

# INTERNET – PROSTOR PRO ŽIVOT A VÝCHOVU MLADÉ GENERACE

Jitka Jursová

Technical University of Liberec  
Faculty of Education  
Studentská 2, 461 17, Liberec 1, Czech Republic  
[jitka.jursova@tul.cz](mailto:jitka.jursova@tul.cz)

## Abstrakt

Příspěvek si klade za cíl uvést otázky výchovy a vzdělávání dětí a mladých lidí do souvislosti se změnami v životním stylu mladé generace, v němž stále významnější místo zaujímá intenzivní kontakt s informačními a komunikačními technologiemi (ICT).

Autorka ve svém příspěvku seznamuje s výsledky výzkumných šetření, prováděných kontinuálně od roku 2002. Na jejich základě poukazuje na nezbytnost cílené informační a mediální výchovy, která by pomáhala korigovat aktivity dětí a mládeže ve virtuálním prostředí a stala by se účinným článkem prevence negativních důsledků působení virtuální reality na vývoj osobnosti mladého člověka.

## Úvod

Jedním z určujících znaků společnosti na počátku 21. století je akcelerace vývoje masově komunikačních médií a růst jejich podílu na fungování světa. Zejména ICT a internet jsou fenoménem, který proniká do všech oblastí života společnosti a kvalitativně ji proměňuje. ICT způsobují revoluci, v níž se tradiční společnost stává společností informační a životní prostor jednotlivce i celé společnosti se nebývalým způsobem rozšiřuje. Vzniká nový prostor pro socializaci člověka, mění se podmínky jeho života, což zasahuje zejména mladou generaci.

Velmi vážným důsledkem dlouhodobého a soustavného soužití dětí s ICT totiž je, slovy P. Saka „radikální proměna sociálního pole mládeže“: proměna struktury trávení volného času a celkového životního způsobu [1]. ICT výrazně pronikají do činností dětí, do jejich životního stylu zahrnujícího v sobě i způsob poznávání světa, vzdělávání, výchovy a sebevýchovy. Do značné míry mládež vlastně žije ve virtuální realitě utvářené elektronickými médii (tráví v ní množství času, hledá v ní odpovědi na své otázky, baví se, navazuje a udržuje kontakty, učí se, získává zkušenosti atd.). P. Sak právě pro tento jev označuje současnou generaci jako „mediální mládež“. V angličtině bychom našli další označení, zdůrazňující těsný vztah dětí s interaktivními médii – Connexity Generation, Net Generation, Generation I., nebo také „Clickerati“.

Informační společnost s sebou přináší nesporná pozitiva v podobě demokratičnosti v přístupu k informacím, širších možností komunikace i nových cest šíření vzdělání a vzdělanosti. Zároveň však přináší jeden neplánovaný důsledek: „Člověk se ad absurdum stává přidavným zařízením počítače, s důsledky pro jeho myšlení, cítění a prožívání“ [2]. Z tohoto faktu vyplývají těžké úkoly psychologům a pedagogům. Pozornost společnosti i vlády je příliš soustředěna na vybavenost informačními a komunikačními technologiemi a počítačovou a informační gramotností. Přitom jsou však dosud ignorovány pedagogické, psychologické a sociologické důsledky komputelizace společnosti. Jedním z těch nejvíce viditelných je např. potlačování reálné, živé, pohybové aktivity dětí ve prospěch aktivity virtuální, pouze

myšlenkové. Důsledky, které se možná projeví až za několik let, mohou být fatální – ovlivnění fyzické kondice, metabolismu, zdraví, reprodukčních schopností člověka. Ovlivnění hodnot. Ovlivnění vztahů, citů a jejich projevů. Ztráta tradic. Ohrožení soukromí a identity...

Je proto třeba hledat nové cesty výchovy a vzdělávání mladých lidí, které respektují vývojový trend a pomohou mladým lidem orientovat se v novém prostředí, tak odlišném od životního prostředí, v němž vyrůstali jejich prarodiče a rodiče, učit se, pracovat, bavit se a žít kvalitní, plnohodnotný život.

## 1 Elektronická média a výchova

Z pedagogického hlediska můžeme nahlížet na elektronická média a virtuální prostor jimi vytvářený ze dvou úhlů pohledu: jako prostor pro rozvoj jedince, tedy prostor napomáhající výchově, nebo jako rizikový faktor, působící ve vztahu k výchově kontraproduktivně. Např. jedním z problémů, které internet přináší, je zahlcení informacemi (tzv. informační smog). Jiným závažným problémem je nebezpečí přenášení prožitků a zkušeností mezi virtuálním prostředím a přirozeným světem (např. prožitky a zkušenosti z bojových počítačových her, z virtuálního zabíjení atd.) – virtuální „normalita“ mění vnímání normality v přirozeném světě a může vážně narušovat výchovu a rozvoj osobnosti mladistvých. Ve výčtu potíží spojených s působením internetu na mladou generaci bychom mohli pokračovat: od nevhodných webových stránek, které mohou negativně ovlivňovat výchovu dítěte, přes možnost navázání kontaktu s nebezpečnými cizími lidmi, ztrátu anonymity a soukromí, až po riziko zdravotních potíží a poruch nervové soustavy.

Internet však také přináší nové možnosti vzdělávání, tzv. e-learning, virtuální knihovny, konference, přednášky, interaktivní encyklopedie (Wikipedia aj.) a jiné bohaté zdroje poznání, společné studium prostřednictvím sociálních sítí, e-twinning a jiné možnosti společných vzdělávacích projektů v celostátním i mezinárodním měřítku apod. Počítač a internet je možné úspěšně používat k cílenému podněcování samostatného sebevzdělávání žáků, k individualizaci výuky prostřednictvím vhodně volených domácích úkolů. V poslední době se stále častěji internet uplatňuje jako prostor pro spolupráci školy a rodičů.

Fenomén, který má pravděpodobně v současnosti nejsilnější vliv na posun životního pole dětí směrem k virtuální realitě, se nazývá sociální síť. Stejně jako mobilní telefony, i ony překvapily rychlostí svého nástupu a rozšíření mezi mladými lidmi. Jde o systémy, fungující v prostředí internetu, které slouží navazování a udržování sociálních vztahů a komunikace. Interentovou sociální sítí, mladou generací v naší zemi nejvíce využívanou, je v současné době bezesporu Facebook.

Facebook je sociální webový systém, sloužící ke komunikaci, navazování a udržování vztahů mezi uživateli a sdílení multimediálních dat. Je typickým virtuálním prostředím, napodobujícím reálný život. Mladí lidé v něm prožívají neopominutelnou část svého běžného dne, „scházejí se“, baví se, diskutují, domlouvají si akce, sdílejí své zážitky, dojmy, fotografie, hrají hry, spolupracují v různých aktivitách včetně studia a domácích úkolů. Facebook je relativně velmi mladý, široké veřejnosti je otevřený od srpna 2006. Po čtyřech letech, v červenci 2010 se již podle statistických údajů může pochlubit 500 miliony aktivních uživatelů a funguje v 65 jazykových modifikacích [3].

Otázky spojené s implementací ICT do života a fungování společnosti jsou řešeny na státní a mezinárodní úrovni. Zásadním dokumentem, který řešil zajištění informační gramotnosti v ČR, byla zpráva „Státní informační politika ve vzdělávání“, přijatá vládou v dubnu 2000. Tento dokument vychází z programu EU „Evropa vzdělání“, ve kterém se vlády členských zemí zavazují podporovat napojení všech škol na internet do konce roku 2002. Koncepce státní informační politiky, přijatá naší vládou, formulovala cíle v oblasti informační

gramotnosti učitelů, studentů, občanů. Strategické cíle se týkaly vybavování škol počítači a připojování k internetu, integrace ICT do vyučovacího procesu a postupného zajištění plné informační gramotnosti v naší zemi. Vzhledem k mnoha problémům, které však nastaly v průběhu realizace implementace ICT do škol, zaostává v současné době české školství ve využívání informačních a komunikačních technologií za průměrem zemí OECD [4]. Některé školy stále nemají internetové připojení nebo odpovídající vybavení, mnozí učitelé nepoužívají nové technologie při výuce. Situaci se pokouší řešit plán na podporu rozvoje ICT ve školách pro období 2009 až 2013, který představilo MŠMT na konci října 2008 [5].

Základním požadavkem k zajištění využívání ICT ve výuce musí být vedle zajištění dostupnosti technologií (tedy technické vybavení všech škol a připojení k internetu) především zajištění kvalitního vzdělávání učitelů v této oblasti s důrazem na rozvoj schopností zakomponovat ICT didakticky do výuky jednotlivých předmětů a vhodnými metodami prakticky realizovat informační a mediální výchovu.

## **2 Internet v životě mladé generace - výzkumné šetření**

### **2.1 Cíl výzkumu, výzkumné problémy**

Provedený výzkum byl směřován k ověřování podílu prostředí internetu na výchově a vzdělávání mladé generace.

Výzkumné problémy se týkají

- podílu internetu na informální výchově,
- způsobů využívání internetu žáků v souvislosti se sebevzděláváním a seberozvojem,
- participace školy na podpoře sebevzdělávacích aktivit žáků a na rozvíjení dovedností k efektivnímu využívání internetu pro vlastní rozvoj.

### **2.2 Charakteristika metod výzkumu a souboru respondentů**

Otázky využívání internetu mladou generací a jeho výchovných a vzdělávacích možností byly součástí rozsáhlého výzkumu zaměřeného na vztah masově komunikačních médií a výchovy, prováděného v letech 2002-2010 [6]. Výzkum probíhal za spolupráce se studenty, kteří vedli individuální řízené rozhovory se žáky 6.-9. tříd ZŠ z celé ČR na základě připravených dotazníků, do nichž zaznamenávali odpovědi. Studenti byli předem vybaveni instrukcemi pro vedení tohoto rozhovoru. Doplňujícími technikami byly časové snímky a sémantický diferenciál. Pro účely tohoto příspěvku byly využity výsledky následujících dílčích šetření [7]:

- 1) „Sebevzdělávání ve volném čase“ 2002, 295 žáků.
- 2) „Zdroje informací a jejich využívání“ 2004, 261 žáků.
- 3) „Televize a počítač“ 2006, 90 žáků (s časovým snímkem doby strávené u počítače).
- 4) „Využití školní knihovny a počítačové učebny“ 2005, 73 žáků.
- 5) „Média ve vzdělávání“ 2007, 467 žáků.
- 6) „Mediální výchova“ 2008, 189 žáků.

Reliabilita jednotlivých položek v dotaznících byla ověřována metodou půlení s výpočtem Cohenova koeficientu kappa.

## 2.3 Výsledky výzkumu a jejich interpretace

### a. Dostupnost počítače

Podle odpovědí žáků v našich šetřeních se v průběhu let 2002 - 2007 zvyšovala dostupnost počítačů (Tab. 1).

Tab. 1 Dostupnost počítače (počet kladných odpovědí v %)

	2002	2006	2007
počítač doma	60	90	94
připojení na internet	x	71	80
žák má vlastní počítač	x	22	23

Pozn.: x - v r. 2002 tyto položky nebyly zjišťovány

Zároveň se postupně stíraly rozdíly mezi městem a venkovem (zatímco v roce 2002 mělo podle svých výpovědí počítač doma na venkově 52% žáků a ve městě 70% žáků, v roce 2007 jsou již - pravděpodobně díky zlevnění počítačové techniky a dostupnosti internetové sítě - smazány rozdíly ve vybavení počítačem mezi dětmi městskými a venkovskými).

### b. Čas u počítače

Šetřením v roce 2006 bylo zjištěno, že žáci 2. stupně ZŠ tráví u počítače v průměru 1 hod. 27 min. denně (Tab. 2):

Tab. 2 Průměrný čas strávený u počítače

	5.-7. třída	8.-9. třída
dívky	1 hod. 15 min.	50 min.
chlapeci	1 hod. 45 min.	2 hod. 45 min.

### c. Činnosti na počítači

V našem šetření jsme položili dětem otázku, jaké činnosti na počítači vykonávají a jak často. Odpovědi byly zaznamenávány do pětistupňové škály. Výsledky zobrazuje následující tabulka (Tab.3).

Tab. 3 Činnosti na počítači (v pořadí od nejčastěji vykonávaných činností)

dívky	index 2006	2007	hoši	index 2006	2007
surfují	2,63	3,27	hrají hry	3,53	3,52
dopisují si	2,38	3,12	surfují	2,89	3,31
<b>hledám informace</b>	<b>2,34</b>	<b>3,02</b>	<b>hledám informace</b>	<b>2,39</b>	<b>2,97</b>
hrají hry	2,18	2,05	dopisují si	2,26	2,90
stahují hudbu, filmy...	nezjišťováno	1,98	stahují hudbu, filmy...	nezjišťováno	2,30
<b>zpracovávám úkol</b>	<b>1,54</b>	<b>1,74</b>	<b>píšu texty</b>	<b>1,50</b>	<b>1,57</b>
<b>píšu texty</b>	<b>1,52</b>	<b>1,42</b>	<b>zpracovávám úkol</b>	<b>1,47</b>	<b>1,64</b>
kreslím	0,73	nezjišťováno	kreslím	0,92	nezjišťováno

Index = arit.průměr odpovědí: 0 = nikdy, 1 = nejvýš 1x měsíčně, 2 = víc než 1x měsíčně, 3 = aspoň 1x týdně, 4 = denně

U dívek s rostoucím věkem ubývá hraní počítačových her (5. tř. 29% denně, 8. tř. denně jen 10%, 9. tř. 2% denně) a naopak rapidně narůstá surfování a dopisování (surfování 5.-8. tř. kolem 30% denně, 9. třída denně 67%, dopisování 5. tř. 14%, 6.-7. cca 30%, 8tř. 40%, 9. tř. 67% denně). U hochů se charakter činností s přibývajícím věkem téměř nemění (pouze dopisování posílilo v 7. třídě: 5.-6. třída cca 20% denně, od 7. třídy cca 50%).

Vliv školy na práci žáků s počítačem doma je sice znatelný, avšak více se začíná projevovat až v posledních letech - od roku 2004 do roku 2007 výrazně narostlo procento dětí, které běžně využívají počítač k vypracování úkolů, psaní textů a především vyhledávání potřebných informací (Tab. 4). Naopak klesá počet dětí, které k těmto činnostem počítač vůbec nepoužívají (zatímco domácí úkol na počítači v roce 2004 nikdy nevypracovávalo 27% žáků, v roce 2007 to bylo 20% a 13% žáků nikdy nevyhledávajících informace prostřednictvím internetu v roce 2004 se zredukovalo v roce 2007 již na pouhých 4% - jde téměř výhradně o děti, které nemají počítač doma).

Tab. 4 Vývoj využívání počítače k nejčastějším činnostem

	2002	2004	2007
hrají hry	53	42	68
píšu texty	19	13	29
vypracovávám úkol	11	12	32
surfuji	32	48	84
dopisuji si, chatuji	17	28	79
vyhledávám informace	24	37	78

(počet dětí v %, které vykonávají jednotlivé činnosti více než 1x týdně)

#### d. Využití počítače ve škole

Samostatnou studijní činnost na počítači mimo školní vyučování nelze ve velké míře očekávat, pokud by nebyla podněcována výchovným působením školy. V našem výzkumném šetření, které jsme opakovaně provedli v letech 2004 a 2006, nás zajímalo, zda škola vychovává žáky k efektivnímu využívání počítačů a internetu zařazováním odpovídajících činností do výuky. Bylo zjištěno, že počítače a internet se prozatím ve vyučování využívaly velmi málo, ještě v roce 2006 se v mnoha školách omezovaly výhradně na výuku informatiky, která však v té době ještě nebyla důsledně a koordinovaně zařazena do učebních plánů všech škol.

Pokud je práce s počítačem zařazena do výuky mimo předmět informatiku, jedná se ve většině případů o procvičování učiva s využitím počítačových výukových programů (Tab. 5).

Tab. 5 K jakým činnostem se počítač, případně internet, využívá při výuce

činnost	uvedlo žáků (v %)	
	2004	2006
procvičování učiva (výukové programy)	56	56
vyhledávání informací prostřednictvím internetu	33	24
společná činnost (ve skupinách, zpracování projektů apod.)	15	12
vytváření tabulek, grafů	9	12
psaní textů	9	4
vůbec nevyužívají počítač + internet	29	32

V některých vyučovacích předmětech je podle odpovědí žáků počítač s internetem využíván k vyhledání informací.

Počítače jsou využívány nejčastěji při výuce cizích jazyků, dále matematiky, českého jazyka a literatury a zeměpisu, zřejmě v souvislosti s dostupností odpovídajícího software (zpočátku byly školám dostupné výukové (procvičovací) programy pro počítače právě pro jazyky, matematiku a přírodovědné předměty).

Třetina žáků se ještě v roce 2006 s využíváním počítačů ve výuce (ke studijním účelům) nesetkávala.

Od roku 2004 do roku 2006 nebyl v našich šetřeních zaznamenán pozitivní posun ve využívání počítače ve výuce.

#### e. Podněcování ke studijní činnosti na počítači zadáváním domácích úkolů

Samostatná činnost žáků s počítačem může být podněcována zadáváním domácích úkolů. Podle odpovědí žáků na otázku, zda dostávají domácí úkoly, při nichž využijí počítač a internet, odpovídali žáci v roce 2004, 2005 a 2007 téměř shodně – cca 70% žáků se s takovými úkoly alespoň občas setkává.

Na podrobnější otázku, zda dostávají úkoly, při nichž mají vyhledat informace na internetu, odpověděli v letech 2004 a 2005 žáci také téměř souhlasně – přibližně polovina žáků se se zadáváním takových úkolů setkává, téměř polovina však takové úkoly nedostává (*Tab. 6*).

*Tab. 6 Domácí úkoly s využitím počítače*

úkol hledat informace	2004	2005	2007
často	9	12	
občas	43	40	
nikdy	48	49	
jakýkoli úkol na počítači	67	70	71

*počty voleb v %*

#### f. Internet jako zdroj informací

Internet je žáky 2. stupně ZŠ považován za nejpřínosnější z dostupných masově komunikačních médií. Dokládá to výzkum z r. 2008, v němž žáci ve škálách zaznamenávali své názory na jednotlivá média. V následující tabulce (*Tab. 7*) jsou uvedeny aritmetické průměry výpovědí žáků pro jednotlivá média.

*Tab. 7 Názory na média (2008)*

	televize	knihy	tisk	rádio	internet
jsou pro mě přínosné	1,55	1,14	1,36	0,36	2,56
vzdělávají	0,89	2,20	1,05	-0,05	2,16
odpočinkové	2,08	1,36	1,53	1,51	1,96
důvěryhodné	-0,31	1,03	0,21	0,37	0,60
dobře informují	1,06	1,26	0,93	1,08	1,75
vyžadují hodně úsilí	-1,90	0,11	-1,33	-1,76	-1,62
zkreslují informace	0,54	-0,86	0,16	-0,48	-0,12
mají moc ovlivňovat myšlení a jednání lidí	1,22	0,00	0,44	-0,07	0,71
je to žrout času	1,14	-0,22	-0,31	-0,67	0,78
neobejdou se bez nich	-0,01	-0,67	-0,57	-0,90	0,84
rozvíjí myšlení	0,12	1,50	0,14	-0,34	0,93
je to dobré využití času	-0,07	0,72	0,49	0,20	1,26

Údaje v tabulce jsou aritmetickými průměry záznamů všech žáků (-3 naprosto nesouhlasím, 3 naprosto souhlasím, 0 neutrální)

Následující tabulka zachycuje výrazné preference žáků k internetu oproti jiným zdrojům informací i vývoj postojů k jednotlivým informačním zdrojům (Tab. 8).

Tab. 8 Preferované informační zdroje (žáci 2.st. ZŠ, počet odpovědí v %), 2002-2007

Zdroj	alespoň 1x týdně a častěji			nikdy nepoužívám		
	2002	2004	2007	2002	2004	2007
Rok						
Internet	25	56	<b>71</b>	38	5	<b>1</b>
Učebnice	23	68	<b>57</b>	23	7	<b>3</b>
Encyklopedie - knihy	25	24	<b>18</b>	19	9	<b>5</b>
Naučné knihy	14	28	<b>12</b>	26	14	<b>9</b>
Multimed. encyklopedie	6	18	<b>10</b>	53	36	<b>12</b>

Zajímavým zjištěním byla především skutečnost, že možnost vyhledávat informace na internetu nemusí ovlivňovat negativně práci s ostatními zdroji informací. Naopak – žáci ze zkoumaného vzorku, kteří byli zvyklí pracovat s internetem jako zdrojem informací, uváděli vyhledávání informací i v jiných zdrojích častěji, než žáci, kteří s internetem jako zdrojem informací tak často nepracovali. Lze se tedy domnívat, že problém malého využívání odborné literatury žáky a studenty, které pedagogy trápí, není v možnostech, jež přináší internet, jak by se mohlo na první pohled zdát, ale spíše v celkovém návyku a potřebě dítěte vyhledávat informace a získávat poznatky (Tab. 9).

Tab. 9 Porovnání preferencí k jiným zdrojům informací žáků s různou intenzitou využívání internetu jako zdroje informací (2007, uvedeny hodnoty arit. průměrů odpovědí: 0 = nikdy, 1 = nejvýš 1x měsíčně, 2 = víc než 1x měsíčně, 3 = aspoň 1x týdně, 4 = denně)

2007	knihovna	internet	multiencyklopedie	encyklopedie	knihy	učebnice	rodiče
dívky internet denně nebo často	1,16	3,00	1,03	1,48	1,10	2,51	2,38
dívky internet ne často	0,79	1,40	0,67	1,18	0,90	2,05	2,05
<b>testové kritérium t</b>	<b>2,64</b>	<b>31,21</b>	<b>2,30</b>	<b>1,97</b>	<b>1,30</b>	<b>3,22</b>	<b>2,20</b>
hoši internet denně nebo často	0,85	3,00	0,96	1,42	1,38	2,19	2,32
hoši internet ne často	0,27	1,34	0,59	0,76	0,74	1,95	1,92
<b>testové kritérium t</b>	<b>3,22</b>	<b>24,49</b>	<b>1,96</b>	<b>3,23</b>	<b>3,22</b>	<b>1,22</b>	<b>2,04</b>

Pozn.: kritická hodnota testového kritéria je 1,97. Hodnoty t vyšší ukazují na statistickou významnost rozdílů mezi porovnávanými skupinami u dívek i chlapců (uvedeny tučně)

## 2.4 Diskuse

Dítě, které nemá doma počítač, je oproti svým vrstevníkům v nevýhodě, kterou školní děti dosti citelně pociťují, podobně jako je již téměř „povinností“ školáka být vybaven mobilním telefonem. Počítač je dětmi přijímán jako prostředek využívání volného času, jako zdroj informací, a především je pro mladou generaci nepostradatelným médiem pro nové způsoby komunikace.

Výsledky našeho šetření týkající se doby strávené u počítače, korespondují s výsledky výzkumu P. Saka [8] v roce 1997, podle něhož byl průměrný čas věnovaný činnostem na počítači 1 hodinu 30 minut. Mění se však proporce činností na počítači. Zatímco v Sakově výzkumu pouze 10 minut z celkového času věnovaly děti před 9 lety internetu, dnes jsou právě činnosti na internetu (u chlapců ještě společně s hraním her) nejčastějšími činnostmi, jimž se děti na počítačích věnují.

Vzhledem k rozšíření počítačů do domácností se využívání počítačů a internetu jako prostředku vzdělávání nemusí omezovat výhradně na školní práci. Naopak je žádoucí a potřebné rozšiřovat vzdělávací činnosti prostřednictvím cíleně zadávaných domácích úkolů do mimoškolního prostředí a podněcovat tak žáky k dalšímu samostatnému sebevzdělávání.

## Závěr

Zkoumat dopady působení elektronických médií a virtuální reality na dětskou psychiku není jednoduché a i přes mnoho prokazatelných výsledků vědeckých zkoumání nejsou názory psychologů a pedagogů na míru nebezpečí, která v sobě média a mediální obsahy nesou, jednotné. Svou úlohu totiž kromě technických možností médií sehrávají další faktory, od vrozených dispozic dítěte až po vlivy rodiny, komunity, vzdělávacích institucí, celé společnosti, určující životní styl a vytvářející hodnotový systém mladého člověka. Dopad působení internetu a virtuální reality na psychiku, na strukturu osobnosti, na prožívání a chování se navíc může projevat až s velkým časovým odstupem.

Vezmeme-li tedy v úvahu výše zmíněné možnosti efektivního využívání ICT ve vzdělávání a celkovém rozvoji mladé generace, na druhé straně možné důsledky negativního vlivu ICT, a také nároky na změny pojetí a organizace výuky, musíme konstatovat, že před pedagogy stojí v souvislosti s rozvojem ICT a jejich implementací do školní práce úkoly obrovských rozměrů – ne jen modernizovat výuku a zajistit vybavení populace počítačovou a informační gramotností, ale především hledat cesty k zajištění zdravého vývoje mladé generace ve zcela změněném světě, učit žít s dalším, v tuto chvíli nejmocnějším médiem.

Proto se v celém světě prosazuje se stále větší intenzitou potřeba realizace informační a mediální výchovy do systému vzdělávání na všech úrovních. Mediální výchova získává v rozvinutých zemích významné postavení jak v prostoru školního vzdělávání, tak i v neformální výchově a v poslední době získává zasloužený kredit společnosti jako velmi žádoucí součást výchovy a vzdělání každého člověka. Mediální výchova se i v ČR stala povinnou součástí kurikula v podobě průřezového tématu v rámcových vzdělávacích programech (RVP) pro základní i středoškolské vzdělávání [9]. Začleněním mediální výchovy do RVP však práce v této oblasti nekončí. Je třeba, aby byla ve školách společně s výchovou informační skutečně zodpovědně realizována a stala se neopomíjenou součástí výchovy na všech úrovních vzdělávacích institucí. Zároveň je velmi žádoucí posílit empirický výzkum a zintenzivnit teoretické bádání v této oblasti.



## Literatura

- [1] SAK, P.; SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha: Svoboda Servis, 2004. 1. vyd., 240s. ISBN 80-86320-33-2, s. 124.
- [2] SAK, P.; SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha: Svoboda Servis, 2004, s. 201.
- [3] Facebook. Wikipedia. Dostupné y WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook>>
- [4] ICT ve vzdělávání. MŠMT ČR. Dostupný z WWW: <<http://www.msmt.cz/ict>>
- [5] *Koncepce rozvoje ICT ve vzdělávání pro období 2009-2013*. MŠMT ČR. Dostupný z WWW: <<http://www.msmt.cz/vzdelavani/strategicke-a-koncepcni-dokumenty-cerven-2009>>
- [6] BĚLOHRADSKÁ, J. Determinanty mediální výchovy v realitě přípravy ŠVP na základních školách. In: *Sborník z konference Informační gramotnost* . Brno, 2006. Moravská zemská knihovna, Brno, 2007.
- [7] BĚLOHRADSKÁ, J. Postoje žáků ZŠ k masově komunikačním médiím. In *Pedagogický výzkum jako podpora proměny současné školy*. Sborník konference ČAPV PedF UHK. Hradec Králové, 2008, s. 900. ISBN978-80-7041-287-9.
- [8] SAK, P. *Proměny české mládeže*. 1. vyd. Praha: Petrklíč, 2000. 273s. ISBN 80-7229-042-8.
- [9] *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2005. Verze 2007. Dostupný z WWW: <<http://www.msmt.cz/vzdelavani/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani-verze-2007>>.

## **INTERNET – EIN RAUM FÜR'S LEBEN UND FÜR DIE ERZIEHUNG JUNGER GENERATION**

Dieser Beitrag setzt sich zum Ziel, Fragen der Kindererziehung und –ausbildung in Zusammenhang mit den Änderungen im Lebensstil der jungen Generation zu setzen, in dem der intensive Kontakt mit den Informations- und Kommunikationstechnologien noch immer einen bedeutenden Platz einnimmt.

Die Autorin macht den Leser mit den Ergebnissen ihrer Forschungsarbeit bekannt, die durchgehend seit dem Jahr 2002 durchgeführt werden. Auf Grundlage dessen weist sie auf die Unabdingbarkeit gezielter Informations- und Medienerziehung hin, die dazu beitragen soll, die Aktivitäten der Kinder und Jugend im virtuellen Umfeld zu korrigieren und dabei zu einem wichtigen Kettenglied werden soll in der Prävention negativer Konsequenzen, die sich aus dem Einfluss der virtuellen Realität auf die Entwicklung der Persönlichkeit des jungen Menschen ergeben.

## **INTERNET – PRZESTRZEŃ ŻYCIA I EDUKACJI MŁODEJ GENERACJI**

W artykule rozważane są problemy edukacji dzieci w Republice Czeskiej w związku ze zmianą stylu życia młodej generacji. Zmiany te polegają na tym, że coraz bardziej intensywny kontakt z nowoczesnymi środkami przekazu informacji oraz komunikacji powoduje iż centrum życia przesuwa się ze świata realnego i naturalnego do świata wirtualnego i sztucznego w tzw. cyberprzestrzeni.

Autorka prezentuje rezultaty długotrwałych badań, które były prowadzone w okresie od 2002 do 2010 roku. Pokazuje Ona, że informacja adekwatna oraz edukacja z zastosowaniem mediów są nieuniknionym narzędziem pomagającym wpływać na (ukierunkowywać) aktywność dzieci oraz młodzieży w środowisku wirtualnym. Ponadto narzędzia te stają się efektywnym środkiem do zapobiegania negatywnemu wpływowi rzeczywistości wirtualnej na rozwój osobowy młodych ludzi.

## **INTERNET - AREA FOR LIFE AND EDUCATION OF YOUNG GENERATION**

The target of this article is to put education of children and young people in the Czech Republic into context with the changes in lifestyle of young generation in which an intensive contact with information and communication technologies becomes more important.

The author presents the results of continuous research carried out from 2002 to 2010.

She shows that targeted information and media education is inevitable as a tool which helps influence children and young people activities in the virtual environment. This education would become an effective component in prevention of the negative impact of virtual reality on young people's personal development.