

Vyhodnocení 3. turnusu projektu 1000+

ZŠ Osek a ZŠ Kolín

TERMÍN	ÚČAST	VĚK	VEDENÍ
5.-14. 6. 2026	50 dětí	3.-5. třída	Radka, Kryštof a Anička

1. Kontext a rozsah turnusu

Třetí turnus byl zaměřený na mladší děti a vyžadoval odlišný způsob práce. Místo dlouhých debat byla témata digitálních návyků převáděna do pohybu, příběhu, soutěží a konkrétních situací. Skupina byla mimořádně aktivní, proto se důležitým nástrojem staly sportovní hry a speciální offline bojovka.

HLAVNÍ ZÁVĚR

Turnus potvrdil, že prevence má začínat už na prvním stupni. V tomto věku lze nejlépe ovlivnit vztah k nudě, čekání, pohybu a vlastnímu rozhodování dříve, než se digitální návyk výrazně upevní.

2. Metodika vyhodnocení

Vyhodnocení vychází z anonymních dětských dotazníků projektu 1000+, průběžných reflexí, otevřených odpovědí, záznamů lektorů a zpětné vazby pedagogů. Dotazníky sledovaly používání telefonu, digitální únavu, spánek, soustředění, tlak být online, porovnávání, vztahy, pohyb a schopnost odpočívat bez obrazovky.

Důležitá metodická poznámka: naskenované formuláře nejsou v současné sadě označeny názvem školy ani identifikátorem turnusu. Dokument proto neuvádí školám nepřiraditelná procenta jako ověřená fakta. Po doplnění mapování dotazníků lze tento výstup rozšířit o přesné podíly odpovědí a grafy.

3. Hlavní zjištění

Vznik návyků v raném věku: Už děti na prvním stupni popisovaly automatické sledování dalších videí, obtížné ukončení hry a sahání po telefonu ve chvíli nudy.

Obsah, který děti nevyhledávaly: Objevovaly se zkušenosti s děsivými či nevhodnými videi, reklamou, agresivní komunikací v hrách a obsahem doporučeným algoritmem bez aktivního vyhledání dítětem.

Komunikace: Offline bojovka vyžadovala rozdělení rolí, naslouchání a předávání informací bez digitálních prostředků. Úkoly nebylo možné dokončit pouze výkonem jednoho dítěte.

Pohyb jako alternativa: Při aktivním programu děti telefon řešily výrazně méně. Pohyb, dobrodružství a týmový cíl se ukázaly jako přirozenější alternativa než pouhé vysvětlování rizik.

Inkluzivní vedení: Pohled speciální pedagogiky pomohl přizpůsobovat instrukce, tempo a způsob zapojení. Úspěchem nebylo jen vítězství, ale také první samostatné vystoupení, požádání o pomoc nebo přijetí prohry.

4. Co děti sdělovaly

Následující věty představují anonymizované tematické shrnutí opakujících se výpovědí a reflexí. Nejsou přiřazeny konkrétním dětem.

„Vadí mi, když mi někdo ve hře nadává.“

„Chtěl/a jsem jen jedno video, ale pak jsem koukal/a dlouho.“

„Bez telefonu jsme si museli poradit sami.“

5. Pohled pedagogů a lektorů

Anička díky zaměření na speciální pedagogiku pomohla rozlišovat mezi neochotou a skutečnou potřebou podpory. Lektori sledovali nejen splnění úkolu, ale také způsob komunikace, zapojení tišších dětí a schopnost skupiny zvládat chybu.

6. Vyhodnocení dopadu

Sledovaná oblast	Pozorovaný posun	Interpretace
Schopnost být bez telefonu	Od počáteční nejistoty k běžnému fungování v offline režimu	Děti při smysluplném programu zvládají odloučení lépe, než samy očekávají.
Osobní komunikace	Více přímých rozhovorů, spolupráce a řešení neshod tváří v tvář	Offline prostředí vytváří prostor pro trénink sociálních dovedností.
Pohyb a tvořivost	Rostoucí zapojení do sportu, her a společné tvorby	Alternativou k telefonu musí být atraktivní a věkově přiměřená činnost.
Sebereflexe	Děti dokázaly pojmenovat, co jim online svět dává a co jim bere	Praktická zkušenost podporuje vědomější rozhodování o vlastních návycích.

7. Doporučení pro další práci

- Navázat opakovaným dotazníkem přibližně jeden měsíc po návratu.
- Propojit výsledky s krátkou zpětnou vazbou rodičů a třídních pedagogů.
- Sledovat zvlášť věkové skupiny; mechanismy digitální zátěže se mezi prvním a druhým stupněm výrazně liší.
- Zachovat kombinaci pohybu, tvorby, komunikace a bezpečné reflexe.
- Přesně označovat budoucí dotazníky kódem školy, turnusu a fází měření, nikoliv jménem dítěte.

8. Závěr

Turnus potvrdil, že prevence má začínat už na prvním stupni. V tomto věku lze nejlépe ovlivnit vztah k nudě, čekání, pohybu a vlastnímu rozhodování dříve, než se digitální návyk výrazně upevní.

Nadace Vivere - Projekt 1000+