

Technická univerzita v Liberci
**FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A
PEDAGOGICKÁ**

Katedra: Pedagogiky a psychologie

Studijní program: Vychovatelství

Studijní obor: Pedagogika volného času

Hra ve volném čase studentů gymnázií a učilišť
Game in leisure time of students of grammar
schools and apprentice training schools

Bakalářská práce: 2008–FP–KPP– 14

Autor:

Kateřina Konvalinová

Podpis:

.....

Adresa:

Polická 1116

67531, Jemnice

Vedoucí práce: PhDr. Činčera Jan, Ph.D.

Počet

stran	slov	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
66	9 579	32	43	22	2

V Liberci dne: 4.5. 2009

Katedra: Pedagogiky a psychologie

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(pro bakalářský studijní program)

pro (kandidát) Kateřina Konvalinová
adresa: Polická 1116, Jemnice 67531
obor (kombinace): Pedagogika volného času
Název BP: Hra ve volném čase studentů gymnázií a učilišť
Název BP v angličtině: Game in leisure time of students of grammar schools
and apprentice training schools
Vedoucí práce: PhDr.Činčera Jan, Ph. D.
Konzultant:
Termín odevzdání: duben 2009

Pozn. Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování DP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne

.....

děkan

vedoucí katedry

Převzal (kandidát):

Datum:

Podpis:

Cíl:

- Cílem práce bude vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her.
- V rámci práce bude proveden srovnávací výzkum oblíbených volnočasových her žáků gymnázií a učilišť v regionu Vysočina.
- Výsledky budou dány do kontextu souvisejících výzkumů volného času dětí a mládeže.

Předpoklady:

Bude možno provést empirický výzkum na reprezentativním vzorku vybraných škol.

Metody:

- Analýza odborné literatury.
- Empirický výzkum realizovaný na vybraných školách kraje Vysočina.
- Interpretace výzkumu a jeho porovnání s dalšími relevantními výzkumy.

Literatura:

Gymnasion: *Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 6/2006.

Němec, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002. 111.s. ISBN 80-7315-006- 9.

Vážanský, M., Smékal, V. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Paido, 1995. 176 s. ISBN 80- 901737- 9- 9.

Kapitoly z pedagogiky volného času. Brno: Masarykova univerzita, 1996. 37 s. ISBN 80- 210- 1274- 9.

Pávková, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. 221 s. ISBN 80- 7178- 711- 6.

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce.

V Liberci dne: 04.05. 2009

Kateřina Konvalinová

Poděkování

Děkuji PhDr. Janu Činčerovi, Ph.D., za ochotu, cenné rady a odborné vedení mé bakalářské práce.

Hra ve volném čase studentů gymnázií a učilišť

Konvalinová Kateřina

BP–2009

Vedoucí BP: PhDr. Činčera Jan, Ph.D.

Resumé

Bakalářská práce „*Hra ve volném čase studentů gymnázií a učilišť*“ se zabývá výzkumem v oblasti trávení volného času žáky gymnázií a učilišť. V rámci práce byl realizován výzkum, zda žáci hrají ve volném čase stejné či odlišné typy her. Osloveno bylo 200 žáků z šesti různých škol kraje Vysočina. Věkové rozmezí respondentů se pohybovalo od 15-19 let. Výsledky byly získány pomocí výzkumu v podobě dotazníku, který je doložen v příloze. Teoretická část práce se zabývá psychologicko-sociálními specifiky dospívání, volným časem a hrou dospívajících. Praktická část seznamuje s výsledky celého výzkumu.

Klíčová slova: Hra, Volný čas, Dospívající mládež

Abstract

Bachelor Thesis „*Game in leisure time of students of grammar schools and apprentice training schools*“ deals with research in the sphere of spending of leisure time of students of apprentice training schools and students of grammar schools. Within the bachelor thesis there was realized a research about types of games that students are playing in their leisure time. 200 students from six different schools in Vysočina were addressed. Students that were asked to be part of this research were of 15 up to 19 ages. The outcome of the research was provided by the questionnaire that is enclosed. The theoretical part deals with psychologic-social specifics of adolescence, leisure time and adolescent's game. The practical part makes familiar with outcomes from whole research.

Key words: Game, Leisure time, Teenager

Zusammenfassung

Die Bachelorarbeit „*Spiele in der Freizeit der Studenten des Gymnasiums und der Berufsschulen*“ beschäftigt sich mit der Erforschung im Bereich der Studenten des Gymnasiums und der Berufsschulen und ihre Freizeit. Im Rahmen der Arbeit wurde eine Erforschung realisiert, ob die Schüler in ihrer Freizeit die selben oder unterschiedlichen Spieltypen spielen. Es wurden 200 Schüler aus sechs verschiedenen Schulen der Örtlichkeit Vysočina angesprochen. Die Alterszusammensetzung der Schüler hat sich im Bereich 15-19 Jahren bewegt. Die Ergebnisse haben wir mithilfe einer Erforschung in der Form eines Fragebogen erhalten, der als ein Zusatzblatt am Ende beigelegt ist. Der theoretische Teil der Arbeit beschäftigt sich mit den psychologie und social Spezifikationen des Entwicklungsalters, der Freizeit und dem Spielen der Jugend. Der praktische Teil macht mit den Ergebnissen der Erforschung bekannt.

Schlüsselwörter: s Spiel, e Freizeit, r Teenager

Obsah

1. Úvod.....	8
2. Hry ve volném čase mládeže.....	10
2.1. Psychologicko-sociální specifika dospívání	10
2.1.1. Problém věkového vymezení mládeže.....	10
2.1.2. Psychologické aspekty dospívání	11
2.1.3. Hodnoty dospívajících	13
2.2. Volný čas dospívajících	16
2.3. Hra.....	23
2.3.1. Funkce hry	26
2.3.2. Hry v dospívání.....	29
3. Praktická část	31
3.1. Cíl praktické části	31
3.1.1. Hypotézy výzkumu	32
3.1.2. Použité metody.....	33
3.1.3. Popis zkoumaného vzorku a průběh výzkumu	34
3.1.4. Získaná data	35
3.1.5. Zajímavá zjištění z výzkumu	55
4. Závěr.....	58
5. Seznam pramenů	60
Příloha č.1 Dotazník.....	1
Příloha č.2 Komiks	2

1. Úvod

Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie jako v množství různých her, které vymyslel. / G. W. Leibniz/

Cílem této bakalářské práce je vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her.

V rámci práce byl proveden srovnávací empirický výzkum oblíbených volnočasových her žáků gymnázií a učilišť v regionu Vysočina.

Toto téma bylo zvoleno z důvodu, že souhlasím s tvrzením J. Němce, který uvádí ve své knize *Od prožívání k požitkářství: „Hry pomáhají člověku uspokojit touhu po lidské společnosti. Vybádějí ho z osamělosti, umožňují mu komunikaci s jinými. Ve hře nachází kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit.“* (Němec, 2002)

Důležité je ale i to, jak, kde a s kým hru provozujeme nebo jakou hru hrajeme. Tím chci říct, že je důležitá i kvalita trávení volného času i kvalita her, které se hrají.

Většinou je v dnešní době poukazováno na to, že současná mládež je ovlivněna médii a že se stávají pouhými konzumenty zábavy, která je jim nabízena v různých podobách a kvalitách. Mládež se neučí z bezprostřední zkušenosti, ale žijí zkušeností, která je jim zprostředkována. *„V tomto světě iluzí pak dítě nemůže prožívat skutečnou zkušenost, ale nazírá na obraz skutečnosti. Člověk hraje roli pasivního spotřebitele. V posledních několika letech se člověk ocitá v neskutečném třírozměrném prostoru virtuální reality. Multimédia ale sebou přináší i negativní iluze. Iluze konce- že stejně jako počítačovou hru lze vypnout realitu. Iluze více pokusů- vzbouřením se jednou na simulátoru, můžou to zkusit znovu.“* jak uvádí Fink.

„Dnešní dobu však Fink považuje za věk objektivních herních možností a příležitostí ke hře, protože žádný jiný věk nedisponuje tak gigantickým aparátem pro život, jako jsou hřiště, herny, stadióny, mezinárodní soutěže, masová výroba

hraček apod.“ (Němec, 2002) uvádí Jiří Němec v Kapitolách ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času.

Proto si myslím, že je důležité podívat se na to, jaké hry hraje dnešní mládež a jestli má nějaký vliv na výběr her inteligence, typ zvolené školy.

Předpokládá se, že studenti z učilišť budou volit hry jednodušší, hazardního typu a hry se sociálně patologickými aspekty než gymnazisté.

Gymnazisté naopak volí hry logické, strategické, dokáží se věnovat hrám vyžadujícím delší dobu a dokáží častěji propojit hru se studiem a budoucím zaměstnáním.

Tento výzkum nám pomůže ověřit tyto předpoklady a jistě pomůže vychovatelům, učitelům, třeba i výrobcům her, jak oslovit danou mládež, a pro koho kterou hru zvolit.

Také pokud se ověří předpoklad toho, že studenti učiliště tráví čas hraním méně kvalitních her a her se sociálně patologickými aspekty, bylo by dobré se zaměřit na tento fenomén a snažit se ho nějak řešit, poskytnout dostatek kvalitních možností, jak trávit volný čas, těmto skupinám.

2. Hry ve volném čase mládeže

2.1. Psychologicko-sociální specifika dospívání

2.1.1. Problém věkového vymezení mládeže

Polovinu populace naší planety tvoří děti a mládež. Hovoříme-li o mládeži, máme na mysli určitou část populace, která má řadu společných znaků charakterizujících a především odlišujících ji od dětí a dospělých. Jedná se o chlapce a dívky rychle se vzdalující od dětství, kteří však současně ještě nevstoupili do světa dospělých.

Důležitým znakem je věk. Ovšem vymezení této kategorie není zdaleka jednoznačné. Objevují se totiž různé názory na věkové rozmezí členů této sociální skupiny. V pedagogickém slovníku se mluví o věku 15-25 let. V dokumentech UNESCO je horní hranice 26 let, v materiálech OSN je mládež chápána jako kategorie mezi 15-24 lety. Některé statistiky hovořící o mládeži uvažují věk do 29 let.

Věkové vymezení mládeže	
Pedagogický slovník	15- 25
UNESCO	do 26
OSN	15-24
Některé statistiky	do 29

(Kraus, 2006)

Mládež patří k těm společenským kategoriím, které mají určující vliv na její další vývoj. Je to právě ona, která představuje vzdělanostní, kvalifikační a tím produktivní potenciál pro další období. Mládež je také tou součástí populace, ve které se objevuje výrazný nárůst sociálněpatologických jevů, a proto jsou na ni orientovány aktivity v oblasti primární prevence.

V současném světě získává mladý člověk nepochybně více svobody, má širší rozhled v důsledku vzdělání, cestování, moderní techniky atd. (Kraus, 2006)

2.1.2. Psychologické aspekty dospívání

Co je adolescence?

Jednu z klasických interpretací podal koncem třicátých let K. Lewin (1939) ve své teorii adolescence jako změny skupinové příslušnosti ve smyslu přechodu z jednoho území (známého) ke druhému (neznámému) přes „zemi nikoho“, která je plná protikladů. Mladistvý má překročit toto „kognitivně nestrukturované území“, tj. pohybuje se v situacích, které ještě plně poznatkově a zkušenostně nezvládl. Z toho pramení jeho celkově nejisté chování, doprovázené zvýšenou senzibilitou a reaktivitou. Je již odloučen od bývalého území (světa dětství), a ještě není přijat jako plnoprávný partner do společnosti dospělých, je v nestabilní pozici. To s sebou nese mnoho nevyrovnaností a prudkých, mnohdy neočekávaných změn a výkyvů, zároveň však vytváří z dospívání údobí velmi plastické, formovatelné a přístupné mnoha různorodým, někdy dokonce i protichůdným vlivům. (Taxová, 1987)

Každý mladý člověk se rád ukazuje před dospělými a chtěl by co nejdříve vstoupit do společnosti starších. Neváhá snášet bolest, jen aby byl považován za dospělého. Současně potřebuje něco stálého, pevného, oč by se v tomto snažení mohl opřít. (Průcha; Plajner, 1969)

Adolescenti a vztahy

Postupné přeorientování z norem dětství na normy dospělosti má velmi složitý a dynamický průběh a tvoří jeden ze základních rysů dospívání.

Velké změny postihují jak společenské postavení dospívajícího, tak i názory a postoje dospělých k němu. Převažující vztahy nadřizenosti a podřizenosti charakteristické pro dětství postupně nabývají partnerských rysů.

Mezilidské vztahy se nejen diferencují a prohlubují. Výrazně se v nich objevuje také nové pojetí a prožívání vztahů vrstevnických. Rozvíjejí se vztahy kamarádské, přátelské a milostné. Mladí jsou zapojeni a sami se zapojují do různých formálních i neformálních seskupení s různým zaměřením, a tím i s různou hodnotou.

Nejzávažnější změny v dospívání se však soustřeďují na vlastní osobu mladistvého. Adolescentní já však chce být nejen poznáváno, ale i oceňováno a hodnoceno, má i potřebu nějakým způsobem se prosazovat a uplatňovat. Dospívajícímu bytostně záleží na tom, co si o něm myslí druzí, jak ho hodnotí a jaký k němu mají vztah.

Potřeba pozitivního souhlasu však nevede pouze k opakování uznávané činnosti. Vyvolává i chování vedené snahou ukázat se v lepším světle, zastřít nedostatky. Osobnost mladistvého se stylizuje do role, která je od něho očekávána nebo o níž se domnívá, že je očekávána.

Dospívající se silně angažuje ve skupinách, které jsou pro něj přitažlivé, vlastní jednání podřizuje jejich pravidlům, stává se konformním. Příklon ke konformitě s vrstevníky je vyvoláván i snahou po odpoutání od rodičovských norem a ideálů. Projevy konformity v chování jsou však motivovány i tendencí k nápodobě, která dospívající vede k tomu, aby se svými postoji, názory a činy příliš nelišili od své skupiny.

Se vzrůstající stabilitou sebepojetí a s dalšími zkušenostmi ze sociálního styku se stávají adolescenti kritičtějšími k sobě i k vrstevníkům, vzájemné vztahy se stávají výběrovějšími, jedinec je schopen tlakům skupiny odolávat, hodnotící kritéria už bezmyšlenkovitě nepřejímá, ale zpracovává a konfrontuje je s dalšími zdroji.

Vedle vrstevnických vztahů, často však i v souvislosti s nimi, mají v dospívání značný význam vztahy přátelské.

Výrazně se rozšiřují, vyhraňují a diferencují i vztahy k dospělým mimo rámec rodiny. Se stoupající kritičností a s celkovým vyspíváním se mění vztah dospívajících k autoritě. U dospělých, ať už jsou k nim v jakémkoli postavení, postupně oceňují nebo kritizují osobní vlastnosti a způsob, jak s nimi jednají. Jejich požadavky a postoje vůči dospělým se však příliš často vyznačují subjektivní náročností a kritičností.

(Taxová, 1987)

2.1.3. Hodnoty dospívajících

Do popředí se dostává otázka tvorby postojů a hodnotových orientací. Postoje bývají považovány za komplexní dispoziční struktury se složkou kognitivní, emocionální a konativní. Jsou hierarchicky uspořádané, objektivně zaměřeny a vyjadřují hodnotící vztah, tj. pozitivní nebo negativní zhodnocení různé intenzity. Proto jsou často uváděny postoje a hodnoty do vzájemného vztahu. Mezi hodnotami a postoji však existují i rozdíly. Postoje se váží k daleko většímu rejstříku jevů vnitřního a vnějšího světa. Vyjadřujeme v nich to, co máme rádi i to, co odmítáme, se zdůvodněním i bez něho apod. Naproti tomu hodnoty se vyznačují specifickými kvalitami, podstatné je jejich obsahové zaměření a objektivní společenská, historicky vzniklá významnost. V hodnotách, které člověk uznává a o něž usiluje, se odrážejí nejen vlastnosti jeho charakteru, ale i jeho ideový profil. (Taxová, 1987)

Postoje v dospívání se rozvíjejí velmi prudce a intenzivně a zasahují téměř všechny životní oblasti- práci, učení, zábavu, volný čas, mezilidské vztahy, kulturu, umění, atd. Na rozdíl od dospělosti, kdy postoje tvoří relativně stabilní útvary, bývají postoje adolescentů ještě velmi proměnlivé, tvárné a ovlivnitelné.

Význam hodnot a jejich hierarchický systém je determinován společensky. Vyjadřuje to, co je pro společnost užitečné, prospěšné, cenné v současnosti i v budoucnosti. Společenský hodnotový systém obsahuje celé okruhy hodnot- ekonomické, ideologické, politické, etické, estetické, kulturní, biologické, vzdělávací atd. Mládež se s nimi setkává nejen ve formě společenských očekávání a požadavků, ale i ve formě individuálních hodnotových systémů lidí a skupin, se kterými je v bezprostředním kontaktu.

Vytvoření hodnotového vztahu k danému jevu či dané skutečnosti předpokládá interiorizaci hodnoty, její rozpoznání, rozumové a citové přijetí.

(Taxová, 1987)

Výzkumy hodnot

Podle výzkumů Taxové, Saka a Krause se v hodnotových orientacích adolescentů objevují následující kategorie s vnitřní diferenciací:

Taxová (1987)	Sak (2004)	Kraus (2006)
Zdraví, mír, štěstí	Zdraví	Zdraví
Uplatnění v práci, úcta v práci, zajímavá a dobře placená práce...	Láska	Dobrá a zajímavá práce
Vzdělání (gymnazisté vysokoškolské, učni stredoškolské)	Svoboda	Spokojený rodinný život
Láska a manželství, rodina	Mír, život bez válek	Vysoká materiální úroveň
Mravní a charakterové hodnoty- zodpovědnost, čestnost, upřímnost...	Přátelství	Morální vlastnosti
Přátelství	Demokracie	Zdravé životní prostředí
Peníze	Životní partner	

(Taxová, 1987; Sak, 2004; Kraus, 2006)

Můžeme sledovat, že zdraví je připisována největší hodnota ve všech věkových skupinách. Zdraví je předpokladem všech ostatních aktivit a základního životního pocitu spokojenosti. Bez zdraví ztrácí plno věcí svůj význam, láska nemůže být plně prožita, materiální statky se stávají bezcenné, na rozličných životních událostech se nelze podílet. Na této hodnotě lze ilustrovat, že samotná hodnota neurčuje kauzálně chování jedince. Navzdory prvnímu místu na žebříčku hodnot roste u mládeže závislost na drogách, alkoholismus a nikotinismus.

(Sak, 2004)

B. Kraus také ve své knize Stredoškolská mládež a její svět na přelomu století uvádí, že současná mládež je pragmatičtější a podléhá komercializaci. Současná mládež nebojuje proti spotřební společnosti dospělých, právě naopak, nejenže akceptuje „starý“ svět, ale nedokáže už žít mimo hodnoty konzumní společnosti. Některé výzkumy také potvrzují, že hodnotový žebříček mládeže

víceméně kopíruje průměrné hodnoty celé populace. Zvýrazněny jsou poněkud hodnoty přátelství, volného času a cestování. Mládež je výrazněji než dospělí frustrována v otázkách životního prostředí a volného času. (Kraus, 2006)

Hodnotová orientace v závislosti na pohlaví

U Saka se dočteme, že ženy preferují ve srovnání s muži všechny reprodukční hodnoty: „láska“, „partner“, „rodina a děti“. Muži se odlišují především větším důrazem na „majetek“, „plat“, „soukromé podnikání“, „úspěšnost v zaměstnání“, společenskou prestiž“ a „hobby“. (Sak, 2004)

Kraus uvádí, že značný rozdíl je u hodnoty „volný čas“, kterou mnohem více preferují chlapci. Hodnota „pomoc druhým lidem“ má zřetelně příznivější index u dívek. (Kraus, 2006)

Hodnotová orientace v závislosti na vzdělání

Nejvýrazněji je hodnotová orientace diferencována podle vzdělanostní úrovně. Ze všech vzdělanostních skupin je ve skupině vyučených nejvyšší index hodnot majetek, plat a soukromé podnikání. Tyto preference jsou logicky provázány a vypovídají o materialistické orientaci. To doplňují nejnižší indexy hodnot „pravda a poznání“ a „Bůh“.

Ve skupině se středoškolským vzděláním dominuje reprodukční orientace, která je doplněna u specifických skupin v rámci široké skupiny se středoškolským vzděláním hodnotami „Bůh“ a „hobby“. (Sak, 2004)

Zatímco Kraus uvádí, že není významných rozdílů mezi žáky gymnázií a středních odborných škol. Žáci středních odborných učilišť oproti nim jednoznačně preferují vysokou materiální úroveň, kterou kladou na první místo (u ostatní části populace je na místě 5-6). Na nižší pozici se naopak dostává rodinný život, zajímavá práce, zdravé prostředí. (Kraus, 2006)

2.2. Volný čas dospívajících

Co je to volný čas?

Volný čas je čas, v němž jedinec svobodně na základě svých zájmů, nálad a pocitů volí svou činnost. Jedná se o tu část mimopracovního, mimoškolního času, která zbude po zabezpečení individuálních, rodinných, existenčních a biologických potřeb. (Sak, 2004)

Sak zmiňuje, že by společnost měla přestat vidět volný čas jako zbytkovou oblast a snažit se o kvalitní zajištění volného času dětí a mládeže. Ve volném čase se rozvíjí talent, naplňují potřeby, zájmy jedince, ale také se tlumí tendence k negativnímu sociálnímu zrání. Tím by se dalo předejít následné kriminalitě mládeže. (Sak, 2004)

Pro člověka je důležité, jak hodnotí význam volného času ve svém osobním životě. Mohou nastat tři situace- jedinec význam volného času podceňuje, přeceňuje nebo chápe jeho reálný význam. Význam volného času se pak odráží v jeho funkcích, to co od volného času člověk požaduje a očekává. Pro skupinu dospívajících je charakteristická hlavně funkce sociální. (Kraus, 2006)

Volný čas a volnočasové aktivity dětí a mládeže mají svá specifika. Sociální pozice dětí a mládeže, umožňuje oproti dospělým větší sociální flexibilitu a dynamiku. V žádném dalším životním období není jedinec schopen zajímat se o tak široké spektrum aktivit jako v dětství a mládí. Oproti dospělým mají více zájmů. Postupným dospíváním se zájmy redukuje a prohlubují. (Sak, 2004)

U mnoha autorů se v dnešní době setkáváme s upozorňováním na medializaci současné dospívající generace. Takovými autory jsou např. Sak a Kraus. Ti tvrdí, že televize se stala dominantním médiem a těžištěm volného času dospívající generace. Volný čas mládež tráví především pasivním přijímáním informací z hromadných sdělovacích prostředků a významné místo zaujímají aktivity spojené s informačními technologiemi, reprodukováná hudba z CD přehrávačů, mobilní telefony apod., u většiny mládeže se jedná o využívání Internetu. Normální se pro značnou část mládeže stává, aby byla bavena bez

vynaložení námahy. Sport a aktivní formy využívání volného času se pro velkou část mladých stávají příliš namáhavé. (Kraus, 2006; Sak, 2004)

Přitom ještě v pol. 20.stol. žil člověk tzv. nezprostředkovanou zkušeností. V tomto světě pak člověk nezažívá zkušenost jako takovou, ale nazírá na obraz skutečnosti. V posledních několika letech se člověk ocitá v neskutečném třírozměrném prostoru virtuální reality. Multimédia sebou přináší i negativní iluze. Iluze konce- stejně jako počítačovou hru lze vypnout realitu. Iluze více pokusů- vybourám se jednou na simulátoru, můžu to zkusit znovu. (Němec, 2002)

Volnočasové aktivity

Mládeř pro svou zájmovou činnost disponuje v průměru s třemi a půl hodinami ve všední den a sedmi a půl hodinami ve volných dnech. Pasivním činnostem je věnováno více času, než je žádoucí. Tento čas se zvětřuje nikoli sebevzděláváním a poznáváním, ale v oblasti pasivního přijímání informací, kde převařuje bezvýběrové a bezcílné sledování televizních programů, kterému je věnováno nepřiměřené množství času. Z aktivních činností je nejvíce času věnováno sportu a pohybovým aktivitám.

Věnovat se v současné době některým zájmům je poměrně finančně náročné, mnohdy náročné na materiální a přístrojové vybavení. Tím se zvyšují i prostorové požadavky na realizaci některých zájmových činností. Proto se objevují jiné zájmy, prostorově méně náročné, jako je např. akvaristika, šachy, reprodukováná hudba.

Mládeř jako celek považuje činnosti volného času pro sebe za významnější než pracovní činnost. Volný čas je u mladých lidí nejčastěji spojován s potřebou zábavy. Hned na druhém místě je uváděna potřeba pohybu. (Marhounová, 1996)

V této době je velká a lákavá nabídka nových médií a elektronických her, které ale ve značné míře vedou k individuálnímu způsobu trávení volného času.

Nabídka technických her mladé lidi v současnosti nepochybně fascinuje, zároveň se ovšem ukazuje, že člověk má potřebu komunikovat ve skupině, tvořivě se rozvíjet a prožívat radost z kontaktu s druhými lidmi. Zejména v zemích, které možnost využití elektronických médií zasáhla dříve než nás, se záhy objevily tendence k návratu ke klasickým společenským hrám a jejich inovacím. Média nenahradila plně přímou komunikaci, takže stejně jako v jiných zemích i u nás vzniká iniciativa různých alternativních „nových her“ (New Games)- hry pro pobyt v přírodě, mírové hry, ekologické hry apod.

(Hermochová, 2004)

Volnočasové aktivity a jejich proměny

Proměny volnočasových aktivit, jsou vázány na postupné biologické, psychické a sociální zrání mladých lidí. (Sak, 2004)

S věkem stoupá význam spíše náročnějších aktivit, které jsou typické pouze pro marginální skupiny mládeže, jako je například veřejná a politická činnost, duchovní aktivity či náboženský život. Dále jsou zde aktivity spojené s životní fází a pozicí ve společnosti. Do této skupiny patří také zcela odlišné aktivity jako jsou sexuální aktivity nebo údržba domu, bytu, chaty.

Naopak pokles aktivit je spojen s opouštěním společenské pozice dané věkem. Jedná se zejména o sportování a návštěvu diskoték.

Ve věkové skupině 15-18 let mají nejvyšší frekvenci aktivity: Sledování televize, poslech CD, povídání si s přáteli, nicnedělání, práce s PC, četba knih, aktivní sportování, sledování videa, studium a příprava na školu, chov zvířat, návštěva diskoték, tanečních zábav, hry, výtvarná, hudební a dramatická činnost, psaní dopisů a deníku, návštěva sportovních utkání, návštěva divadla, návštěva koncertů populární hudby.

Tab. Volnočasové aktivity- 2001	
	Věková skupina 15 - 18
Sledování televize	4,75
Poslech magnetofonu, gramofonu, CD	4,65
Povídání si s přáteli, známými	4,60
Odpočinek, nicnedělání, ležení	4,02
Práce s počítačem	3,56
Četba knih	3,32
Aktivní sportování	3,17
Sledování videa	2,81
Studium a příprava na školu	4,44
Chov zvířat	2,56
Návštěva diskoték, tanečních zábav	2,44
Hry	2,58

Výtvarná činnost	2,06
Hudební a dramatická činnost	2,13
Psaní dopisu, deníku	2,25
Návštěva sportovních utkání	2,00
Návštěva divadla	1,91
Návštěva koncertů populární hudby	1,84
Turistika, trampování, výlety do přírody	2,21
Schůzka s partnerem	2,82
Návštěva kina	2,29
Domácí práce	3,57
Četba novin a časopisů	3,91

(Sak, 2004)

Volnočasové aktivity v závislosti na pohlaví

Volnočasová orientace žen ve srovnání s muži je introvertněji zaměřená. Psaní dopisů a deníku je u žen častější než u mužů. Ženy se více věnují kulturním aktivitám, jakými jsou divadlo, četba knih, výtvarná činnost. Ruční práce, jež jsou frekventovanější u žen, můžeme chápat jako určitou protiváhu typicky mužských činností- kutilství a sběratelství. Role ženy jako matky a pečovatelky se projevuje zřejmě i v chovu zvířat, jemuž se ženy věnují více. Ženy aktivně sportují méně než muži, ale zato překvapivě více času věnují procházkám a toulání se.

Zátímco ženy spíše „kultivují ducha“, muži častěji sportují a účastní se společenských událostí. Muži chodí více do kaváren a restaurací, na večírky nebo sportovní utkání. Sportu se neúčastní jen jako pasivní diváci, ale i jako aktivní sportovci. Významnější místo než u žen zaujímají u mužů aktivity spojené s virtuální realitou. Jde o sledování videa, hraní počítačových her nebo práci s počítačem. Dalšími aktivitami, kterým se více věnují muži, jsou tradičně mužské aktivity: kutilství, sběratelství, opravy a úprava kola, motocyklu či auta.

Marhounová ale přichází s trochu jiným tvrzením. Spatřuje totiž, že se zájmy u dívek začínají měnit. Že se především orientují na sport, dále na četbu a

péči o nějaké zvíře. Z jejich zájmové činnosti mizí běžně uznávané ženské zájmy. Téměř mizí i zpěv. (Marhounová, 1996)

Volnočasové aktivity v závislosti na vzdělání

Vzdělání je další znakem, který výrazně ovlivňuje kvalitu volného času. Frekvence volnočasových aktivit se stoupajícím vzděláním roste. Ve skupině vyučených jsou nejčastějšími aktivitami poslech rozhlasu, sledování televize, schůzka s partnerem, sexuální aktivity, návštěva sportovních utkání a sledování videa. Náplň trávení volného času této skupiny charakterizují pasivní a nenáročné aktivity a orientace na sex. (Sak, 2004)

U učňovské mládeže se objevuje jistá názorová odlišnost v pojetí volného času. Projevila se zde těsná vazba nejen mezi pojmy „volný čas“ a „sportovní aktivity“ ale i „volný čas“ a „nicnedělání, nuda“. Toto zjištění ukazuje na určitou specifickou sociální skupinu, u které se projevuje jistá zájmová nevyhraněnost. Jedno z možných vysvětlení je skutečnost, že učňovské školy nemají tak vysoké nároky na domácí přípravu svých studentů a těm potom zbývá větší časový prostor, se kterým si mnohdy nevědí rady. Naopak studenti ostatních typů škol mají méně času pro sebe a snaží se jej proto efektivněji využívat. (Kraus, 2006)

Patologie volného času

Velmi škodlivé je, když jedinec volný čas vůbec nemá. Příčiny bývají různé, ale častěji než velké množství povinností bývá hlavní příčinou špatná organizace práce a celodenního režimu. I při mimořádném zatížení úkoly je dlouhodobé odstranění volného času z životního režimu člověka neekonomické, neboť pracovní výkonnost zde rychle klesá, zatímco při správném využívání volného času by se mohla udržet na stejné úrovni.

Vedle špatné organizace životního režimu můžeme nalézt mnoho dalších nedostatků a psychohygienických problémů ve volném čase, takže můžeme dokonce mluvit o patologii volného času.

Do patologie volného času musíme řadit především situace, kdy jedinec je neschopen odpočívat. V současné době se objevuje termín „workaholic“, který vyjadřuje jakousi „opilost“ prací, fanatismus práce, který přirozeně vylučuje volný čas a jeho psychohygienické využívání.

Další příčinou neefektivního využívání volného času může být nedostatečná znalost pravidel psychohygieny, kdy jedinec věnuje volný čas určitým speciálním aktivitám, od kterých si slibuje velký rekreační a relaxační zisk. Zde potom dochází často k situacím, že volný čas neplní úkoly, které se od něho očekávají.

Do patologie volného času z hlediska psychohygieny můžeme zařadit známý psychický fenomén, který označujeme jako nuda. Nuda (alysosis) je formulována jako nepříjemný afektivní stav spojený s pocity napětí, se zkresleným prožíváním času (jako by se zastavil) a s pocity prázdna. Podle některých autorů nevede k pocitu nudy určitá kvalita zevních podnětů nebo jejich chybění, ale kvalita podnětů vnitřních. Zajímavě o nudě píše slavný italský spisovatel A. Moravia (1967) ve stejnojmenném románě, kde říká: *„Pro mnohé nuda znamená opak zábavy a zábava, to je rozptýlení, zapomnění. Pro mě však nuda není opak zábavy;...nuda je pro mě nepostačitelností, neúměrností nebo nedostatečností skutečnosti...pocit nudy se ve mně rodí z pocitu, že skutečnost je nesmyslná, že nestačí nebo není schopna přesvědčit mě o mé vlastní existenci.“* (Spousta a kol., 1996)

2.3. Hra

Co je to hra?

Charakterizovat hru je obtížné, protože tento pojem je velmi široký a „zastřešuje“ nepřeberné množství odlišných aktivit, například od her sportovních přes hry počítačové až po hry divadelní. Co autor, to jiná definice. Ze všech názorů ale můžeme konstatovat, že: *hra je činnost (duševní nebo tělesná), která má smysl sama o sobě* (např. tím, že vychází z přirozenosti dítěte), *nebo její smysl stojí mimo vlastní hru, a pak se stává prostředkem k dosažení jiných* (například výchovných nebo vzdělávacích) *cílů*. K důležitým principům hry patří pravidla, která dodávají hře napětí, obtížnost a usměřňují zmíněnou činnost. (Němec, 2002)

Zajímavý pohled na hru nabízí Činčera. Porovnává český význam slova se stejným slovem v angličtině.

Nabízí se různé definice pojmu „game“.

Zápas daný pravidly, jehož cílem je určit vítěze	Způsob jednání, jehož cílem je manipulace nebo podvedení lidí
Zábava nebo volný čas	Ilegální aktivita
Tajný plán něco udělat	Něco, co nebereme vážně
Frivolní nebo laškovné chování	Maso ulovených zvířat
Lov zvířat pro sport nebo jídlo	

Podíváme-li se na tyto rozdílné definice dohromady, zjistíme, že společné pro všechny je několik důležitých rysů:

- Hra jako znak. Hra je něco, co není zcela doopravdy.
- Emocionální angažovanost. Hra obsahuje vzrušení.
- Pravidla.
- Soutěž.
- Cíl. Cílem hráče ve hře je vyhrát.

(Činčera, 2007)

Nejen s charakterizováním hry je problém. Ten se objevuje i u třídění her. Her je spousta druhů a utřídít je, je složité. Ještě nikdo nevynalezl jeden univerzální klíč pro třídění her. A i když každý třídí hry dle svého kritéria, tak stejně nakonec vždy zůstane stranou hromádka rozmanitých her, které se nehodí do žádné ze škatulek. (Hora a kol., 1984)

Historický vývoj hry

Hra je součástí kultury od nepaměti. Ve starověku, se objevují hry spojené s náboženstvím. Nejvíce se proslavily hry olympijské a scénické, které se hrály v amfiteátrech. V Říme se rozvinuly hry zábavné např. zápasy gladiátorů. Hra se v Říme uplatňovala i při výchově mladých Římanů. Dokonce školy nesly název „ludi“- hry. (Mišurcová a kol., 1989)

Název Ludi jak zmiňuje Kitzler vznikl od Lýdů, ti se usadili v Etrurii a pod záminkou kultovních praktik zaváděli mezi svými dalšími pověrečnými obřady i hry. (Kitzler, 2004)

Bývaly ale doby, kdy hraní bylo považováno za nedůstojné chování, za projev temných pudů. (Hora a kol., 1984)

Hra také bývala dříve často spojována pouze s dětmi a mládeží a ve výchově dospělých byla opomíjena. Proto zvláště ve starší pedagogické literatuře převažují rozborů dětských her. Ovšem poznatky získané při pozorování dětské hry lze zobecnit a některé její znaky přenést i na hru dospělých.

(Spousta a kol., 1996)

Člověk se v otázce hry ale nemůže nadřazovat nad zvířata, protože je to skutečnost vlastní většině žijících tvorů. (Němec, 2002)

Mláďata mnoha živočišných druhů se věnují činnostem, které mají zjevně „nevážnou“ kvalitu hry. Čím výše je daný druh na vývojovém žebříčku, tím je tato „hra“ rozeznatelnější a účelovější. U všech živočichů mimo člověka „hra“ obsahuje především intenzivní tělesný pohyb jako honění, dovádění a je obvykle orientována na vrstevníky nebo na jiné živé bytosti. U lidí hra zahrnuje postupně stále víc neživé předměty, z nichž mnohé s přibývajícím věkem dítěte častěji symbolicky představují jiné věci než sebe samy. V průběhu svého vývoje se dítě posouvá od fyzické hry kojence, která je obdobou bezmyšlenkovité hry zvířat, ke hře obsahující složitější duševní pochody, jež umožňují oddělit člověka jako tvora zcela odlišného od jiných druhů.

(Fontana, 1997)

2.3.1. Funkce hry

Hra jako potřeba překonávání se

Hra odpovídá základní lidské potřebě překonávat se. Opírá se o iluzi, jíž se člověk plně oddává a zapomíná tak v jejím světě na své skutečné postavení v životě. V tom tkví kompenzační úloha hry. Hráč nachází v zábavné činnosti prostředek k utvrzování své osobnosti ve vztahu k sociálnímu celku.

Ostatně hra většinou napodobuje skutečné situace a stává se odrazem své doby. Pro mládež je klíčem k společenskému životu. Dialekticky, po oddělených částech připravuje dítě nenásilně na složitost požadavků života.

(Průcha; Plajner, 1969)

Hra jako potřeba jako potřeba sdružování

Touha po sdružování je v mládeži silná. Tlupy a skupiny bez určitého cíle mění hra v řádně organizované celky (družiny, družstva, mužstva). Herní pravidla a úcta k nim, zvyky, představitivost, rozhodnost, podnikavost, tvůrčí činnost, nadšení a bojovnost přispívají mocně k formování a utvrzování osobnosti se současným zaměřením celku.

(Průcha; Plajner, 1969)

I Miloš Zapletal píše ve svém čtvrtém svazku encyklopedie her: „*Hry pomáhají dítěti uspokojit touhu po lidské společnosti. Vvádějí ho z osamělosti, umožňují mu komunikaci s jinými. Ve hře nachází dítě kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit. Hra je proces aktivní, dynamický, zaměstnávající v menší míře deševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí.*“ (Němec, 2002)

Hra jako prostředek k učení

Podstata hry a její fyziologický základ tkví ve skutečnosti, že jednou ze základních vlastností živé hmoty je schopnost zaznamenávat vlivy, jež na ni působí, a využít tohoto záznamu v dalším vývoji živoucího organismu. Za stálé interakce jedince a prostředí dochází k spojování nových podnětů

s nepodmíněnými reflexy, a tím k utváření struktur vyšší nervové činnosti. Smysl hry se naplňuje tehdy, když dítě hrou hledá řešení vnitřně vytyčeného úkolu či problému, nalezne metodu, jak jej řešit, a pochopí princip tohoto řešení.

(Mišurcová a kol., 1989)

Hra má nesporný pedagogický význam, musí být však dobře organizovaná a vhodně vedená s taktním a promyšleným přístupem k účastníkům hry. Ve výchově a vzdělávání člověka je nezastupitelná. (Spousta a kol., 1996)

Hra jako výchovný prostředek

A. S. Makarenko (1953) přirovnává hru k práci a ve své charakteristice vyzdvihuje hlavně její výchovný záměr, který podle něho spočívá ve „výchově dobrého občana-pracovníka socialistické společnosti.“ (Němec, 2002)

Hra jako prostředek pro odpočinek

Hra má své funkce, které jsou pro život člověka nutné a žádoucí: slouží jako odpočinek po práci, připravuje na výkon pracovních činností, umožňuje svobodné sebeuplatnění člověka, napomáhá k začlenění do společenského života. Přispívá k celkovému rozvoji člověka a má i terapeutickou funkci.

(Spousta a kol., 1996)

Hra jako součást našeho života

Aniž si to uvědomujeme, stále něco hrajeme a stále si hrajeme. I když bychom to často chtěli jinak, my jsme hra a ta má vedle své naprosto nezávazné podoby i podobu vážnou, dokonce tragickou- pro Berneho může být hrou i sebevražda.

V Berneho pojetí jsou hry často neracionální nebo vysloveně iracionální. Hra je pro něj rysem každodenního života- i když se domnívá, že by tomu tak být nemělo. Hry, které popisuje, jsou předstíráním (často neuvědomovaným), omezují spontaneitu, snižují naši schopnost poznat druhé, jsou neupřímné, ničí důvěrné vztahy. (Fafejta, 2006)

Hra jako prostředek socializace

Pro George Herberta Meada je hra jedním z nejpodstatnějších socializačních elementů. Mead rozlišuje dvě fáze socializace skrze hru. První fáze (Play) je hrou na něco, bez závažných pravidel a protihráčů. Ve druhé fázi (Game) již dítě soutěží, chce nad druhými zvítězit, ale to nejde bez pravidel a vzájemné kooperace se spoluhráči a protihráči. V obou fázích si dítě buduje své „sociální já“.

Umět hrát hru znamená být plnohodnotným členem společnosti. Jedinec je schopen vnímat sám sebe jako člena tohoto společenství: ví, že z toho pro něj plynou určité povinnosti, a stejně tak vnímá jako členy společnosti i druhé, své spoluhráče a protihráče. Navíc je schopen vcítit se do uvažování jiných lidí a pohlédnout sám na sebe jejich očima. Jinak by úspěšnou herní strategii nemohl nikdy vytvořit. Paradoxně se člověk schopnosti empatie neučí ani tak z lásky k druhým, jako spíše proto, že je chce porazit. Soutěžní hra je tak kooperativní sociální aktivitou nutnou pro organizaci lidské společnosti.

(Fafejta, 2006)

Hra jako uspokojení touhy po dobrodružství

Hra má rysy dobrodružnosti obsažené v každém novém objevování i překonávání. Prvkem dobrodružství je také zisk, proto jsou přitažlivé hazard i riskování. Dobrodružnost se projevuje i v překonávání soupeře.

Ve hře nacházíme momenty překvapení. Každá hra totiž začíná pohybem, jehož jednotlivé fáze či důsledky nejsou beze zbytku předpověditelné, a to přináší prvek překvapení. Ve hře je něco, co si hraje i s hráčem, a to dělá hru zajímavou a dobrodružnou. (Neuman, 2007)

2.3.2. Hry v dospívání

V období od jedenácti do osmnácti let získává hra nové rysy pramenící ze skutečnosti, že v pubertě dochází k plnému odlišení hry a práce. V prvních dvou letech přetrvávají ještě některé hry z přecházejícího období, ale po třináctém roce se kvalita hrové činnosti mění a po šestnáctém roce, v období adolescence, nabývá postupně charakteru her dospělých.

V období předpubertálním a pubertálním přestává při hře rozlišení mezi hrami chlapců a děvčat a převládají hry kolektivní. Oblíbené jsou hry bojové, k nimž se mládež sdružuje do skupin, které mezi sebou válčí. V těchto hrách se děti často nevyhýbají ani velmi riskantním výkonům. Kromě boje je láká dobrodružství; v hrách se objevuje tematika hledání pokladu, odhalování tajemství zasypaných chodeb a romantických hrdinských příběhů. Oblíbené jsou také večerní a noční hry v přírodě.

Konstruktivní hry jsou ve věku od jedenácti let rozmanitější, bohatší a složitější než u dětí mladších. Děti k nim používají jednak stavebních prvků, s nimiž si hrají podle návodu i podle fantazie, jednak konstruktivních stavebnic a souborů, v nichž se uplatňují jejich technické a vědecké zájmy.

V životě dětského kolektivu mají své stálé místo hry společenské a hry stolní. Sem patří hry rozvíjející obratnost, postřeh i intelektuální schopnosti. Z nich nejvýznamnější jsou šachy, jedna z nejdůmyslnějších her vůbec. K tradičním hrám, jejichž obliba stoupá v tomto věku patří hry v karty. K dětským karetním hrám přistupují hry dospělých, a to i jejich složitější druhy (např. bridž). Hazardní hry jsou pro mládež nevhodné.

Největšího rozvoje dosahují hry sportovní. Mládež v nich dosahuje výborných výkonů, někdy však za cenu přepínání sil a poškozování zdraví. Zavinit to může jednak neúměrné zatížení, jednak nezdravá soutěživost.

Také v období adolescence jsou v oblibě hry s pravidly provozované kolektivně, což odpovídá potřebě sociálního vyzrání v kolektivu, v němž se prohlubují interpersonální vztahy. Představitelem herních činností je opět sportovní činnost, v níž se naplňuje radost ze soutěživých her (míčové hry všeho druhu, ping-pong, badminton, tenis, kopaná, hokej).

Ve věku od jedenácti do osmnácti hra pomalu ustupuje jiným činnostem, jako je učení, práce a záliba v četbě, hra na hudební nástroje, tance apod. Přesto má však svůj význam jako nezastupitelný nástroj k udržení duševní rovnováhy a tělesného zdraví a zdroj radosti a vyrovnanosti mladého člověka. (Mišurcová a kol., 1989)

3. Praktická část

3.1. Cíl praktické části

Hlavním cílem práce bylo vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her.

Dále bylo cílem zjistit zda se vyskytují výrazné rozdíly ve volnočasových hrách mezi chlapci a dívkami a zda žáci učiliště více inklinují k hazardním hrám než žáci gymnázia.

3.1.1. Hypotézy výzkumu

- H1 Učni tráví větší část volného času hraním her než gymnazisté.
- H2 Žáci gymnázia preferují častěji logické a strategické hry než učni.
- H3 Většina respondentů preferuje hry založené na interakci s vrstevníky než individuální hry.
- H4 Žáci gymnázia hrají ve volném čase více různých typů her než učni.
- H5 Žáci učiliště častěji hrají hazardní hry a hry se sociálně patologickými aspekty než gymnazisté.
- H6 Žáci gymnázia častěji hrají hry trvající delší dobu než žáci učiliště.
- H7 Žáci gymnázia dokáží častěji propojit hru se studiem a budoucím zaměstnáním než žáci učiliště.
- H8 Dívky hrají ve volném čase jiné typy her než chlapci.
- H9 Respondenti tráví hraním her méně než 3 hodiny týdně.

3.1.2. Použitě metody

Byl použit empirický výzkum jehož cílem bylo vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her.

K získávání údajů byla užita metoda dotazníku.

Dotazníky byly rozdány studentům učilišť a gymnázií v kraji Vysočina.

3.1.3. Popis zkoumaného vzorku a průběh výzkumu

Zkoumaný vzorek byl z kraje Vysočina. Byli to žáci gymnázií a učilišť ve věku od 15-19 let.

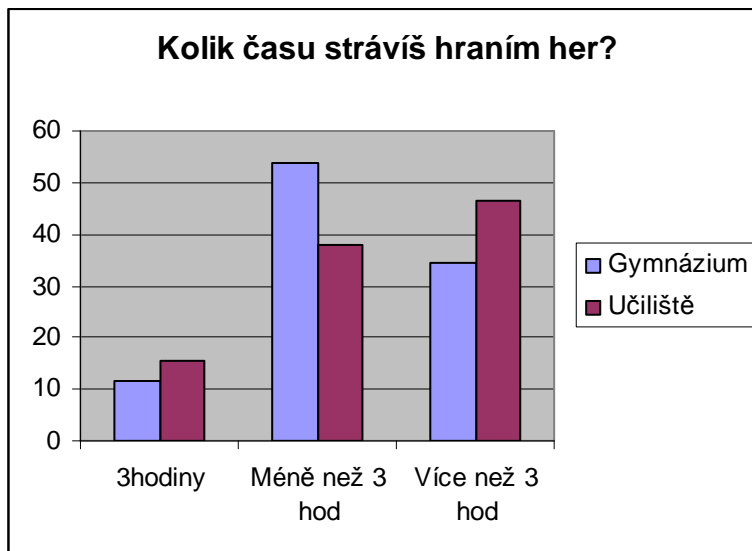
CHLAPCI		DÍVKY	
gymnázium	učiliště	gymnázium	učiliště
33	30	49	28
63		77	
140			

Výzkum probíhal v kraji Vysočina od listopadu 2008 do února 2009. Bylo rozdáno 200 dotazníků, z toho se navrátilo 140.

3.1.4. Získaná data

H1 Uční tráví větší část volného času hraním her než gymnazisté.

H1 Ověřena pomocí otázky „Kolik času strávíš hraním her?“



Obr. 1 Kolik času strávíš hraním her?

	Celkový počet	3hodiny (%)	Méně než 3 hod (%)	Více než 3 hod (%)	P
Gymnázium	87	11,5	54	34,5	0,157
Učiliště	58	15,5	38	46,5	

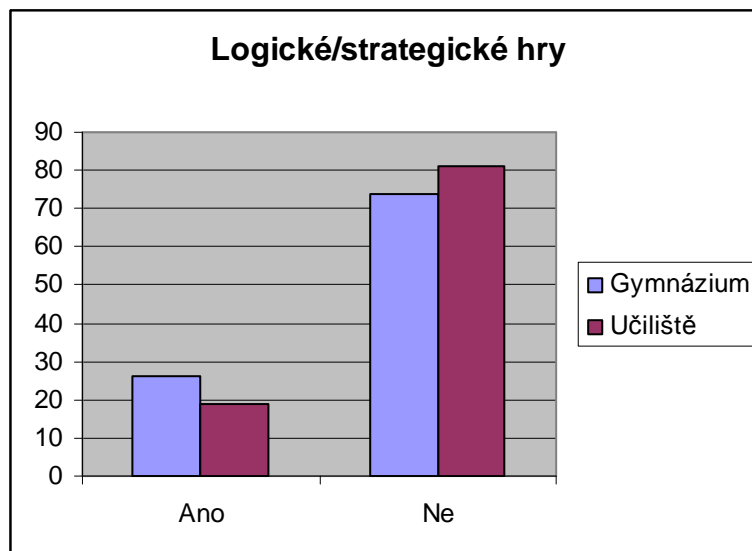
P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Hypotéza H1 *Uční tráví větší část volného času hraním her než gymnazisté se nepotvrdila.*

H2 Žáci gymnázia preferují častěji logické a strategické hry než učni.

H2 Ověřena pomocí otázky „Jakou hru jsi hrál v tomto měsíci nejčastěji?“



Obr. 2 Logické/strategické hry

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	26	74	0,356
Učiliště	58	19	81	

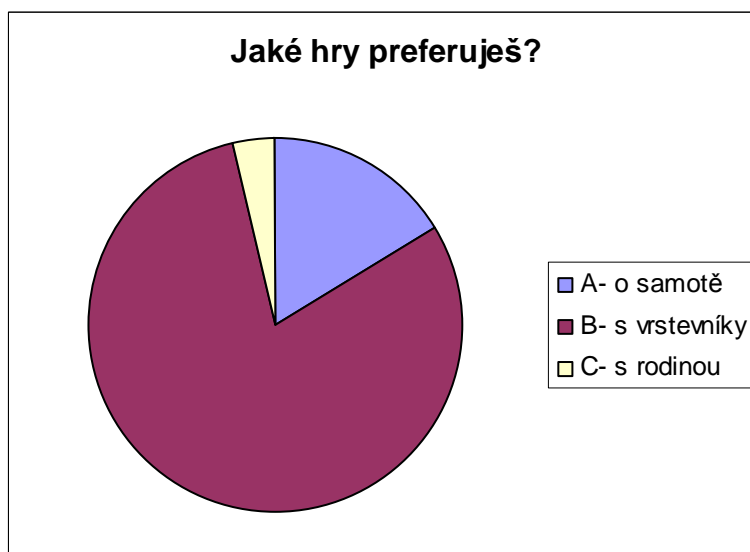
P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

Hypotéza H2 *Žáci gymnázia preferují častěji logické a strategické hry než učni* se nepotvrdila.

H3 Většina respondentů preferuje hry založené na interakci s vrstevníky než individuální hry.

H3 Ověřena pomocí otázky „*Jaké hry preferuješ?*“



Obr. 3 Jaké hry preferuješ?

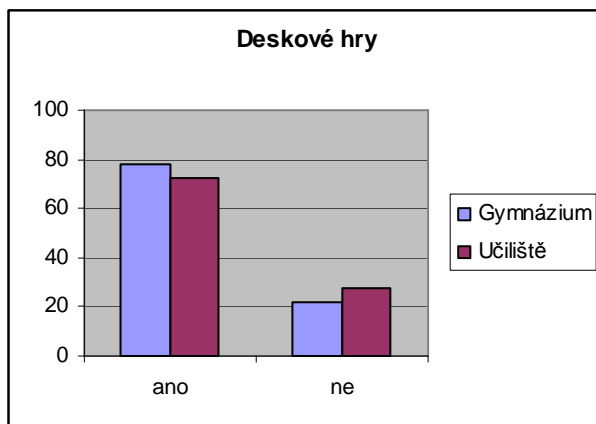
	Celkový počet	O samotě (%)	S vrstevníky (%)	S rodinou (%)
Respondenti	140	16%	80%	4%

Rozdíly jsou významné.

Hypotéza H3 *Většina respondentů preferuje hry založené na interakci s vrstevníky než individuální hry* se potvrdila. Je tady vidět, že v období dospívání je kontakt s vrstevníky pro mládež velmi důležitý.

H4 Žáci gymnázia hrají ve volném čase více různých typů her než učni.

H4 Ověřena otázkou „*Jaký typ her hraješ ve volném čase?*“

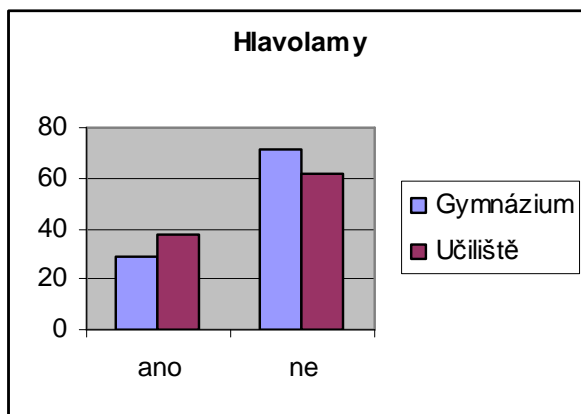


Obr. 4 Deskové hry

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	78	22	0,444
Učiliště	58	72	28	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

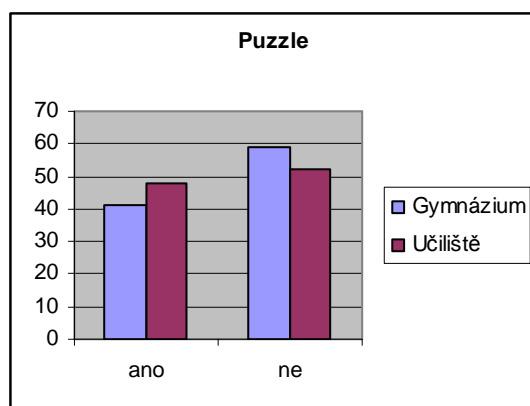


Obr. 5 Hlavalamy

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	29	71	0,282
Učiliště	58	38	62	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

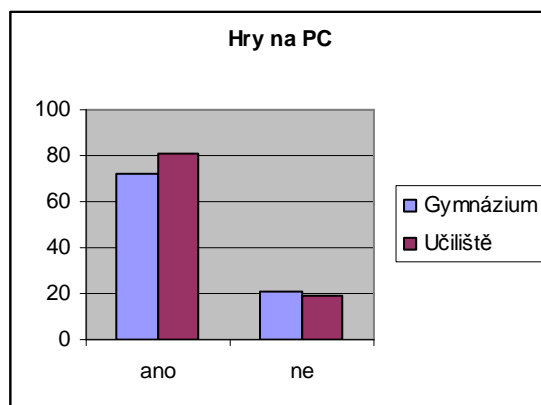


Obr. 6 Puzzle

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	63	41	59	0,439
Učiliště	58	48	52	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

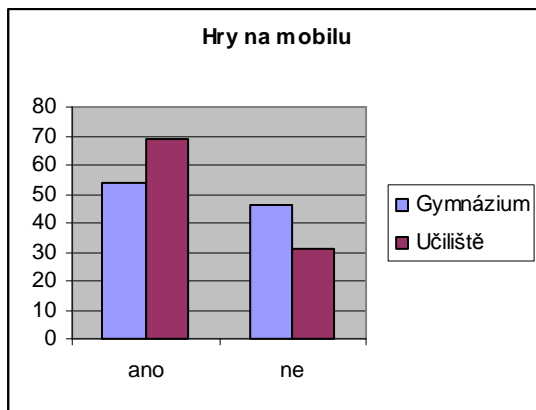


Obr. 7 Hry na PC

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	72	21	0,797
Učiliště	58	81	19	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

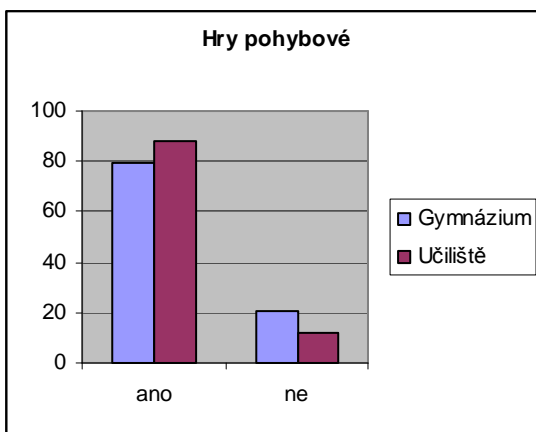


Obr. 8 Hry na mobilu

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	54	46	0,069
Učiliště	58	69	31	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

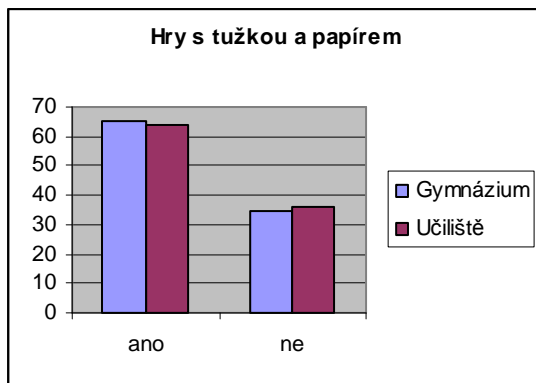


Obr. 9 Hry pohybové

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	79	21	0,180
Učiliště	58	88	12	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

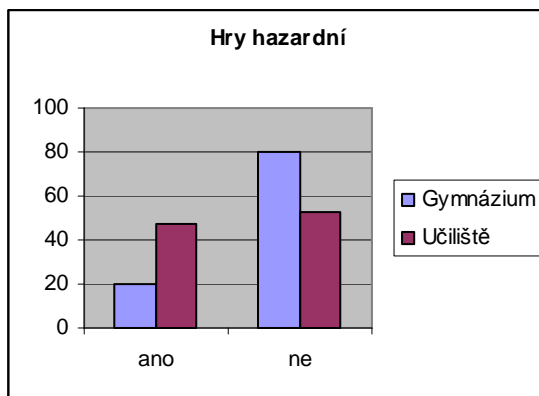


Obr. 10 Hry s tučkou a papírem

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	65	35	0,919
Učiliště	58	64	36	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

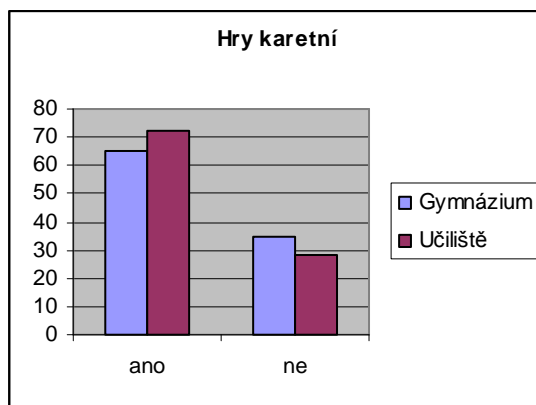


Obr. 11 Hry hazardní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	20	80	0,001
Učiliště	58	47	53	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky jsou statisticky významné.

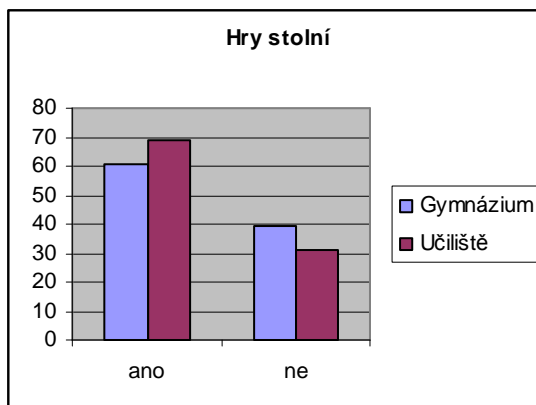


Obr. 12 Hry karetní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	65	35	0,332
Učiliště	58	72	28	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.

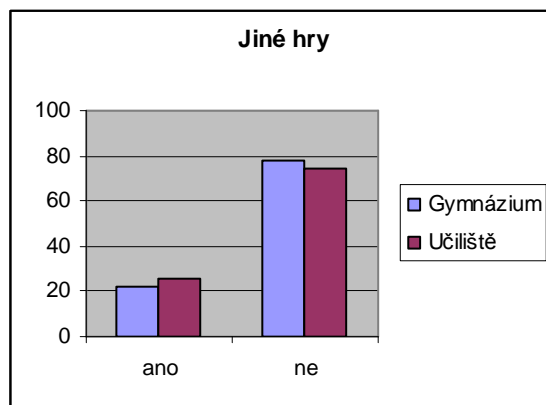


Obr. 13 Hry stolní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	61	39	0,331
Učiliště	58	69	31	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Výsledky nejsou statisticky významné.



Obr. 14 Jiné hry

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	22	78	0,591
Učiliště	58	26	74	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

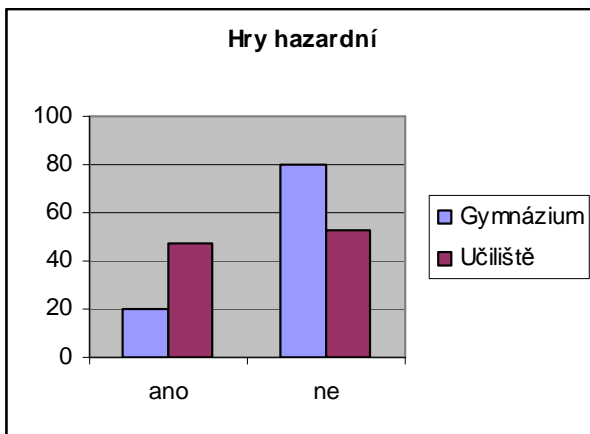
Výsledky nejsou statisticky významné.

Hypotéza H7 *Žáci gymnázia hrají ve volném čase více různých typů her než učni* se potvrdila pouze u her hazardních.

Výsledek je zajímavý, že se od sebe učni a gymnazisté většinou neliší. Že se budou lišit u her hazardních bylo předpokládáno.

H5 Žáci učiliště častěji hrají hazardní hry a hry se sociálně patologickými aspekty než gymnazisté.

H5 Ověřena otázkou „*Jaký typ her hraješ ve volném čase?*“



Obr. 15 Hry hazardní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	82	20	80	0,001
Učiliště	58	47	53	

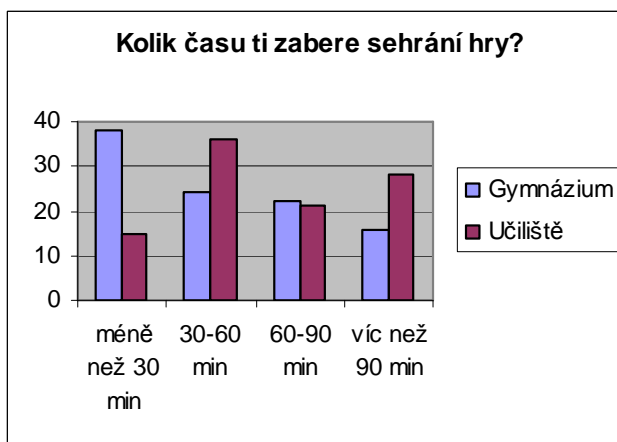
P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

Hypotéza H5 *Žáci učiliště častěji hrají hazardní hry a hry se sociálně patologickými aspekty než gymnazisté* se potvrdila. Tento výsledek nepřekvapil. Žáci učiliště jsou mnohem méně zaměstnáváni přípravou do školy, nevědí mnohdy co se svým volným časem, nudí se, proto se uchylují ke hrám se sociálně patologickými aspekty.

H6 Žáci gymnázia častěji hrají hry trvající delší dobu než žáci učiliště.

H6 Ověřena otázkou „Kolik času ti její sehrání zpravidla zabere?“



Obr. 16 Kolik času ti zabere sehrání hry?

	Celkový počet	Méně než 30 min (%)	30-60 min (%)	60-90 min (%)	Víc než 90 min (%)	P
Gymnázium	81	38	24	22	16	0,017
Učiliště	58	15	36	21	28	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

Hypotéza H6 *Žáci gymnázia častěji hrají hry trvající delší dobu než žáci učiliště* se potvrdila. Je tedy zřejmé, že žáci gymnázia jsou schopni věnovat delší pozornost jedné hře. Žáci učiliště pravděpodobně hrají větší množství her a tím jim nevěnují tolik času.

H7 Žáci gymnázia dokáží častěji propojit hru se studiem a budoucím zaměstnáním než žáci učiliště.

H7 Ověřena otázkou „Co ti hraní her přináší?“

Důvod- A	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Zábava	1,59756	1,53448	4028	0.798

W=hodnota Wilcoxonova testu pro dva nezávislé výběry.

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Důvod- B	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Kontakt s vrstevníky	2,35366	2,2931	4007	0.7303

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Důvod- C	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Nová zkušenost	4,18293	4,5614	4388.5	0.08751

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Důvod- D	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Finanční zisk	5,28049	4,80702	3651	0.1472

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Důvod- E	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Možnost někoho porazit	3,76829	3,91228	4135	0.5332

Rozdíly nejsou statisticky významné.

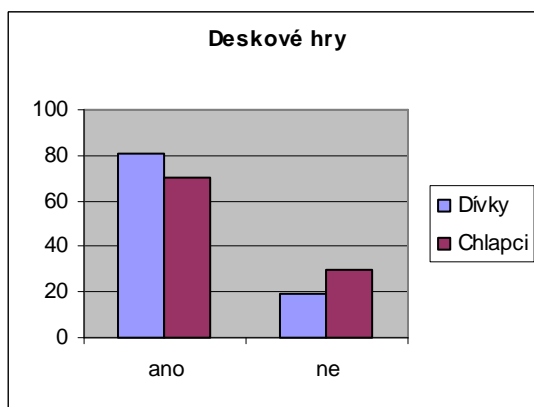
Důvod- F	Ø bodový zisk Gymnázium	Ø bodový zisk Učiliště	W	P
Dobrou kondici	3,79268	3,80702	3984.5	0.9829

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Hypotéza H7 *Žáci gymnázia dokáží častěji propojit hru se studiem a budoucím zaměstnáním než žáci učiliště se nepotvrdila.*

H8 Dívky hrají ve volném čase jiné typy her než chlapci.

H8 Ověřena otázkou „*Jaký typ her hraješ ve volném čase?*“

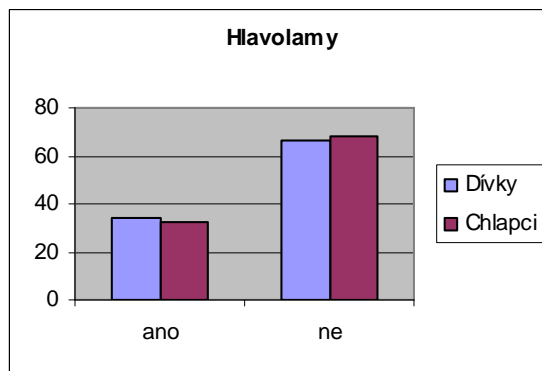


Obr. 17 Deskové hry

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	81	19	0,143
Chlapci	63	70	30	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

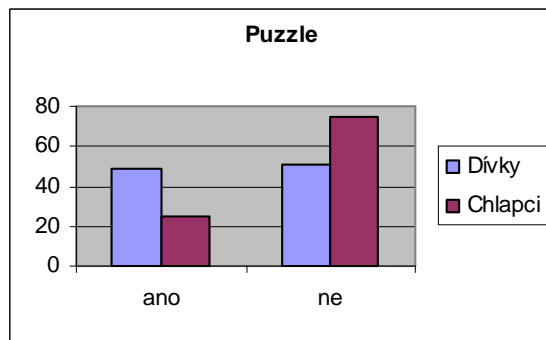


Obr. 18 Hlavlomy

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	34	66	0,800
Chlapci	63	32	68	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

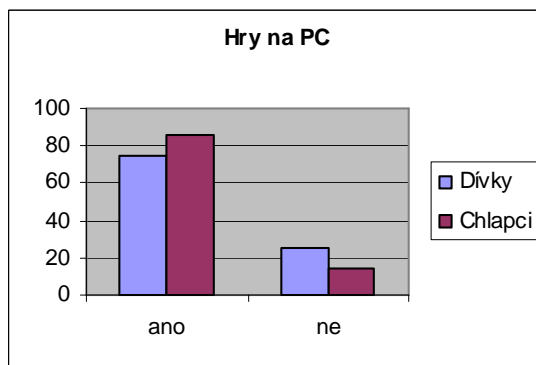


Obr. 19 Puzzle

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	49	51	0,004
Chlapci	63	25	75	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

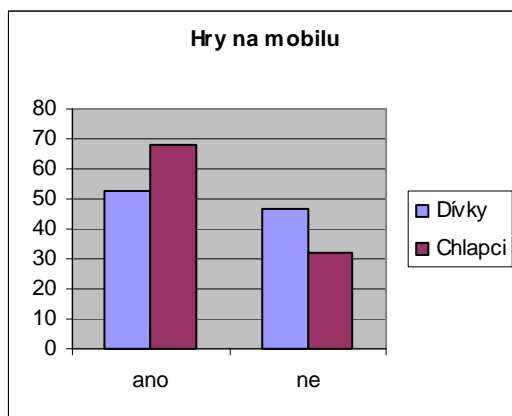


Obr. 20 Hry na PC

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	75	25	0,126
Chlapci	63	86	14	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

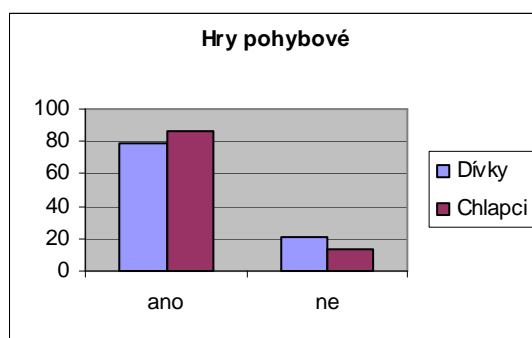


Obr. 21 Hry na mobilu

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	53	47	0,071
Chlapci	63	68	32	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

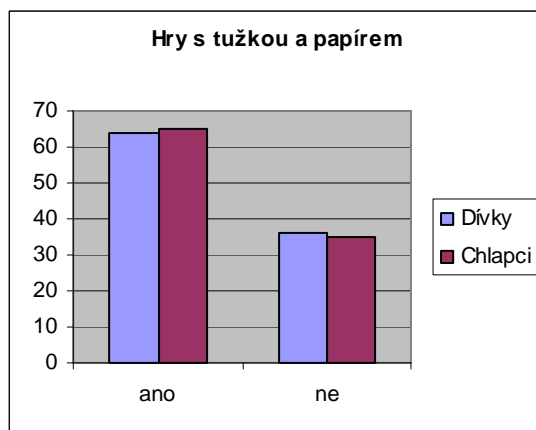


Obr. 22 Hry pohybové

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	81	79	21	0,300
Chlapci	63	86	14	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

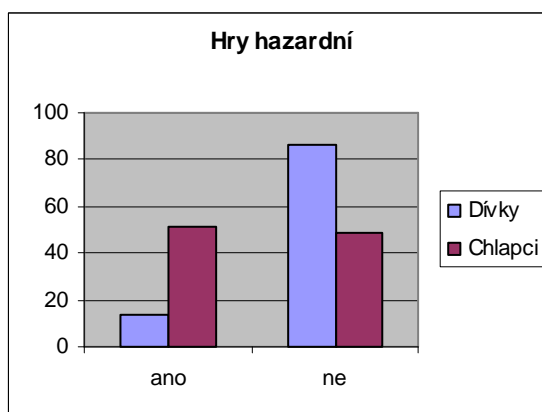


Obr. 23 Hry s tučkou a papírem

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	64	36	0,859
Chlapci	63	65	35	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

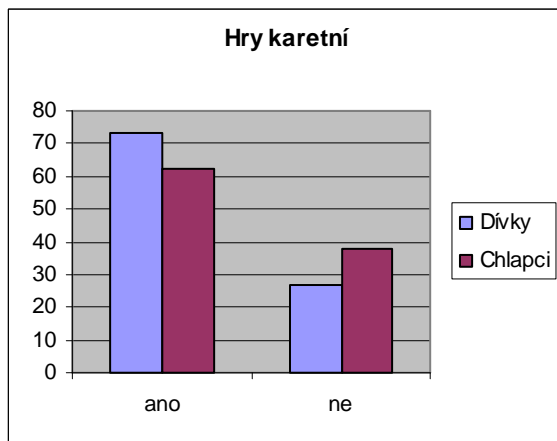


Obr. 24 Hry hazardní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	14	86	0,000
Chlapci	63	51	49	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

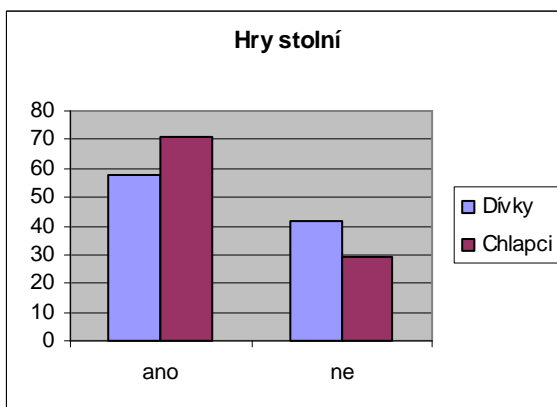


Obr. 25 Hry karetní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	73	27	0,173
Chlapci	63	62	38	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

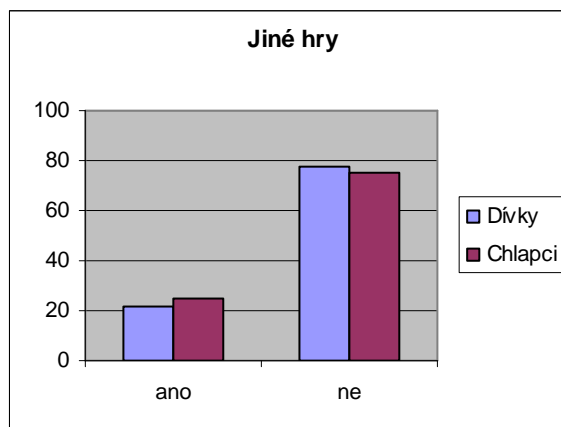


Obr. 26 Hry stolní

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	58	42	0,111
Chlapci	63	71	29	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.



Obr. 27 Jiné hry

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Dívky	77	22	78	0,645
Chlapci	63	25	75	

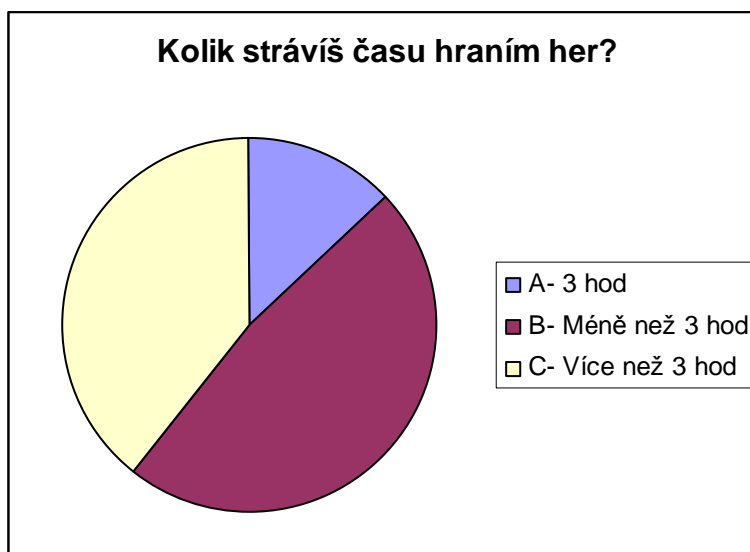
P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly nejsou statisticky významné.

Hypotéza H8 *Dívky hrají ve volném čase jiné typy her než chlapci* se potvrdila u puzzle a her hazardních. Že puzzle upřednostňují dívky a hazardní hry chlapci, to se dalo očekávat. Zajímavé ale je, že např. u hry na PC nebo na mobilu nejsou mezi nimi rozdíly.

H9 Respondenti tráví hraním her méně než 3 hodiny týdně.

H9 Ověřena otázkou „Kolik času strávíš hraním her?“



Obr. 28 Kolik času strávíš hraním her?

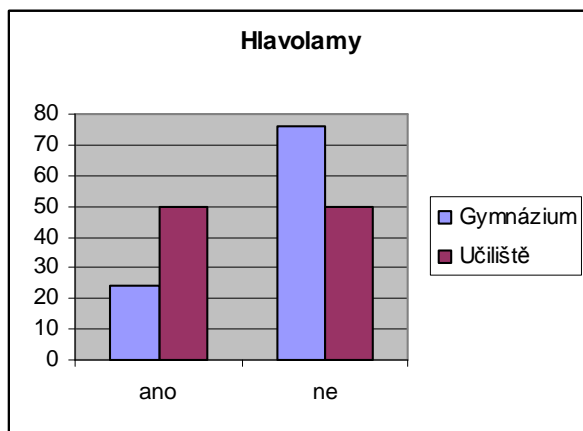
	Celkový počet	A- 3 hod (%)	B- Méně než 3 hod (%)	C- Více než 3 hod (%)
Respondenti	145	13%	48%	39%

Rozdíly jsou významné.

Hypotéza H9 *Respondenti tráví hraním her méně než 3 hodiny týdně* se potvrdila. Dá se říci, že hra u této věkové skupiny ustupuje do pozadí před jinými činnostmi jako je příprava na školu, práce a jiné zájmy.

3.1.5. Zajímavá zjištění z výzkumu

Rozdíl v hraní hřavolamů mezi dıvkami gymnázia a učiliště.



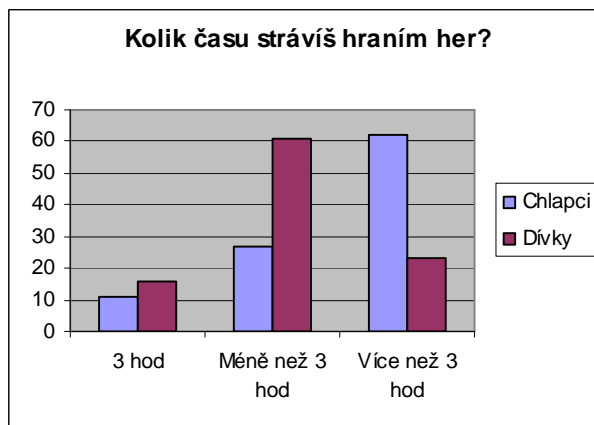
Obr. 29 Hřavolamy

	Celkový počet	Ano (%)	Ne (%)	P
Gymnázium	49	24	76	0,023
Učiliště	28	50	50	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

Rozdíl v trávení času hraním her mezi chlapci a dıvkami.



Obr. 30 Kolik času strávíš hraním her?

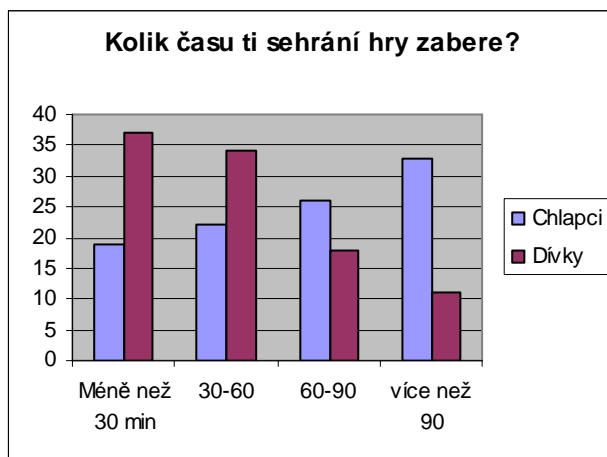
	Celkový počet	3 hod (%)	Méně než 3 hod (%)	Více než 3 hod (%)	P
Chlapci	63	11	27	62	0,000
Dıvky	77	16	61	23	

Kateřina Konvalinová: Hra ve volném čase studentů gymnázií a učilišť

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

Rozdíl mezi dívkami a chlapci v tom, kolik času jim zabere sehrání hry.



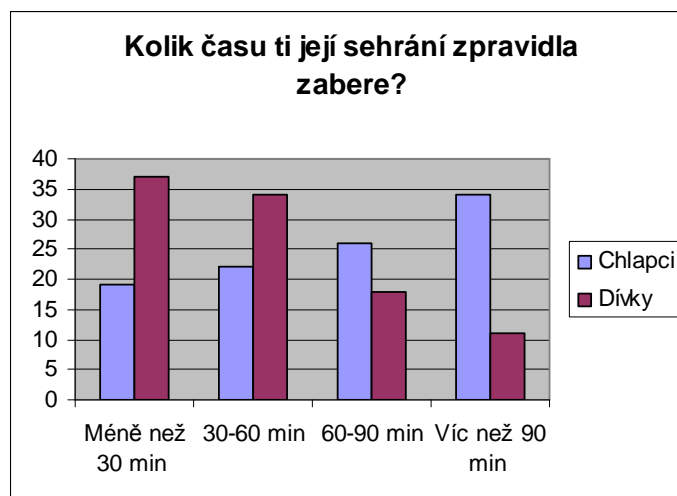
Obr. 31 Kolik času ti sehrání hry zabere?

	Celkový počet	Méně než 30 min (%)	30-60 min (%)	60-90 min (%)	Víc než 90 min (%)	P
Chlapci	63	19	22	26	33	0,002
Dívky	76	37	34	18	11	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha=0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

Rozdíl mezi dívkami a chlapci gymnázia v tom, kolik času jim zabere sehrání hry.



Obr. 32 Kolik času ti její sehrání zpravidla zabere?

	Celkový počet	Méně než 30 min (%)	30-60 min (%)	60-90 min (%)	Víc než 90 min (%)	P
Chlapci	33	19	22	26	34	0,000
Dívky	48	37	34	18	11	

P udává míru pravděpodobnosti náhodného vzniku rozdílu mezi oběma skupinami podle chí-kvadrát, $\alpha = 0,05$.

Rozdíly jsou statisticky významné.

4. Závěr

Z výzkumu vyplývá, že co se týče trávení volného času hraním her, nejsou výrazné rozdíly mezi žáky gymnázia a učiliště. Tento výsledek mne překvapil neboť jsem očekávala, že studenti gymnázia jsou více zaměstnáváni studiem a přípravou na něj.

Nelze ani říci, že gymnazisté preferují častěji logické a strategické hry, jak jsem očekávala.

S výsledkem, že většina respondentů preferuje hry s vrstevníky, jsem počítala. Dospívání je období, kdy interakce s vrstevníky hraje důležitou roli.

Dalším zjištěním bylo, že gymnazisté nehrají více různých typů her. Tento výsledek byl překvapující, jelikož jsem si myslela, že gymnazisté budou hrát více rozmanitých druhů her a uční budou inklinovat spíše ke hrám jednodušším pro ně zaběhlým a nebudou mít chuť hrát více různých her. Z výzkumu ale vyplynulo, že nejsou významné rozdíly mezi těmito dvěma skupinami.

Že budou žáci učiliště častěji inklinovat k hazardním hrám, jsem očekávala. Přeci jen se zde objevuje významný rozdíl ve volném čase, kdy žáci učiliště jsou méně zaměstnáváni přípravou na studium a objevuje se zde možné riziko toho, že nevědí co s volným časem.

Žáci gymnázia hrají hry trvající delší dobu. Tento výsledek byl překvapující vzhledem k tomu, že se očekává, že gymnazisté mají volného času méně. Ovšem je možné, že žáci gymnázia dokáží věnovat pozornost jedné činnosti delší dobu než žáci učiliště.

K předchozímu zjištění se vztahovala i další hypotéza, kdy jsem předpokládala, že žáci gymnázia dokáží častěji propojit hru se studiem. Nepotvrdilo se. Opět tu spatřujeme onen hlavní význam pro který hry hrajeme, a to je zábava. I když možná hrají gymnazisté hry, které jim pomohou se studiem, při kterých se něco učí, získávají znalosti vhodné pro život, vždy je na prvním místě zábava a hry hrané pro ni samou.

Překvapující byl výsledek, kdy jsem očekávala, že dívky budou hrát jiné typy her než chlapci. Z výzkumu vyplynul rozdíl pouze u hazardních her, které

hrají více chlapci a u puzzle, které preferují spíše dívky. Tím můžeme říci, že se pomalu stírají rozdíly mezi chlapci a dívkami.

Posledním zjištěním bylo, že respondenti tráví hraním her méně než tři hodiny týdně.

Ve výzkumu se objevila další zajímavá zjištění. Dívky z učiliště hrají více hlavolamy než dívky z gymnázia. To je překvapující, jelikož by se očekávalo, že hlavolamy, které vyžadují logiku a strategické myšlení, budou hrát více dívky gymnázia. Také to, že chlapci stráví hraním her více času než dívky, bylo zajímavé zjištění. Chlapci stráví více než tři hodiny, zatímco dívky méně než tři hodiny hraním her. Chlapcům sehrání hry zabere více než devadesát minut a dívkám méně než třicet minut.

V době, kterou zabere hraní her, jsou rozdíly i mezi chlapci a dívkami z gymnázia. Co je překvapující, tento rozdíl není mezi chlapci a dívkami z učiliště.

5. Seznam pramenů

KRAUS, Blahoslav. *Středoškolská mládež a její svět na přelomu století*. Brno : Paido, 2006. 156 s. ISBN 80-7315-125-1.

TAXOVÁ, Jiřina. *Pedagogicko-psychologické zvláštnosti dospívání*. 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1987. 273 s.

SAK, Petr, SAKOVÁ, Karolína. *Mládež na křižovatce : Sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace*. 1. vyd. Praha : Svoboda servis, 2004. 240 s. ISBN 80-86320-33-2.

NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství : Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno : Paido, 2002. 111 s. ISBN 80-7315-006-9.

NĚMEC, Jiří. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času : pro doplňující pedagogické studium*. Brno : Paido, 2002. 118 s. ISBN 80-7315-012-3.

MARHOUNOVÁ, Jana. *Dospívání*. 1. vyd. Praha : Empatie, 1996. 154 s. ISBN 80-901618-7-1.

FALTÝSKOVÁ, J, HŘEBÍČEK, L, SPOUSTA, V. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1996. 37 s. ISBN 80-210-1274-9.

FAFEJTA, Martin. Hra- základ společensství. *Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, č. 6, s. 24-30.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vaňková Iva; Doubalík Petr. 4. vyd. Praha : Portál, 2007. 325 s. ISBN 978-80-7367-276-8.

PRŮCHA, Karel, PLAJNER, Rudolf. *Společenské hry pro mládež*. 1. vyd. Praha : Olympia, 1969. 102 s.

TERTULLIANUS,. *O hrách= De spectaculis*. Petr Kitzler. 1. vyd. Praha : Oikoymenh, 2004. 278 s. ISBN 80-7298-100-5.

MIŠURCOVÁ, Věra, FIŠER, Jiří, FIXL, Viktor. Hra a hračka v životě dítěte. 2. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1989. 143 s.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. 1. vyd. Praha : Grada, 2007. 116 s. ISBN 978-80-247-1974-0.

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Hry pro dospělé*. 1. vyd. Praha : Grada, 2004. 160 s. ISBN 80-247-0817-5.

FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi*. Balcar Karel. 1. vyd. Praha : Portál, 1997. 384 s. ISBN 80-7178-063-4.

HORA, Petr a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mír, 1984. 304 s.

LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. 2. aktualiz. vyd. Praha : Grada, 2006. 368 s. ISBN 80-247-1284-9.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Průvodce studiem oboru Pedagogika volného času*. 1. vyd. Liberec : TUL, 2003. 29 s. ISBN 80-7083-757-8.

VÁŽANSKÝ, Mojmír, SMÉKAL, Vladimír. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno : Paido, 1995. 176 s. ISBN 80-901737-9-9.

SAK, Petr. *Proměny české mládeže : česká mládež v pohledu sociologických výzkumů*. 1. vyd. Praha : Petrklíč, 2000. 291 s. ISBN 80-7229-042-8.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času : teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3. aktualiz. vyd. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

Rethinking leisure time: Expanding opportunities for young people & communities. *World youth report : The global situation of young people* [online]. 2003 [cit. 2008-09-05], s. 212-247.

Dostupný z WWW: <<http://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/ch08.pdf>>. ISBN 92-1-1302285

Příloha č.1 Dotazník



Fakulta přírodovědně- humanitní a pedagogická

461 17 LIBEREC 1, Studentská 2 Tel.: 48 535 2515, Fax: 48 535 2332

DOTAZNÍK K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Milý studente/ studentko.

Jsem studentkou 3. ročníku Fakulty přírodovědně- humanitní a pedagogické, obor Pedagogika volného času. Tento výzkum dělám v rámci své bakalářské práce a je anonymní.

Proto bych byla velmi ráda, kdyby jsi vyplnil/a níže uvedený dotazník a svými odpověďmi přispěl/a ke kvalitnímu a objektivnímu zpracování tohoto výzkumu.

Dotazník prosím vyplňuj hůlkovým písmem a dobře si přečti dané otázky.

Předem děkuji Kateřina Konvalinová

Věk	
Pohlaví	
Škola	

- 1) Jaký typ her hraješ ve svém volném čase? Kolikrát jsi hry z této skupiny v posledním měsíci hrál/a? (zakroužkuj jednu možnost)
- (lze uvést více možností)

Příklad: hry deskové, uveď

0-1-2-3-4-5-6-7-8- 2 Dáma

.....

Příloha č.1- Dotazník

- a) hry deskové, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Člověče nezlob se, Osadníci z Katanu, Scrabble, Carcassone,
Šachy, ...)
.....
- b) hlavolamy, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Ježek v kleci, Rubikova kostka, ...)
.....
- c) puzzle 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
- d) hry na PC, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Counter strike, FIFA manager, Solitaire, Tetris, SimCity, Erotické
hry,...)
.....
- e) hry na mobilu, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Resident Evil, Tetris, Car race, Erotické hry, Diamond,...)
.....
- f) hry pohybové, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Fotbal, Volejbal, Tenis, Kuželky,...)
.....
- g) hry s tužkou a papírem, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Piškvorky, Lodě,...)
.....
- h) hry hazardní, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Hrací automaty, Ruleta, Mariáš, Black jack,...)
.....

Příloha č.1- Dotazník

- i) hry karetní, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Solitaire, Magic, Bridž, ...)
.....
- j) hry stolní 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
(např. Stolní fotbal, Kulečnick, ...)
.....
- k) jiné hry, uveď 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát
.....

2) Jakou hru si v posledním měsíci hrál/a nejčastěji?

.....

3) Kolik času ti její sehrání zpravidla zabere?

(zakroužkuj jednu možnost)

- a) méně než 30 min.
- b) 30-60 min.
- c) 60-90 min.
- d) více než 90 min.

4) Jaké hry preferuješ?

(zakroužkuj jednu možnost)

- a) hry, které mohu hrát sám/a
- b) hry s vrstevníky, přáteli
- c) hry s rodinou

5) Kolik času týdně strávíš hraním her?

(zakroužkuj jednu možnost)

- a) 3 hodiny
- b) méně než 3 hodiny

- c) více než 3 hodiny

6) Proč hraješ hry? Co ti jejich hraní přináší?

(Očísluj nabízené možnosti 1-6 dle významu, který pro tebe mají.

Př. 1- Kontakt s vrstevníky= je u mě na prvním místě, 2- zábava...)

- a) zábavu
- b) kontakt s vrstevníky
- c) nová zkušenost- něco, co bych mohl/a využít ve škole
- d) finanční zisk
- e) možnost někoho porazit
- f) dobrou kondici

Děkuji za vyplnění dotazníku ☺

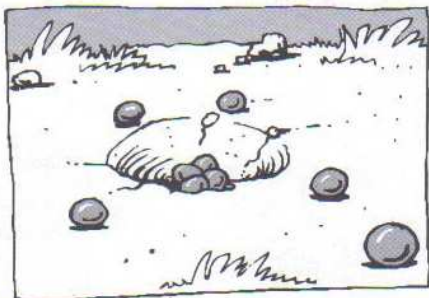
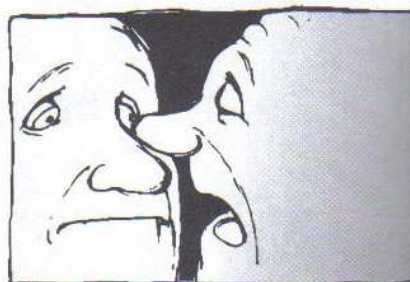
Příloha č.2 Komiks

KOMIX GYMNASIONU

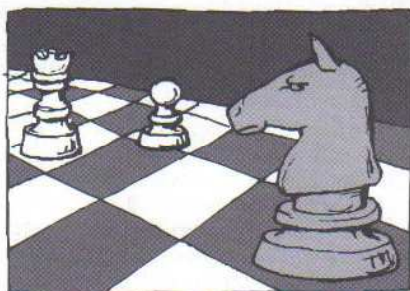
HRA

... JAK VAM ŘÍKÁM, PŘÍTELI;...

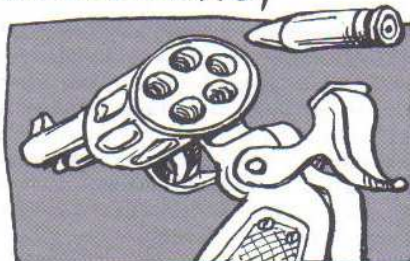
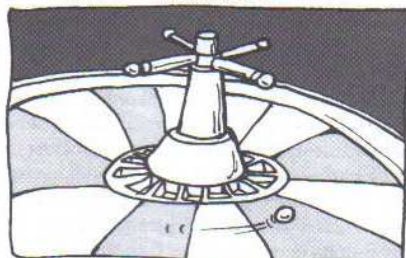
... V ŽIVOTĚ KOLIKRÁT NEROZEZNÁTE,



JEDNÁ-LI SE O REALITU NEBO O HRU...

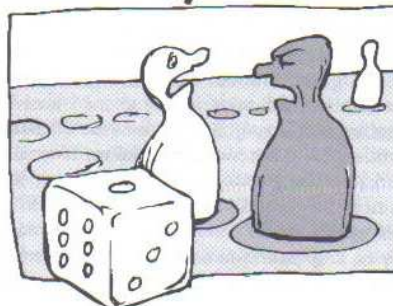


... KOLIKRÁT NEROZEZNÁTE,



JSTE-LI HRÁČ NEBO FIGURKA!

A TEĎ PROMIŇTE,
MUSÍM PODOJÍT!



múzovna