b>	<b>9</b>	<b>3,8%</b>
<b>Alík - Pojď si hrát</b>	<b>15</b>	<b>9,6%</b>	<b>7</b>	<b>9,1%</b>	<b>22</b>	<b>9,4%</b>
<b>Alík - Než půjdu do školy</b>	<b>16</b>	<b>10,2%</b>	<b>4</b>	<b>5,2%</b>	<b>20</b>	<b>8,5%</b>
<b>Všeználek to ví</b>	<b>8</b>	<b>5,1%</b>	<b>2</b>	<b>2,6%</b>	<b>10</b>	<b>4,3%</b>
<b>Dětský koutek 1</b>	<b>9</b>	<b>5,7%</b>	<b>1</b>	<b>1,3%</b>	<b>10</b>	<b>4,3%</b>
<b>Dětský koutek 2</b>	<b>7</b>	<b>4,5%</b>	<b>1</b>	<b>1,3%</b>	<b>8</b>	<b>3,4%</b>
<b>Dětský koutek 4</b>	<b>5</b>	<b>3,2%</b>	<b>1</b>	<b>1,3%</b>	<b>6</b>	<b>2,6%</b>
<b>Dětský koutek 5</b>	<b>7</b>	<b>4,5%</b>	<b>5</b>	<b>6,5%</b>	<b>12</b>	<b>5,1%</b>
<b>Výuková pexesa</b>	<b>23</b>	<b>14,6%</b>	<b>11</b>	<b>14,3%</b>	<b>34</b>	<b>14,5%</b>
<b>Kreslení pro děti</b>	<b>24</b>	<b>15,3%</b>	<b>16</b>	<b>20,8%</b>	<b>40</b>	<b>17,1%</b>
<b>jiné</b>	<b>14</b>	<b>8,9%</b>	<b>13</b>	<b>16,9%</b>	<b>27</b>	<b>11,5%</b>
<b>neznám žádné</b>	<b>5</b>	<b>3,2%</b>	<b>6</b>	<b>7,8%</b>	<b>11</b>	<b>4,7%</b>
<b>celkem</b>	<b>157</b>	<b>100,0%</b>	<b>77</b>	<b>100,0%</b>	<b>234</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti uvedli, že nejvíce znají výukový program Kreslení pro děti (17,1%). Shodně odpověděli respondenti z měst (15,3%) i respondenti z venkova (20,8%). Co se týče počtu znalosti výukových programů jsou na tom respondenti z měst (157) podstatně lépe než respondenti z venkova (77). Domnívám se, že respondenti z měst mají pro potřebu svých dětí doma daleko více výukových programů než respondenti z venkova.

#### **Dvacátá pátá otázka zní:**

„Co podle Vás mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 31

	rodiče				celkem	
	z města		z venkova		abs.	%
	abs.	%	abs.	%		
rozvoj zrakového vnímání	21	6,5%	15	5,1%	36	5,9%
soustředění	31	9,7%	29	9,9%	60	9,8%
logické myšlení	34	10,6%	33	11,2%	67	10,9%
vývoj senzomotoriky	14	4,4%	12	4,1%	26	4,2%
početní představy	18	5,6%	13	4,4%	31	5,0%
rozvoj jemné motoriky	15	4,7%	13	4,4%	28	4,6%
meziprostorové vztahy	13	4,0%	10	3,4%	23	3,7%
krátkod. i dlouhodob. paměť	21	6,5%	20	6,8%	41	6,7%
příprava na čtení	22	6,9%	20	6,8%	42	6,8%
rozišení číselných znaků	19	5,9%	20	6,8%	39	6,3%
sebedůvěra	11	3,4%	7	2,4%	18	2,9%
trpělivost	24	7,5%	20	6,8%	44	7,2%
postřeh	30	9,3%	30	10,2%	60	9,8%
předvídavost	15	4,7%	12	4,1%	27	4,4%
pozornost	19	5,9%	25	8,5%	44	7,2%
rozhodnost	14	4,4%	15	5,1%	29	4,7%
<b>celkem</b>	<b>321</b>	<b>100,0%</b>	<b>294</b>	<b>100,0%</b>	<b>615</b>	<b>100,0%</b>

Podle respondentů mohou kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku rozvíjet hlavně logické myšlení (10,9%), soustředění (9,8%) a postřeh (9,8%). Shodně odpovídali i respondenti z měst – logické myšlení (10,6%), soustředění (9,7%) a postřeh (9,3%). Respondenti z venkova jen pozměnili místo na druhém a třetím místě – logické myšlení (11,2%), postřeh (10,2%) a soustředění (9,9%).

### *Vyhodnocení dotazníků pro učitelky MŠ*

Jednotlivé otázky v dotazníku pro učitelky MŠ jsou vyhodnoceny zvlášť pro učitelky MŠ z města, z venkova a pro všechny učitelky MŠ dohromady.

#### **První otázka zní:**

„Kde pracujete?“

Tato otázka je důležitá k tomu, abych mohla mezi sebou srovnávat učitelky MŠ na venkově a učitelky MŠ ve městě.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 32

	učitelky MŠ pracující	
	abs.	%
<b>ve městě</b>	<b>44</b>	<b>47,3%</b>
<b>na venkově</b>	<b>49</b>	<b>52,7%</b>
<b>celkem</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Celkový počet respondentů je 93, z toho pracuje 44 respondentů v MŠ ve městě a 49 respondentů v MŠ na venkově.

**Druhá otázka zní:**

„Jak dlouho pracujete v MŠ?“

Tato otázka je důležitá pro přiblížení našeho vzorku a to, jak dlouho respondent vykonává svoji výchovně – vzdělávací práci.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 33

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 5 let	10	22,7%	5	10,2%	15	16,1%
do 10 let	5	11,4%	0	0,0%	5	5,4%
do 15 let	0	0,0%	9	18,4%	9	9,7%
do 20 let	8	18,2%	15	30,6%	23	24,7%
nad 20 let	21	47,7%	20	40,8%	41	44,1%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Nejvíce respondentů je s pedagogickou praxí nad 20 let (44,1%). Stejně tak respondentů z měst (47,7%) a také respondentů z venkova (40,8%).

**Třetí otázka zní:**

„Co je podle Vás nejlivnější masové médium na děti předškolního věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 34

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
knihy	10	9,7%	5	5,0%	15	7,4%
noviny	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
časopisy	5	4,9%	9	9,0%	14	6,9%
filmy	12	11,7%	4	4,0%	16	7,9%
televizní vysílání	40	38,8%	48	48,0%	88	43,3%
rozhlasové vysílání	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
hudební nahrávka	9	8,7%	28	28,0%	37	18,2%
telekomunikační spojení	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
fotografie	2	1,9%	0	0,0%	2	1,0%
počítačové programy	23	22,3%	6	6,0%	29	14,3%
jiné	2	1,9%	0	0,0%	2	1,0%
<b>celkem</b>	<b>103</b>	<b>100,0%</b>	<b>100</b>	<b>100,0%</b>	<b>203</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti uvedli jako nejvlivnější masové médium na děti předškolního věku televizní vysílání (43,3%), na dalším místě se nacházejí hudební nahrávka (18,2%) a počítačové programy (14,3%). Jako nejméně vlivné médium na děti předškolního věku uvedli respondenti noviny, rozhlasové vysílání a telekomunikační spojení. Jako nejvlivnější masové médium na děti předškolního věku považují respondenti z měst televizní vysílání (38,8%), respondenti z venkova také (48%). Na dalším místě uvádějí respondenti z měst počítačové programy (22,3%) a knihy (9,7%). Respondenti z venkova uvádí na druhém místě hudební nahrávku (28%) a časopisy (9%). V políčku jiné uvedli dva respondenti divadlo.

#### Čtvrtá otázka zní:

„Ke kterým masovým médiím mají děti ve Vaší MŠ přístup?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 35

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>knihy</b>	<b>42</b>	<b>21,9%</b>	<b>49</b>	<b>18,8%</b>	<b>91</b>	<b>20,1%</b>
<b>noviny</b>	<b>5</b>	2,6%	<b>8</b>	3,1%	<b>13</b>	2,9%
<b>časopisy</b>	<b>39</b>	20,3%	<b>47</b>	18,0%	<b>86</b>	19,0%
<b>filmy</b>	<b>6</b>	3,1%	<b>28</b>	10,7%	<b>34</b>	7,5%
<b>televizní vysílání</b>	<b>21</b>	10,9%	<b>36</b>	13,8%	<b>57</b>	12,6%
<b>rozhlasové vysílání</b>	<b>5</b>	2,6%	<b>0</b>	0,0%	<b>5</b>	1,1%
<b>hudební nahrávka</b>	<b>38</b>	19,8%	<b>48</b>	18,4%	<b>86</b>	19,0%
<b>telekomunikační spojení</b>	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%	<b>0</b>	0,0%
<b>fotografie</b>	<b>19</b>	9,9%	<b>15</b>	5,7%	<b>34</b>	7,5%
<b>počítačové programy</b>	<b>15</b>	7,8%	<b>30</b>	11,5%	<b>45</b>	9,9%
<b>jiné</b>	<b>2</b>	1,0%	<b>0</b>	0,0%	<b>2</b>	0,4%
<b>celkem</b>	<b>192</b>	100,0%	<b>261</b>	100,0%	<b>453</b>	100,0%

Největší přístup k masovým médiím mají děti v MŠ podle respondentů z měst ke knihám (21,9%), stejně tak odpovídali i respondenti z venkova (18,8%). Zato nejmenší přístup mají děti v MŠ podle respondentů z měst k jiným masovým médiím jako je divadlo (1%). Podle respondentů z venkova nemají děti v MŠ žádný přístup k telekomunikačnímu spojení a rozhlasovému vysílání. Co se týče celkového pohledu, největší přístup mají děti v MŠ ke knihám (20,1%) a žádný přístup k rozhlasovému vysílání.

#### Pátá otázka zní:

„Využíváte ve Vaší MŠ ke své výchovně – vzdělávací práci TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 36

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, často	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
ano, občas	18	40,9%	38	77,6%	56	60,2%
ne	16	36,4%	5	10,2%	21	22,6%
ne, v MŠ TV nemáme	10	22,7%	6	12,2%	16	17,2%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

60,2% respondentů využívá ke své výchovně – vzdělávací práci alespoň občas. Stejně odpovídali respondenti z měst (40,9%) i respondenti z venkova (77,6%).

#### Šestá otázka zní:

„Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 37

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	29	65,9%	43	87,8%	72	77,4%
ne	15	34,1%	6	12,2%	21	22,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Podle respondentů je v pořádku, aby učitelky MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci TV (77,4%). Opět shodně odpovídali respondenti z měst (65,9%) i respondenti z venkova (87,8%).

#### Sedmá otázka zní:

„Ovlivňuje denní program ve Vaší MŠ TV?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 38

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	0	0,0%	6	12,2%	6	6,5%
zřídka	3	6,8%	7	14,3%	10	10,8%
ne	41	93,2%	36	73,5%	77	82,8%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst na tuto otázku odpověděli, že TV v MŠ denní program neovlivňuje (93,2%), stejně tak odpověděli i respondenti z venkova (73,5%). V celkovém pohledu tak odpovědělo 82,8% respondentů.

**Osmá otázka zní:**

„Domlouváte se s Vašimi dětmi v MŠ, na co a jak dlouho se budete dívat na TV?“  
Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 39

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>22</b>	<b>50,0%</b>	<b>32</b>	<b>65,3%</b>	<b>54</b>	<b>58,1%</b>
<b>občas</b>	<b>9</b>	20,5%	<b>15</b>	30,6%	<b>24</b>	25,8%
<b>ne</b>	<b>13</b>	29,5%	<b>2</b>	4,1%	<b>15</b>	16,1%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	100,0%	<b>49</b>	100,0%	<b>93</b>	100,0%

Respondenti z měst se s dětmi v MŠ domlouvají (50%) na co a jak dlouho se budou v MŠ dívat. Respondenti z venkova odpověděli shodně, že se s dětmi v MŠ domlouvají (65,3%) na co a jak dlouho se budou v MŠ dívat. V celkovém pohledu se respondenti s dětmi v MŠ domlouvají (58,1%)

**Devátá otázka zní:**

„Čím se řídí Vaše děti při výběru TV programu v MŠ?“  
Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 40

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>pohádky</b>	<b>12</b>	22,2%	<b>23</b>	34,8%	<b>35</b>	29,2%
<b>filmy pro děti</b>	<b>4</b>	7,4%	<b>2</b>	3,0%	<b>6</b>	5,0%
<b>večerníčky</b>	<b>6</b>	11,1%	<b>12</b>	18,2%	<b>18</b>	15,0%
<b>dokumentární pořady pro děti</b>	<b>6</b>	11,1%	<b>3</b>	4,5%	<b>9</b>	7,5%
<b>pořady pro děti (Kostičky,..)</b>	<b>22</b>	<b>40,7%</b>	<b>26</b>	<b>39,4%</b>	<b>48</b>	<b>40,0%</b>
<b>jiné</b>	<b>2</b>	3,7%	<b>0</b>	0,0%	<b>2</b>	1,7%
<b>nemáme v MŠ TV</b>	<b>2</b>	3,7%	<b>0</b>	0,0%	<b>2</b>	1,7%
<b>celkem</b>	<b>54</b>	100,0%	<b>66</b>	100,0%	<b>120</b>	100,0%

Děti se řídí, jak podle respondentů z měst (40,7%), tak podle respondentů na venkově (39,4%) při výběru TV programů, shodně. Dávají přednost pořadům pro děti (40%), dále následují pohádky (29,2%) a večerníčky (15%). V položce jiné uvedli 2 respondenti akce MŠ.

**Desátá otázka zní:**

„Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV je pro Vás přijatelná?“  
Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 41

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 30 minut	29	65,9%	36	73,5%	65	69,9%
do 45 minut	11	25,0%	10	20,4%	21	22,6%
do 1 hodiny	0	0,0%	3	6,1%	3	3,2%
do 1 hodiny a 30minut	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
do 2 hodin	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
na době mi nezáleží	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
nemáme v MŠ TV	4	9,1%	0	0,0%	4	4,3%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Pro respondenty z měst je přijatelná doba dívání se v MŠ na TV do 30 minut (65,9%). Respondenti z venkova odpověděli shodně (73,5%). V pohledu všech respondentů je přijatelná doba dívání se v MŠ na TV do 30 minut (69,9%).

**Jedenáctá otázka zní:**

„Máte v MŠ počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 42

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano	37	84,1%	42	85,7%	79	84,9%
ne	7	15,9%	7	14,3%	14	15,1%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti shodně odpověděli, že počítač v MŠ mají (84,9%). Respondenti z měst činili 84,1% a respondenti z venkova 86,7%.

**Dvanáctá otázka zní:**

„Mají v MŠ počítač k dispozici i Vaše děti?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 43

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, neomezeně	2	4,5%	6	12,2%	8	8,6%
ano, po dovolení se	14	31,8%	36	73,5%	50	53,8%
ne	28	63,6%	7	14,3%	35	37,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

63,6% respondentů z měst uvedlo, že pro děti v MŠ počítač k dispozici nemají, za to 73,5% respondentů z venkova uvedlo, že pro děti v MŠ počítač k dispozici mají. 53,8% všech respondentů uvedlo, že pro děti v MŠ počítač k dispozici mají.

**Třináctá otázka zní:**

„Od kterého roku mají k dispozici ve Vaší MŠ děti počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 44

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
od roku 1993	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
od roku 1997	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
od roku 2000	4	9,1%	0	0,0%	4	4,3%
od roku 2002	0	0,0%	5	10,2%	5	5,4%
od roku 2003	0	0,0%	16	32,7%	16	17,2%
od roku 2004	2	4,5%	14	28,6%	16	17,2%
od roku 2005	0	0,0%	3	6,1%	3	3,2%
od roku 2006	10	22,7%	4	8,2%	14	15,1%
nemáme v MŠ počítač	28	63,6%	7	14,3%	35	37,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst uvedli, že pro děti nemají v MŠ počítač k dispozici (63,6%), dále pak mají děti k dispozici počítač od roku 2006 (22,7%). Respondenti z venkova uvedli, že děti v MŠ mají počítač k dispozici od roku 2003 (32,7%) a od roku 2004 (28,6%). V pohledu všech respondentů nemají v MŠ pro děti počítač k dispozici (37,6%).

**Čtrnáctá otázka zní:**

„Kolik času může trávit u počítače 1 dítě?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 45

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
do 20 minut	13	29,5%	36	73,5%	49	52,7%
do 30 minut	3	6,8%	0	0,0%	3	3,2%
do 45 minut	0	0,0%	6	12,2%	6	6,5%
do 1 hodiny	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
jak dlouho chce	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
nemáme v MŠ počítač	28	63,6%	7	14,3%	35	37,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

63,6% respondentů z měst uvedlo, že nemají pro děti v MŠ počítač k dispozici. 73,5% respondentů z venkova uvedlo, že děti tráví u počítače v MŠ max. 20



minut. V celkovém pohledu podle odpovědí všech respondentů tráví děti u počítače v MŠ max. 20 minut (52,7%).

**Patnáctá otázka zní:**

„Umí Vaše děti v MŠ samy zapnout počítač a spustit program, který chtějí?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 46

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, bez problémů	6	13,6%	34	69,4%	40	43,0%
ano, musím dohlížet	10	22,7%	0	0,0%	10	10,8%
ne, zapínám mu ho sám/sama	0	0,0%	8	16,3%	8	8,6%
nemáme v MŠ počítač	28	63,6%	7	14,3%	35	37,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Podle všech respondentů umí děti zapnout počítač bez problémů (43%). Respondenti z měst a z venkova se však neshodli. 63,6% respondentů z měst uvádí, že počítač v MŠ pro děti k dispozici nemají, naopak 69,4% respondentů z venkova uvedlo, že děti v MŠ umějí zapnout počítač bez problémů.

**Šestnáctá otázka zní:**

„K čemu využívají Vaše děti v MŠ počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 47

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
výukové programy	15	28,3%	30	36,6%	45	33,3%
počítačové hry	5	9,4%	27	32,9%	32	23,7%
programy na kreslení	2	3,8%	12	14,6%	14	10,4%
poslech pohádek	3	5,7%	6	7,3%	9	6,7%
jiné	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
nemáme v MŠ počítač	28	52,8%	7	8,5%	35	25,9%
<b>celkem</b>	<b>53</b>	<b>100,0%</b>	<b>82</b>	<b>100,0%</b>	<b>135</b>	<b>100,0%</b>

36,6% respondentů z venkova uvedlo, že děti využívají počítač k výukovým programům, 32,9% k počítačovým hrám a 14,6% k programům na kreslení. Respondenti z měst nejvíce odpovídali, že pro děti nemají v MŠ počítač k dispozici (52,8%). Jinak děti využívají v MŠ počítač k výukovým programům (28,3%) a k počítačovým hrám (9,4%). V celkovém pohledu využívají děti v MŠ počítač k výukovým programům (33,3%).

**Sedmnáctá otázka zní:**

„Myslíte si, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 48

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>24</b>	<b>54,5%</b>	<b>47</b>	<b>95,9%</b>	<b>71</b>	<b>76,3%</b>
<b>ne</b>	<b>20</b>	<b>45,5%</b>	<b>2</b>	<b>4,1%</b>	<b>22</b>	<b>23,7%</b>
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti si myslí, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku (76,3%). Respondenti z měst (54,5%) odpověděli na tuto otázku shodně jako respondenti z venkova (95,9%).

**Osmnáctá otázka zní:**

„Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 49

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<b>ano</b>	<b>35</b>	<b>79,5%</b>	<b>48</b>	<b>98,0%</b>	<b>83</b>	<b>89,2%</b>
<b>ne</b>	<b>9</b>	<b>20,5%</b>	<b>1</b>	<b>2,0%</b>	<b>10</b>	<b>10,8%</b>
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst (79,5%) odpověděli na tuto otázku shodně jako respondenti z venkova (98%), že je v pořádku, aby učitelky využívaly ke své výchovně – vzdělávací práci počítač. V celkovém pohledu tak odpovědělo 89,2% všech respondentů.

**Devatenáctá otázka zní:**

„Pořizujete do MŠ nové výukové programy?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 50

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
ano, kupujeme	6	13,6%	22	44,9%	28	30,1%
ano, od rodičů	3	6,8%	6	12,2%	9	9,7%
ne	35	79,5%	21	42,9%	56	60,2%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti z měst uvedli, že nové výukové programy do MŠ nekupují (79,5%), toto velké číslo je dáno tím, že 28 respondentů z respondentů z měst nemají v MŠ počítač pro děti k dispozici. Za to respondenti z venkova uvedli, že výukové programy kupují (44,9%). Z pohledu všech respondentů vyšlo, že nové výukové programy do MŠ nekupují (60,2%).

#### Dvacátá otázka zní:

„Jaké znáte výukové programy pro předškolní děti?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 51

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
Těšíme se do školy	7	6,7%	34	23,1%	41	16,3%
Chytré dítě - než začne matem.	2	1,9%	6	4,1%	8	3,2%
Chytré dítě - pro nejmenší	3	2,9%	7	4,8%	10	4,0%
Slabikář - chytré dítě	0	0,0%	7	4,8%	7	2,8%
Alík - Pojd' si hrát	8	7,7%	0	0,0%	8	3,2%
Alík - Než půjdu do školy	13	12,5%	8	5,4%	21	8,4%
Všechnálek to ví	4	3,8%	14	9,5%	18	7,2%
Dětský koutek 1	3	2,9%	13	8,8%	16	6,4%
Dětský koutek 2	1	1,0%	0	0,0%	1	0,4%
Dětský koutek 4	2	1,9%	6	4,1%	8	3,2%
Dětský koutek 5	2	1,9%	7	4,8%	9	3,6%
Výuková pexesa	17	16,3%	15	10,2%	32	12,7%
Kreslení pro děti	15	14,4%	21	14,3%	36	14,3%
jiné	7	6,7%	3	2,0%	10	4,0%
neznám žádné	20	19,2%	6	4,1%	26	10,4%
<b>celkem</b>	<b>104</b>	<b>100,0%</b>	<b>147</b>	<b>100,0%</b>	<b>251</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti uvedli, že nejvíce znají výukový program Těšíme se do školy (16,3%). Respondenti z měst na tuto otázku nejčastěji volili položku „neznám žádné“ (19,2%). Toto číslo je opět dáno tím, že pro děti v MŠ nemají počítač k dispozici. Respondenti z venkova nejvíce znají výukový program Těšíme se do školy (23,1%)

**Dvacátá první otázka zní:**

„Jak často mohou využívat Vaše děti v MŠ počítač?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 52

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
každý den	14	31,8%	36	73,5%	50	53,8%
tři dny v týdnu	0	0,0%	6	12,2%	6	6,5%
jednou za týden	2	4,5%	0	0,0%	2	2,2%
dvakrát do měsíce	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
jednou za měsíc	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
nemáme v MŠ počítač	28	63,6%	7	14,3%	35	37,6%
<b>celkem</b>	<b>44</b>	<b>100,0%</b>	<b>49</b>	<b>100,0%</b>	<b>93</b>	<b>100,0%</b>

63,6% respondentů z měst nemají v MŠ pro děti počítač k dispozici. 73,5% respondentů z venkova uvedlo, že děti mají v MŠ počítač k dispozici každý den. V pohledu všech respondentů mají počítač v MŠ k dispozici každý den (53,8%).

**Dvacátá druhá otázka zní:**

„Co podle Vás mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 53

	učitelky MŠ				celkem	
	z města		z venkova			
	abs.	%	abs.	%	abs.	%
rozvoj zrakového vnímání	28	7,0%	46	7,6%	74	7,3%
soustředění	30	7,5%	45	7,4%	75	7,4%
logické myšlení	37	9,3%	48	7,9%	85	8,4%
vývoj senzomotoriky	15	3,8%	34	5,6%	49	4,9%
početní představy	31	7,8%	35	5,7%	66	6,5%
rozvoj jemné motoriky	22	5,5%	27	4,4%	49	4,9%
meziprostorové vztahy	18	4,5%	33	5,4%	51	5,1%
krátkod. i dlouhodob. paměť	22	5,5%	30	4,9%	52	5,2%
příprava na čtení	22	5,5%	33	5,4%	55	5,5%
rozlišení číselných znaků	23	5,8%	32	5,3%	55	5,5%
sebedůvěra	19	4,8%	31	5,1%	50	5,0%
trpělivost	27	6,8%	42	6,9%	69	6,8%
postřeh	35	8,8%	48	7,9%	83	8,2%
předvidavost	18	4,5%	45	7,4%	63	6,2%
pozornost	26	6,5%	40	6,6%	66	6,5%
rozhodnost	27	6,8%	40	6,6%	67	6,6%
<b>celkem</b>	<b>400</b>	<b>100,0%</b>	<b>609</b>	<b>100,0%</b>	<b>1009</b>	<b>100,0%</b>

Podle respondentů mohou kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku rozvíjet hlavně logické myšlení (8,4%), postřeh (8,2%) a soustředění (7,4%). Respondenti z měst volili nejčastěji tyto položky - logické myšlení (9,3%), postřeh (8,8%) a početní představy (7,8%). Respondenti z venkova zase tyto položky – logické myšlení (7,9%), postřeh (7,9%) a rozvoj zrakového vnímání (7,6%).

### **Vyhodnocení rozhovoru s dětmi předškolního věku**

Jednotlivé otázky z rozhovoru s dětmi v předškolním věku jsou vyhodnoceny dohromady.

#### **První otázka zní:**

„Kolik je Ti let?“

Tato otázka slouží jako vstupní údaj o respondentovi.

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 54

	<b>děti</b>	
	abs.	%
<b>6 - leté</b>	<b>14</b>	<b>33,3%</b>
<b>5 - leté</b>	<b>15</b>	<b>35,7%</b>
<b>4 - leté</b>	<b>13</b>	<b>31,0%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

#### **Druhá otázka zní:**

„S čím si doma rád/ráda hraješ?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 55

	<b>děti</b>	
	abs.	%
<b>s panenkami</b>	<b>10</b>	<b>23,8%</b>
<b>s autem na ovládání</b>	<b>7</b>	<b>16,7%</b>
<b>s autíčky</b>	<b>7</b>	<b>16,7%</b>
<b>se stavebnicemi</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>s počítačem</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>se zemědělskými stroji</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>
<b>s puzzle</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>s dětmi venku</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>s letadlem</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>kreslím si</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>s vojíčky</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>na školku</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti uvádějí, že si nejraději doma hrají s panenkami (23,8%), s autem na ovládání (16,7%) a s autíčky (16,7%). Až teprve za těmito položkami následuje počítač (9,5%) společně se stavebnicí (9,5%).

### Třetí otázka zní:

„Umíš pracovat s počítačem?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 56

	děti	
	abs.	%
<b>ano</b>	<b>34</b>	<b>81,0%</b>
<b>trochu</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>
<b>ne</b>	<b>5</b>	<b>11,9%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

Respondenti se domnívají, že pracovat s počítačem umějí v 81%, v 7,1% umějí jen trochu, v 11,9% neumějí pracovat s počítačem vůbec.

### Čtvrtá otázka zní:

„Co rád/ráda hraješ za počítačové hry?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 57

	děti	
	abs.	%
<b>jen píšu</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>opice</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>letadlo</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Čtyřlístek, Alík</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>
<b>Morhoon - slepice</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Stalingrad</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>auta</b>	<b>8</b>	<b>19,0%</b>
<b>pexeso, karty</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>tučňáka</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>počítání</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Užasňákovi</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>psa</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>vojáky</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>Harry Potter 3</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Tarzan</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Skipr</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>ryby</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>mašinku</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>všechno</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>
<b>nevím</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

Nejvíce respondentů hraje počítačové hry s auty (19%), pexeso, karty (9,5%) a počítačové programy s vojáky, tzv. střílečky (9,5%). Dále 9,5% respondentů odpovědělo, že neví.

**Pátá otázka zní:**

„Kterou počítačovou hru máš nejraději?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 58

	dětí	
	abs.	%
<b>Alík, Ferda</b>	2	4,8%
<b>mafie</b>	1	2,4%
<b>kostičky</b>	1	2,4%
<b>se zvířátky</b>	3	7,1%
<b>dobrodružství</b>	1	2,4%
<b>Tarzan</b>	2	4,8%
<b>střílečky</b>	4	9,5%
<b>NHL, fotbal</b>	1	2,4%
<b>letadlo</b>	1	2,4%
<b>tučňáka</b>	1	2,4%
<b>Morhoon - slepice</b>	2	4,8%
<b>tunning auta</b>	7	16,7%
<b>opice</b>	1	2,4%
<b>Skipr</b>	1	2,4%
<b>mašinku</b>	2	4,8%
<b>karty</b>	1	2,4%
<b>větroň</b>	1	2,4%
<b>Stalingrad</b>	1	2,4%
<b>Tygr</b>	1	2,4%
<b>nevím</b>	8	19,0%
<b>celkem</b>	42	100,0%

Na tuto otázku respondenti odpovídali vesměs stejně jako na otázku č. 4. Nejvíce respondentů nevědělo, kterou hru mají nejraději (19%). Dále respondenti uvedli, že mají nejraději tunning auta (16,7%) a hry se zvířátky (7,1%).

**Šestá otázka zní:**

„Musí Tě maminka nebo tatínek od počítače doma vyhánět?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 59

	dětí	
	abs.	%
<b>ano</b>	11	26,2%
<b>ne</b>	23	54,8%
<b>někdy</b>	7	16,7%
<b>nemám doma počítač</b>	1	2,4%
<b>celkem</b>	42	100,0%

54,8% respondentů uvedlo, že ho ani maminka ani tatínek doma od počítače vyhánět nemusejí. 26,2% respondentů uvedlo, že ano a 16,7% uvedlo, že ho rodiče musí vyhnat od počítače jen někdy.

**Sedmá otázka zní:**

„Hraješ si raději na počítači doma nebo ve škole?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 60

	dětí	
	abs.	%
<b>doma</b>	<b>24</b>	<b>57,1%</b>
<b>ve škole</b>	<b>11</b>	<b>26,2%</b>
<b>doma i ve škole</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>nehraju vůbec</b>	<b>5</b>	<b>11,9%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

57,1% respondentů uvedlo, že raději hraje na počítači doma, 26,2% respondentů hraje raději ve škole a 4,8% respondentů hraje rádo na počítači doma i ve škole. 11,9% respondentů nehraje na počítači vůbec.

**Osmá otázka zní:**

„Kdybys mohl/a jít sám/sama do obchodu a mohl/a si koupit nějakou počítačovou hru, která by to byla?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 61

	dětí	
	abs.	%
<b>příšery</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>auta</b>	<b>10</b>	<b>23,8%</b>
<b>tučňáka</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Bolek a Lolek</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>mašinka</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>bojová hra</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>rytíři</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Harry Potter 3</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>pexeso</b>	<b>2</b>	<b>4,8%</b>
<b>tunning auta</b>	<b>4</b>	<b>9,5%</b>
<b>chytání žraloků</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>tarzan</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>fotbal</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>koně</b>	<b>3</b>	<b>7,1%</b>
<b>Úžasňákovi</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>Madagaskar</b>	<b>1</b>	<b>2,4%</b>
<b>nevím</b>	<b>9</b>	<b>21,4%</b>
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>



Nejvíce respondentů na tuto otázku odpovědělo, že by si nejraději koupili hru, kde by byla auta (23,8%), dále respondenti uvedli, že neví (21,4%) a na třetím místě uvedli počítačovou hru s tuning auty (9,5%).

**Devátá otázka zní:**

„Co by podle Tebe měla mít taková správná počítačová hra?“

Respondenti odpověděli takto:

Tabulka č. 62

	dětí	
	abs.	%
auta	5	11,9%
tučňáka	1	2,4%
pistole	1	2,4%
jednoduché ovládání	1	2,4%
měla by být barevná	4	9,5%
měla by být napínavá	2	4,8%
měla by být zábavná	4	9,5%
měla by být rychlá	1	2,4%
jako máme ve školce	2	4,8%
nevím	21	50,0%
<b>celkem</b>	<b>42</b>	<b>100,0%</b>

50% respondentů neví, co by měla taková správná počítačová hra mít, 11,9% si myslí, že v ní musí být auta a 9,5% si myslí, že musí být barevná a zábavná.

## IV. Závěr

Využití počítačového software, jako výchovně – vzdělávacího prostředku proti negativním vlivům mediální komunikace u dětí předškolního věku má před sebou ještě dlouhou cestu. Doslova bych rodiče dětí, učitelky MŠ či speciální pedagogy, které ke své výchovně – vzdělávací práci již využívají počítačový software, nazvala průkopníky.

K tomuto označení mě vede i fakt, že prozatím v ČR bylo této problematice, zda využívat či nevyužívat počítač v předškolním věku, věnováno málo času. Dostupné literatury je pramálo a když, tak se zatím kompletně zabývá všemi médii, převážně televizním vysíláním a o médiu jako je počítač se zmiňuje jen na okraj. Učitelky MŠ i rodiče, kterým není dětský svět lhostejný, si museli najít svojí vlastní cestu a mnohdy překonat zrazující jednání, řeči, pohledy svých kolegyň, přátel či jiných škarohlídů. Tleskám těm, kteří vydrželi, nenechali se odradit a díky nimž mají děti v předškolním věku možnost seznámit se s počítačem již dnes.

Z mého šetření je patrné, že se všichni (rodiče i učitelky MŠ) budeme ještě muset naučit s počítačem a tím pádem i s využíváním počítačového software pracovat. Proto vítám rozhodnutí MŠMT, že chce do RVP zavést novou výchovu a to výchovu mediální. Právě teď začínají probíhat kurzy a semináře akreditované MŠMT, kde se učitelé seznamují právě s mediální výchovou ve všech jejích směrech a proměnách. Zatím je s mediální výchovou počítáno jen v RVP ZŠ a SŠ, ale věřím, že se najde spousta učitelek MŠ, které budou mít zájem seznámit s touto novou výchovou také. Ne nadarmo se o mateřské škole říká, že by měla být přípravou na základní školu, tak proč ne i v mediální výchově. Z vlastní zkušenosti vím, jak jsou učitelky 1. tříd šťastné, když jsou děti do 1. třídy v rámci svých individuálních možností připravené. Tak proč by se připravenost nemohla týkat i využívání počítačového software. Již existuje a stále přibývá nových výukových programů přímo k využití v 1. třídách. Učitelka v 1. třídě bude jistě ráda, že nemusí učit děti zacházet s myší, vysvětlovat, co je to enter či kde hledat šipky k pohybování, mnohdy ani nemusí dětem vysvětlovat, co se po nich ve výukovém programu chce. Jestliže je program kvalitní, dítě se samo orientuje pomocí průvodce (kterým je většinou dětem známá postavička) celým programem a učitelka se tak může věnovat dětem slabším.

V bakalářské práci jsem se snažila zachytit některé aspekty, které by mohly zvýšit využívání počítačového software především v MŠ. Výzkumným šetřením bylo zjištěno, že učitelky v MŠ ve městě jsou o kousek pozadu, co se týče využívání počítačového software, i když rodiče využívání počítačového software v MŠ schvalují. Tento fakt můžeme vysvětlit např. rozdílným složením dětí ve třídě, větší kulturní nabídkou, ale především samotnými učitelkami MŠ, které jsou přesvědčené, že jejich děti doma nedělají nic jiného, než že sedí u počítače, a proto podle jejich slov u počítače přece nemusí sedět ještě ve školce. „Přece je v tom nebudu ještě podporovat,“ tak tento názor jsem při zadávání svého dotazníku slýchala velmi často právě v MŠ ve městech, avšak trůfám si tvrdit, že

se vlastně učitelky MŠ těmito frázemi a jim podobnými jen ospravedlňovaly, nechť přiznat, že např. s počítačem neumějí pracovat, nehodlají se to naučit, natož pak aby ve využívání počítačového software viděly nový přínos - smysluplnou metodu výchovně – vzdělávací práce. Tyto učitelky budou muset ujit ještě hodně velký kus cesty, na jejímž konci, doufám, naleznou dostatek argumentů, které je přesvědčí alespoň to zkusit, zkusit seznámit se s možnostmi využívání počítačového software u dětí v předškolním věku.

Na závěr své práce bych chtěla říci, že by učitelka MŠ měla být o využívání počítačového software v MŠ sama vnitřně přesvědčena. V žádném případě by neměla využívat počítač jen proto, že tamhleta učitelka ho využívá také nebo že to po ní vyžaduje například samotná ředitelka MŠ. Netvrdím, že všechny učitelky MŠ, které nevyužívají počítač v MŠ, se jen vymlouvají. Některé jen využívání počítačového software v MŠ nemají prostě zapotřebí. Takové učitelky MŠ dokáží děti např. nadchnout pomocí jiných metod a prostředků nebo se zkrátka využívání počítače neslučuje s jejich programem (Waldorf). Učitelky MŠ, které využívají počítačový software, musí vidět smysl a přínos nejen pro děti, ale hlavně také pro sebe. Dnes je již na trhu mnoho známých i známějších výukových programů a počítačových her pro děti předškolního věku a učitelka MŠ si může vybrat pro svoji výchovně – vzdělávací práci pro ni právě ten „nej“. Když sama bude přesvědčena o smyslu využívání počítačového software, naučí děti lépe přijímat počítač jako samozřejmou součást prostředí a děti v něm nebudou spatřovat nějaký fenomén. Výukové programy a počítačové hry pomáhají rozvíjet a podporovat spoustu kompetencí jako je rozvoj zrakového vnímání, soustředění, logické myšlení, vývoj senzomotoriky, početní představy, rozvoj jemné motoriky, meziprostorové vztahy, krátkodobá i dlouhodobá paměť, příprava na čtení, rozlišení číselných znaků, sebedůvěra, trpělivost, postřeh, předvídavost, pozornost či rozhodnost. Myslím si, že to není zrovna málo a asi těžko bychom hledali nějakou jinou hračku, jiný učební prostředek, který by dětem nabízel tolik, co počítač. Tím opět nechci nikoho přesvědčovat, o nezbytnosti využívání počítačů v MŠ, chci pouze nastínit možnosti, které počítač skýtá a možná přesvědčit především „bojácné“ učitelky MŠ, aby daly počítači šanci.

Výukových programů a počítačových her pro děti předškolního věku je na našem trhu spousta. Po seznámení se asi s desítkou z nich bych chtěla apelovat na výrobce, aby se více zaměřili na rámcově vzdělávací program pro předškolní vzdělávání (RVP PV). Z RVP PV vychází školní vzdělávací programy (ŠVP) a z nich třídní vzdělávací programy (TVP). V těchto dokumentech jsou stanoveny cíle a záměry jednotlivých integrovaných bloků, které mají zpravidla své názvy podle volby učitelek MŠ. Tyto integrované bloky se ve velké míře zaměřují na koloběh přírody – čtvero ročních období, tak jak nás provází celým školním rokem. To v praxi znamená, že děti např. v zimě neseznamujeme s tím, jak v létě chodíme trhat jahody a naopak v létě si nepovídáme s dětmi o Mikuláši či Vánocích. Přivítala bych proto vytvoření výukového programu, který by byl zaměřen na jednotlivé roční období. Proč by děti nemohly na podzim řadit podle velikosti např. žebříky, v zimě sněhuláky, na jaře kytičky a v létě plavky? Proč by

průvodcem výukovým programem nemohl být na podzim skřítek Podzimníček, v zimě pan Sněhulák, na jaře víla Jarněnka a v létě pan Sluníčko? Myslím, že by takové výukové programy udělaly radost nejenom dětem, ale hlavně učitelkám MŠ. Jsem si jistá, že by se využívání počítačového software stalo daleko efektivnějším a třeba právě by takovéto výukové programy přesvědčili i zaryté odmítače počítačového software pro děti předškolního věku k jejich využívání.

### **A na úplný závěr malé postskriptum pro rodiče**

*Když budete děti odhánět od počítačů, můžete je tím ohrozit v profesionální kariéře. Teď se totiž ještě učí hrou a ve volném čase – pak to budou muset pracně dohánět. Když jim zakážete hry a budete je nutit do programování, bude to jako když vás nutili do houslí: kolik z nás si kvůli tomu na dlouho zošklivilo vážnou hudbu!*

*Nezbývá než se přemoci a snížit se z dospělácké výše k dětem. Dívejte se jim bez nejapných poznámek chvíli přes rameno. Nechte si ukázat, jak se program spouští, a ptejte se na důvod každého úkonu. Zkoušejte to po nich. Opakovaně – napoprvé se vám to sotva podaří. A nezapomeňte je o tuto službu poprosit – kamarádství nezačíná nikdy na povel.*

*Je – li hra soutěživá, zkuste si ji s nimi zahrát. A když opakovaně selžete, přijměte to jako doklad propasti mezi generacemi, za kterou může civilizační tempo, jaké lidstvo ještě nikdy předtím nezažilo. Jsme civilizace, jejíž děti jsou v některých ohledech schopnější než dospělí. Musejí se totiž učit něčemu, co se nikdy předtím nevyučovalo. Protože nejsou tolik vázány na tradice, nové pro ně není šokující. Pokud se chcete něčím zlomyslně utěšit, můžete si říci, že pro děti vašich dětí to bude platit ještě víc.*

Denní Telegraf III (1994), 60 (12. 3. 1994) (1:59)

## **V. Seznam použité literatury a citované literatury**

1. BLAŽEK, B. : *Tváří v tvář obrazovce*. Praha, SLON, 1995
2. HELUS, Z. : *Dítě v osobnostním pojetí*. Praha, PORTÁL, 2004
3. NELEŠOVSKÁ, A. : *Pedagogická komunikace v teorii a praxi*. Praha, GRADA, 2005
4. REIFOVÁ, I. a kolekt. : *Slovník mediální komunikace*. Praha, PORTÁL, 2004
5. ŘÍČAN, P., PITHARTOVÁ, D. : *Krotíme obrazovku*. Praha, PORTÁL, 1995
6. SOMR, M. : *Úvod do metodologie a metod výzkumu*. České Budějovice, 2006
7. VÁGNER, I. : *Televizní zprávy – psychický nátlak?*. Praha, ARGO, 1997
8. ZELINKOVÁ, O. : *Pedagogická diagnostika a individuální vzdělávací program*. Praha, PORTÁL, 2001
9. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. Praha, VÚP, 2004
10. *Informatorium 3-8*. Praha, PORTÁL, Listopad 2003 číslo 9
11. *Informatorium 3-8*. Praha, PORTÁL, Prosinec 2003 číslo 10
12. *Informatorium 3-8*. Praha, PORTÁL, Leden 2004 číslo 1
13. *Metodické listy pro předškolní vzdělávání*, Únor 2007
14. [www.fss.muni.cz/rpm/](http://www.fss.muni.cz/rpm/) - *Revue pro média*. číslo 8, Mediální gramotnost
15. [www.cs.wikipedia.org/wiki/](http://www.cs.wikipedia.org/wiki/) - Wikipedie, otevřená encyklopedie
16. [www.msmt.cz/vzdelavani/registrovany-vzdelavaci-a-vyukovy-sw](http://www.msmt.cz/vzdelavani/registrovany-vzdelavaci-a-vyukovy-sw)

## **VI. Přílohy**

## Dotazník pro rodiče dětí MŠ

### 1. Bydlíte

- A, ve městě
- B, na vesnici

### 2. Co je podle Vás nejlivnější masové médium na děti předškolního věku?

- A, knihy
- B, noviny
- C, časopisy
- D, filmy
- E, televizní vysílání
- F, rozhlasové vysílání
- G, hudební nahrávka
- H, telekomunikační spojení
- Ch, fotografie
- I, počítačové programy
- J, jiné .....

### 3. Ke kterým masovým médiím mají Vaše děti přístup?

- A, knihy
- B, noviny
- C, časopisy
- D, filmy
- E, televizní vysílání
- F, rozhlasové vysílání
- G, hudební nahrávka
- H, telekomunikační spojení
- Ch, fotografie
- I, počítačové programy
- J, jiné .....

### 4. Čím tráví Vaše děti svůj volný čas?

- A, u televize
- B, sportem
- C, v přírodě
- D, u počítače
- E, malováním
- F, samostatným hraním (stavebnice, panenky, autíčko,...)
- G, prohlížením knížek
- H, posloucháním pohádek z CD/MC přehrávače
- Ch, jinak .....

**5.Ovlivňuje volný čas Vašich dětí TV?**

- A, ano
- B, zřídka
- C, ne

**6.Kolik hodin denně tráví Vaše dítě u TV?**

- A, do 2h
- B, do 4h
- C, do 6h
- D, nad 6h

**7.Čím se řídí Vaše dítě při výběru TV programů?**

- A, pohádky
- B, pořady pro děti
- C, zprávy
- D, dokumenty
- E, historické pořady
- F, horory
- G, akční seriály
- H, telenovely
- Ch, zábavné pořady
- I, erotické pořady
- J, jiné .....

**8.Domlouváte se s Vašimi dětmi, na co a jak dlouho se budou dívat na TV (video, DVD)?**

- A, ano
- B, občas
- C, ne

**9.Využívají učitelky v MŠ, kam dochází Vaše dítě, ke své výchovně-vzdělávací práci TV (video, DVD)?**

- A, ano, často
- B, ano, občas
- C, ne

**10.Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně-vzdělávací práci TV (video, DVD)?**

- A, ano
- B, ne



**11. Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV (video, DVD) by pro Vás byla přijatelná?**

- A, do 30minut
- B, do 45minut
- C, do 1h
- D, do 1h a 30minut
- E, do 2h
- F, na době mi nezáleží

**12. Máte doma počítač?**

- A, ano
- B, ne

**13. Využíváte počítač pro své vlastní potřeby?**

- A, ano
- B, ne

**14. Kolik času trávíte u počítače?**

- A, do 30minut
- B, do 45minut
- C, do 1h
- D, do 2h
- E, nad 2h

**15. Mají počítač k dispozici i Vaše děti?**

- A, ano, neomezeně
- B, ano, po společné domluvě (jak dlouho, co, ..)
- C, ne

**16. Kolik času mohou trávit u počítače Vaše děti?**

- A, do 30minut
- B, do 45minut
- C, do 1h
- D, do 2h
- E, jak dlouho chce

**17. Umí Vaše dítě samo zapnout počítač a spustit program, který chce?**

- A, ano, bez problémů
- B, ano, musím dohlížet
- C, ne, zapínám mu ho sám/sama

**18.K čemu využívá Vaše dítě počítač?**

- A, výukové programy
- B, počítačové hry
- C, programy na kreslení
- D, poslech pohádek
- E, jiné .....

**19.Myslíte si, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku?**

- A, ano
- B, ne

**20.Využívají učitelky v MŠ, kam dochází Vaše dítě, ke své výchovně-vzdělávací práci počítač?**

- A, ano, často
- B, ano, občas
- C, ne

**21.Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně-vzdělávací práci počítač?**

- A, ano
- B, ne

**22.Jak dlouhá doba využívání počítače v MŠ by pro Vás byla přijatelná?**

- A, do 30minut
- B, do 45minut
- C, do 1h
- D, do 1h a 30minut
- E, do 2h
- F, na době mi nezáleží

**23.Pořizujete svým dětem nové výukové programy?**

- A, ano, kupuji
- B, ano, od známých
- C, ne

**24. Jaké znáte výukové programy pro předškolní děti?**

- A, Těšíme se do školy
- B, Chytré dítě – než začne matematika
- C, Chytré dítě – pro nejmenší
- D, Slabikář – chytré dítě
- E, Alík – Pojď si hrát
- F, Alík – Než půjdu do školy
- G, Všeználek to ví
- H, Dětský koutek 1 – Pro prvňáčky a předškoláčky
- Ch, Dětský koutek 2 - Kouzelný svět myšáka Bonifáce
- I, Dětský koutek 4 – Alenka a svět kolem nás
- J, Dětský koutek 5 – Martínkova zvířátka
- K, Výuková pexesa
- L, Kreslení pro děti
- M, jiné .....

**25. Co podle Vás mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?**

- A, rozvoj zrakového vnímání
- B, soustředění
- C, logické myšlení
- D, vývoj senzomotoriky
- E, početní představy
- F, rozvoj jemné motoriky
- G, meziprostorové vztahy
- H, krátkodobá i dlouhodobá paměť
- Ch, příprava na čtení
- I, rozlišení číselných znaků
- J, sebedůvěra
- K, trpělivost
- L, postřeh
- M, předvídavost
- N, pozornost
- O, rozhodnost

**Dotazník pro učitelky MŠ****1. Pracujete v MŠ**

- A, ve městě
- B, na vesnici

**2. Jak dlouho pracujete v MŠ?**

- A, do 5 let
- B, do 10 let
- C, do 15 let
- D, do 20 let
- E, nad 20 let

**3. Co je podle Vás nejvlivnější masové médium na děti předškolního věku?**

- A, knihy
- B, noviny
- C, časopisy
- D, filmy
- E, televizní vysílání
- F, rozhlasové vysílání
- G, hudební nahrávka
- H, telekomunikační spojení
- Ch, fotografie
- I, počítačové programy
- J, jiné .....

**4. Ke kterým masovým médiím mají děti ve Vaší MŠ přístup?**

- A, knihy
- B, noviny
- C, časopisy
- D, filmy
- E, televizní vysílání
- F, rozhlasové vysílání
- G, hudební nahrávka
- H, telekomunikační spojení
- Ch, fotografie
- I, počítačové programy
- J, jiné .....

**5. Využíváte ve Vaší MŠ ke své výchovně-vzdělávací práci TV (video, DVD)?**

- A, ano, často
- B, ano, občas
- C, ne
- D, ne, v MŠ TV nemáme

**6. Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně-vzdělávací práci TV (video, DVD)?**

- A, ano
- B, ne

**7. Ovlivňuje denní program ve Vaší MŠ TV (video, DVD)?**

- A, ano
- B, zřídka
- C, ne

**8. Domlouváte se s Vašimi dětmi v MŠ, na co a jak dlouho se budete dívat na TV (video, DVD)?**

- A, ano
- B, občas
- C, ne

**9. Čím se řídí Vaše děti při výběru TV programu v MŠ?**

- A, pohádky
- B, filmy pro děti
- C, večerníčky
- D, dokumentární pořady pro děti
- E, pořady pro děti (Kouzelná školka, Kostičky)
- F, jiné .....

**10. Jak dlouhá doba dívání se v MŠ na TV (video, DVD) je pro Vás přijatelná?**

- A, do 30minut
- B, do 45minut
- C, do 1h
- D, do 1h a 30minut
- E, do 2h
- F, na době mi nezáleží

**11. Máte v MŠ počítač?**

- A, ano
- B, ne

**12. Mají v MŠ počítač k dispozici i Vaše děti?**

- A, ano, samostatně
- B, ano, po dovození se
- C, ne

**13. Od kterého roku mají k dispozici ve Vaší MŠ děti počítač?**

- A, od roku 1993
- B, od roku 1997
- C, od roku 2000
- D, od roku 2002
- E, od roku 2003
- F, od roku 2004
- G, od roku 2005
- H, od roku 2006

**14. Kolik času může trávit u počítače 1 dítě?**

- A, do 20minut
- B, do 30minut
- C, do 45minut
- D, do 1h
- E, jak dlouho chce

**15. Umí Vaše děti v MŠ samy zapnout počítač a spustit program, který chtějí?**

- A, ano, bez problémů
- B, ano, musím dohlížet
- C, ne, zapínám mu ho sama

**16. K čemu využívají Vaše děti v MŠ počítač?**

- A, výukové programy
- B, počítačové hry
- C, programy na kreslení
- D, poslech pohádek
- E, jiné .....

**17. Myslíte si, že v dnešní moderní době je důležité, aby se dítě s počítačem v rámci svých možností naučilo pracovat už v předškolním věku?**

A, ano

B, ne

**18. Myslíte si, že je v pořádku, aby učitelky v MŠ využívaly ke své výchovně-vzdělávací práci počítač?**

A, ano

B, ne

**19. Pořizujete do MŠ nové výukové programy?**

A, ano, kupujeme

B, ano, od rodičů

C, ne

**20. Jaké znáte výukové programy pro předškolní děti?**

A, Těšíme se do školy

B, Chytré dítě – než začne matematika

C, Chytré dítě – pro nejmenší

D, Slabikář – chytré dítě

E, Alík – Pojď si hrát

F, Alík – Než půjdu do školy

G, Všeználek to ví

H, Dětský koutek 1 – Pro prvňáčky a předškoláčky

Ch, Dětský koutek 2 - Kouzelný svět myšáka Bonifáce

I, Dětský koutek 4 – Alenka a svět kolem nás

J, Dětský koutek 5 – Martínkova zvířátka

K, Výuková pexesa

L, Kreslení pro děti

M, jiné .....

**21. Jak často mohou využívat Vaše děti v MŠ počítač?**

A, každý den

B, tři dny v týdnu

C, jednou za týden

D, dvakrát do měsíce

E, jednou za měsíc

**22. Co podle Vás mohou podporovat kvalitní počítačové programy u dětí předškolního věku?**

- A, rozvoj zrakového vnímání
- B, soustředění
- C, logické myšlení
- D, vývoj senzomotoriky
- E, početní představy
- F, rozvoj jemné motoriky
- G, meziprostorové vztahy
- H, krátkodobá i dlouhodobá paměť
- Ch, příprava na čtení
- I, rozlišení číselných znaků
- J, sebedůvěra
- K, trpělivost
- L, postřeh
- M, předvídavost
- N, pozornost
- O, rozhodnost



### **Orientační otázky pro děti v předškolním věku**

**1.Kolik je Ti let?**

**2.S čím si doma rád/a hraješ?**

**3.Umíš pracovat s počítačem?**

**4.Co rád/a hraješ za počítačové hry?**

**5.Kterou počítačovou hru máš nejraději a proč?**

**6.Musí Tě maminka nebo tatínek od počítače doma vyhánět?**

**7.Hraješ si raději na počítači doma nebo ve školce?**

**8.Kdybys mohl/a jít sám/sama do obchodu a mohl/a si koupit nějakou počítačovou hru, která by to byla?**

**9.Co by podle Tebe měla mít taková správná počítačová hra?**