

Názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut

Linda Říhová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Linda Říhová
Osobní číslo:	H22360
Studijní program:	B0111A190011 Sociální pedagogika
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut

Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.

Vymezení terminologie a teoretických východisek z oblasti mládežnické organizace, digitálních technologií a využití digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut.

Příprava metodiky empirické části, zpracování projektu výzkumu a stanovení výzkumného problému.

Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníkového šetření.

Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.

Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

CHRÁSKA, Miroslav, 2007. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. Praha: Grada. ISBN 9788024713694.

KERSTING, Thomas, 2023. Odpojte se: Ochraňte své děti před závislostí na elektronice. Praha: Grada. ISBN 9788027136209.

KRŠŇÁK, Jan, 2023. Digiděti: jak pečovat o děti, o něž současně pečují digitální technologie? Brno: Jota. ISBN 9788076890596.

ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2015. Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. ISBN 9788024750101.

ZAJÍC, Jiří, 2000. Myšlenkové základy skautingu. Praha: Junák. ISBN 8086109402.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Julie Junaščíková**
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce: **13. ledna 2025**

Termín odevzdání bakalářské práce: **2. května 2025**

L.S.

Mgr. Libor Marek, Ph.D.
děkan

doc. Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 13. ledna 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Cílem práce je zjistit, jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut a také názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v jejich osobním životě.

Teoretická část vymezuje pojmy jako mládežnické organizace, organizaci Junák – český skaut a popisuje využití digitálních technologií v jejím kontextu. Zároveň se věnuje vlivu digitálních technologií na člověka. Praktická část prostřednictvím kvantitativního výzkumu, realizovaného metodou Q metodologie, naplňuje stanovené výzkumné cíle. Z výsledků výzkumu vyplynulo, že respondenti mají na digitální technologie pozitivní názor, je ale důležité je používat s mírou tak, aby neomezovaly skautskou činnost a jejich osobní život.

Klíčová slova: mládežnické organizace, Junák – český skaut, digitální technologie, skautští vedoucí, Q metodologie

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the opinions of scout leaders on the use of digital technologies in the Junák - Czech Scout organization. The aim of the thesis is to find out what are the opinions of scout leaders on the use of digital technologies in the Junák - Czech Scout organization and also the opinions of scout leaders on the use of digital technologies in their personal life.

The theoretical part defines terms such as youth organisations, the Junák - Czech Scout organisation and describes the use of digital technologies in its context. At the same time, it focuses on the impact of digital technologies on people. The practical part fulfils the set research objectives through quantitative research, carried out using the Q methodology. The results of the survey showed that respondents have a positive view of digital technologies, but it is important to use them in moderation so that they do not limit Scouting activities and their personal lives.

Keywords: youth organizations, Junák - Czech Scout, digital technologies, scout leaders, Q methodology

Ráda bych touto cestou vyjádřila upřímné poděkování všem, kteří mě během psaní této bakalářské práce podporovali.

Mé největší poděkování patří paní Mgr. Julii Junaštkové za odborné vedení práce, podporu, za cenné rady a trpělivost, kterou mi po celou dobu věnovala.

Dále děkuji všem respondentům, kteří byli součástí výzkumu v této bakalářské práci.

Velké poděkování patří také mé rodině a kamarádům, kteří mi byli velkou oporou.

Díky vám všem.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Obsah

ÚVOD	11
I	12
TEORETICKÁ ČÁST	12
1 MLÁDEŽNICKÉ ORGANIZACE	13
1.1 JUNÁK – ČESKÝ SKAUT Z. S.	14
1.2 HISTORIE SKAUTINGU	15
1.3 PRINCIPY SKAUTINGU	18
1.4 SKAUTSKÝ SLIB A ZÁKON	18
1.5 SKAUTSKÁ VÝCHOVNÁ METODA	20
1.5.1 Skautský slib a zákon	20
1.5.2 Učení se zkušenostmi	20
1.5.3 Družina	21
1.5.4 Symbolický rámec	21
1.5.5 Příroda	21
1.5.6 Program osobního růstu	22
1.5.7 Dospělí průvodci	22
1.5.8 Zapojení do společnosti	22
1.6 VĚKOVÉ KATEGORIE VE SKAUTSKÉ ORGANIZACI	23
1.6.1 Benjamínci	23
1.6.2 Vlčata a světlušky/žabičky	24
1.6.3 Skauti a skautky	24
1.6.4 Roveři a rangers	25
1.6.5 Oldskauti	25
1.7 SKAUTSKÝ VEDOUcí	26
2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	28
2.1 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A VLIV NA DĚTI A MLÁDEŽ	30
2.2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE A VLIV NA SKAUTSKÉ VEDOUcí	31
II	33
PRAKTICKÁ ČÁST	33
3 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ	34
3.1 VÝZKUMNÉ CÍLE	35
3.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	35
3.3 POJETÍ VÝZKUMU	35
3.4 VÝZKUMNÝ SOUBOR	36
3.5 VÝZKUMNÁ TECHNIKA	39
3.6 ZPŮSOB ZPRACOVÁNÍ DAT	42
3.7 ANALÝZA DAT	42
4 INTERPRETACE DAT	71
ZÁVĚR	76
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	77
SEZNAM OBRÁZKŮ	82
SEZNAM TABULEK	83
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	84
SEZNAM PŘÍLOH	85
PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK	86

ÚVOD

Tato bakalářská práce se zabývá názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. V současné době se digitální technologie stávají běžnou součástí každodenního života a pronikají více do volného času společnosti než kdy dřív. Děti a mládež často vyplňují svůj volný čas v mládežnických organizacích, mezi které můžeme například zařadit i Junák – český skaut, z. s.

Teoretická část bakalářské práce se nejvíce věnuje vysvětlení pojmů mládežnické organizace, Junák – český skaut a digitální technologie. Nejprve popisuje mládežnické organizace na evropské úrovni, poté se věnuje těm, které působí v České republice, a následně představuje organizaci Junák – český skaut. Tato kapitola obsahuje informace o historii skautingu, jeho principech, skautském slibu a zákonu a také o skautské výchovné metodě, která činí skautské vzdělávání jedinečným. Dále popisuje věkové kategorie ve skautu a na závěr skautského vedoucího. Druhá kapitola se zabývá digitálními technologiemi, jejich vlivu na děti a mládež, ale také na skautského vedoucího.

Skautští vedoucí v tomto tématu zastávají důležitou úlohu. Jsou to právě oni, kdo formují prostředí, ve kterém děti vyrůstají a ovlivňují způsob využívání technologií při skautské činnosti. Vedoucí jsou často pro děti vzorem, proto mohou přispět ke smysluplnému začlenění digitálních nástrojů do výchovy, nebo naopak poukazovat na možná rizika jejich používání. Proto je zásadní porozumět jejich názorům na digitální technologie jak ve skautském hnutí, tak i v jejich osobním životě.

Praktickou část tvoří kvantitativní pojetí výzkumu pomocí dotazníkového šetření vlastní konstrukce s výzkumnou metodou Q metodologie. Dotazník se věnuje názoru skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut, ale také v respondentově osobním životě. Pro vyhodnocení dat byly použity popisné statistiky. Respondenti byli rozděleni podle délky jejich zkušeností s vedením a podle věkové kategorie dětí, se kterými pracují. Získaná data byla převedena do programu Microsoft Excel a uspořádána do datové matice, z ní byly vypočítány průměry výroků, podle kterých poznáme souhlas či nesouhlas s daným výrokiem. Z výsledků vyplynulo, že respondenti mají na digitální technologie pozitivní názor, protože usnadňují fungování celé organizace. Zároveň však zdůrazňují důležitost vyváženého přístupu, aby technologie nenarušovaly a neomezovaly samotnou skautskou činnost, ale i jejich osobní život.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 MLÁDEŽNICKÉ ORGANIZACE

Tato kapitola se zaměřuje na mládežnické organizace a jejich roli v rozvoji mladých lidí v České republice i na mezinárodní úrovni. Představuje různé organizace, které se věnují výchově dětí a mládeže, a to prostřednictvím mimoškolních aktivit, sportu, kultury či ekologických a dobrovolnických činností. V České republice sdružuje významné mládežnické organizace Česká rada dětí a mládeže, která má v této zemi dlouholetou tradici. Dále se kapitola věnuje jedné z největších a nejznámějších organizací v České republice, je to Junák – český skaut, který svým členům poskytuje výchovu zaměřenou na samostatnost, zodpovědnost a aktivní občanství. V kapitole je pečlivě rozepsána historie skautingu, principy, skautský slib a zákon, skautská výchovná metoda a na závěr věkové kategorie ve skautském hnutí včetně skautského vedoucího.

Dle Evropské komise (2020) jsou mládežnické organizace a hnutí mládeže nevládní a neziskové subjekty. Jejich činnost je vedená a organizovaná samotnými mladými lidmi. Věnují se různorodým projektům, které připravují a realizují, a tak smysluplně vyplňují svůj volný čas. V celé Evropě existuje široké spektrum takovýchto organizací. Jsou to například ONE Foundation, Evropská síť solidarity, Evropské fórum mládeže nebo Světová organizace skautského hnutí.

Světová organizace skautského hnutí je největší vzdělávací mládežnické hnutí na světě založené v roce 1920 s posláním podporovat členské skautské organizace při výchově mladých lidí po celém světě bez ohledu na rasu, náboženství, barvu pleti nebo sociální zázemí. Jejím zakladatelem byl britský generál Lord Robert Baden-Powell. Nyní se v této organizaci nachází přes 57 milionů skautů a dobrovolníků z celého světa (World Organization of the Scout Movement, 2025).

V České republice existuje sdružení pro mládežnické organizace, které se nazývá Česká rada dětí a mládeže (ČRDM) a je také aktivní na mezinárodní úrovni. Je členem organizace European Youth Forum (Evropské fórum mládeže), které sdružuje více než stovku mládežnických organizací z celé Evropy. Evropské fórum mládeže usiluje o to, aby se mladí lidé mohli aktivně podílet na životě společnosti a zlepšovat tak svůj vlastní život a zasazovat se o svá práva (European Youth Forum, n.d.). Prostřednictvím tohoto členství se ČRDM zapojuje do diskusí a rozhodovacích procesů, které ovlivňují evropskou mládežnickou politiku. Zároveň tím svým členským organizacím umožňuje přístup k důležitým informacím a příležitostem, jako jsou mezinárodní vzdělávací akce, výměnné programy či

možnosti aktivního zapojení mladých lidí do veřejného dění (Česká rada dětí a mládeže, n.d.). Tato spolupráce přispívá nejen k rozvoji občanské angažovanosti mladých lidí, ale i k propojování českého mládežnického sektoru s evropským prostředím.

Samotná Česká rada dětí a mládeže byla založena v červenci 1998 za účelem zastřešení mládežnických organizací. V současnosti sdružuje přibližně 100 členských spolků, mezi kterými jsou jak malé, tak i významné celostátní organizace dětí a mládeže, včetně jedenácti krajských rad. Hlavním posláním ČRDM je přispívat ke kvalitnímu životu a komplexnímu rozvoji dětí a mladých lidí. Toho dosahuje podporou mimoškolních aktivit svých členů a prosazováním příznivých právních, ekonomických, společenských a kulturních podmínek pro jejich činnost. Kromě toho hájí zájmy svých členů na domácí i mezinárodní úrovni (Česká rada dětí a mládeže, 2020).

Mezi nejvýznamnější členské organizace sdružené v České radě dětí a mládeže patří například Pionýr, který navazuje na tradici organizované mimoškolní činnosti pro děti a mládež a zaměřuje se na výchovu formou her a táborových aktivit. Dalším členem je Asociace turistických oddílů mládeže (A-TOM), která se specializuje na turistiku a spojení s přírodou. Významné zastoupení má také YMCA, mezinárodní křesťanská organizace s důrazem na rozvoj těla, ducha i mysli. Mezi další patří např. Salesiánské hnutí mládeže, které propojuje duchovní a výchovné prvky, nebo Hnutí Brontosaurus zaměřené na ekologickou a dobrovolnickou činnost. Dalším členem je i Česká tábornická unie, která navazuje na zálesácké tradice a pořádá letní tábory a akce pro děti. Jednou z největších a nejznámějších členských organizací je také Junák – český skaut, který vychovává děti a mládež k samostatnosti, zodpovědnosti a aktivnímu občanství prostřednictvím skautské výchovné metody (Česká rada dětí a mládeže, 2025). Proto se této organizaci věnuje následující kapitola.

1.1 Junák – český skaut z. s.

Junák – český skaut, z. s., je dobrovolný, nezávislý a nepolitický spolek, jehož posláním je podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí v duchu principů a metod, které formulovali zakladatel světového skautingu Robert Baden-Powell a zakladatel českého skautingu Antonín Benjamin Svojsík. Cílem je rozvíjet duchovní, morální, intelektuální, sociální a tělesné schopnosti dětí a mládeže tak, aby byli po celý život připraveni plnit své povinnosti

vůči sobě samým, druhým lidem, společnosti, přírodě a nejvyšším hodnotám, jako jsou Pravda a Láska (Junák – český skaut, z. s., 2022).

1.2 Historie skautingu

Šantora et al. (2012) uvádějí, že myšlenky, na kterých stojí skauting, vycházejí z dlouhodobého historického vývoje lidské výchovy. Již od antiky můžeme sledovat principy, které se později promítly do moderní výchovy mládeže, ale i skautingu samotného. Později ve středověku skauting čerpá z rytířských ideálů a symboliky, například postavu svatého Jiří jako ochránce dobra v boji se zlem. V novověku narůstá důraz na přírodu jako výchovné prostředí. U toho významně přispěli např. Rabelais, Komenský, Rousseau či Basedow. V 19. století se začínají objevovat konkrétní osobnosti, které přímo formovaly základy skautského hnutí, jako Daniel Carter Beard, zakladatel organizace Synové Daniela Boona a Charles A. Eastman, který se snažil pomocí křesťanských táborů organizace YMCA integrovat původní indiánskou mládež do tehdejší společnosti. Dále byl významný podporovatel skautingu prezident Theodore Roosevelt, který byl vášnivým lovcem, a později se stal zastáncem ochrany přírody. Na počátku 20. století došlo k formálnímu vzniku skautingu. Dvě klíčové osobnosti sehrály zásadní roli, byli to Ernest Thompson Seton a především Robert Baden-Powell. V řadě pedagogických přístupů se shodovali, ale i lišili, například v metodách výchovy či ve výběru hodnotových vzorů. Každý z nich však svým jedinečným přínosem utvářel základní ideové pilíře, ze kterých skauting čerpá dodnes.

Dle Svojsíka (1991) je významnou postavou, která obohatila myšlenku výchovy dětí skrze pobyt v přírodě Ernest Thompson Seton, narozený 14. srpna 1860 v Anglii. Seton byl přírodovědec, spisovatel a později zakladatel hnutí Woodcraft Indians, což bylo hnutí založené na harmonii s přírodou, zálesáckých dovednostech a morálním rozvoji. Jeho vliv byl patrný i v americkém skautingu, kde se stal prvním náčelníkem skautů USA.

Na podzim roku 1906 se Seton osobně setkal s Robertem Baden-Powellem v londýnském hotelu Savoy, kde oba sdíleli svůj zájem o formování mládeže, ale jejich přístupy se lišily. Zatímco Seton kladl důraz na souznění s přírodou a napodobování indiánských vzorů, Baden-Powell chtěl vychovávat aktivní občany připravené sloužit vlasti. Baden-Powell některé myšlenky woodcraftu poté do svého programu převzal, vydal se trochu jinou cestou, bylo pro něj důležité budování disciplíny, občanské odpovědnosti a služby (Šantora et al., 2012).

Jak uvádí Břicháček (2001), zakladatelem světového skautingu se stal britský důstojník Robert Baden-Powell, který se narodil 22. února 1857 v Londýně. Jeho životní zkušenosti a vojenská kariéra se staly základem pro vznik skautského hnutí. Dle Šantory et al. (2012) se již během své vojenské kariéry věnoval výcviku kadetů a v roce 1899 publikoval příručku *Aids to Scouting*, která byla určena pro výcvik zvědů a průzkumníků v armádě. Uvědomil si, že výchova mládeže má větší smysl pro mírové a společensky prospěšné cíle, a proto přepracoval svou vojenskou příručku do podoby nové výchovné metody.

V roce 1907 zorganizoval první pokusný skautský tábor na ostrově Brownsea, kde otestoval principy týmové spolupráce, přírodní výchovy a praktických dovedností. Na základě úspěchu tohoto tábora vznikla v roce 1908 příručka *Scouting for Boys*, která představila skauting jako hru v přírodě vedoucí k osobnímu růstu (Vítek, 2016).

V roce 1908 oficiálně vznikla první skautská organizace The Boy Scouts. Skauting přijal své symboly, jako je lilie, skautský pozdrav a kroj. Postupně se rozšířil z Velké Británie do celého světa. Už během prvního roku měla organizace v Anglii kolem 100 tisíc členů. Do hnutí se zapojily i kolonie, a další země mimo britské impérium. Každá oblast si postupně přizpůsobila názvosloví a tradice vlastním kulturním podmínkám (Šantora et al., 2012).

Rostoucí popularita vedla ke vzniku různých forem skautingu, v roce 1909 vznikl vodní skauting, o rok později se připojily dívky pod vedením Agnes Baden-Powell. Hnutí se dále rozšířilo o nové věkové kategorie, konkrétně o vlčata (1914) a rovery (1917). V době Baden-Powellovy smrti v roce 1941 měl skauting již přes tři miliony členů ve 47 zemích světa (Šantora et al., 2012).

Vítek (2016) hovoří, že se skautské hnutí rozšířilo také do Čech, a to už v roce 1911. Zakladatelem byl pedagog Antonín Benjamin Svojsík (1876–1938), který působil jako učitel tělesné výchovy v Praze. S myšlenkami skautingu se seznámil díky kontaktům s odborníky i literaturou ze zahraničí a v roce 1911 se vypravil do Anglie, kde měl možnost poznat skauting přímo v praxi. Tato zkušenost jej hluboce ovlivnila a po návratu se rozhodl adaptovat skautský program pro české prostředí. Na podzim 1911 založil A. B. Svojsík první skautský oddíl a o rok později uspořádal první český skautský tábor u Orlovské myslivny, která se stala symbolem českého skautingu. Zde začal pracovat na klíčové příručce *Základy junáctví*, do ní přispěli i významní vědci a umělci té doby. Český skauting je jedinečný propojením strukturovaného, vlasteneckého pojetí Baden-Powella s duchovně laděným woodcraftem E. T. Setona. V praxi to znamená, že se v českých skautských oddílech dodnes setkáváme jak s formálními prvky, jako jsou slavnostní nástupy, skautské kroje a vlajky, tak

i s inspirací z indiánských kultur, což jsou totemy, týpí nebo zálesácké rituály. Tato syntéza činí český skauting ideově i kulturně mimořádně bohatým.

Krátce po zavedení chlapeckého skautingu vznikla i jeho dívčí varianta. První dívčí tábor se konal roku 1915 a významnými postavami u jeho vzniku byly Popelka Biliánová, Anna Berkovcová a Vlasta Štěpánová (Koseová), která vedla první oddíl Sasanky. Dívčí skauting napomohl emancipaci žen a do konce první republiky sdružoval kolem 10 000 skautek. V období první republiky (1918–1938) zažíval skauting rozmach. V Československu existovalo více skautských organizací, největší z nich byl Junák – Svaz skautů a skautek Republiky československé. S rostoucí hrozbou ze strany Německa se ale skautské organizace slučovaly a na počátku roku 1939 se sloučily do jedné. V roce 1940 byl Junák rozpuštěn nacisty, protože organizace byla neslučitelná s nacistickou totalitou. Mnoho skautů se ale zapojilo do odboje, kde sehráli významnou roli díky svým dovednostem i kontaktům. Po válce byl v roce 1945 skaut obnoven. Hrdinství skautů v odboji přispělo k velké popularitě a organizace dosáhla rekordních 250 000 členů. V roce 1948 byl skauting po komunistickém převratu postupně likvidován a v roce 1950 opět zakázán. Činnost i nadále pokračovala částečně v ilegalitě, mnozí činovníci byli perzekvováni, vězněni a někteří dokonce i odsouzeni k trestu smrti. Krátké obnovení přišlo v roce 1968 během Pražského jara, ale po nástupu normalizace byl Junák v roce 1970 znovu zakázán. Řada skautských oddílů ale i tak tajně fungovala pod hlavičkami jiných povolených organizací. K trvalému obnovení skautského hnutí došlo až po Sametové revoluci v roce 1989, kdy se konal valný sněm a Junák od té doby funguje bez přerušení (Kolektiv autorů, 2020).

Junák – český skaut se hlásí k hodnotám a metodám světových skautských organizací ve kterých je členem, konkrétně to jsou World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS), World Organization of the Scout Movement (WOSM) a International Scout and Guide Fellowship (ISGF). Skautské hnutí je tak propojeno s téměř celým světem (Junák – český skaut, z. s., 2022).

Česká skautská organizace se od té doby jen rozrůstá a k datu 13. 3. 2025 se v organizaci nacházelo až 78 137 členů, konkrétně dětí a mládeže do 18 let bylo 51 938 členů a 26 199 bylo v této organizaci členů dospělých, tedy starších 18 let. Díky těmto číslům je Junák – český skaut největší organizací pro děti a mládež v České republice (Chmelař, 2025).

1.3 Principy skautingu

Vallory (2016) hovoří, že skautské hnutí není jen volnočasovou aktivitou, ale uceleným výchovným systémem, který si klade za cíl podporovat rozvoj mladých lidí, a proto má skautská organizace 3 základní principy, symboliku a organizační rámec hnutí, které utvářejí jeho hodnotové a ideové základy. Principy Junáka – českého skauta se promítají do skautského slibu a zahrnují tři klíčové roviny jako jsou: povinnost k Bohu, vlasti a vůči sobě.

Povinnost k Bohu vyjadřuje závazek hledat a respektovat duchovní hodnoty, které přesahují materiální svět, těmi jsou nejvyšší Pravda a Láska. Nejde pouze o náboženský rozměr, ale o hlubší lidské přesvědčení, že existují vyšší ideály, které přesahují každodenní realitu. Služba Pravdě znamená život v upřímnosti a otevřenosti, bez lži vůči ostatním i sobě samému. Služba Lásce se pak projevuje v budování kvalitních mezilidských vztahů, od přátelství po rodinný život, který je založený na věrnosti, péči a obětavosti. Láska je chápána jako aktivní zájem o druhé a snaha o jejich dobro. Odpovědnost vůči ostatním vychází z vědomí, že každý člověk má co nabídnout druhým a to ať už svými dovednostmi, schopnostmi nebo charakterem. Tato odpovědnost se projevuje nejen v pomoci jednotlivcům, ale i v péči o společnost jako celek, o její hodnoty, kulturu a prostředí, ve kterém žijeme. Zahrnuje také toleranci a respekt k různorodosti lidí kolem nás. Právě schopnost přispívat k míru, porozumění a spolupráci je vnímána jako zásadní pro naplnění tohoto principu. Odpovědnost vůči sobě samému se zaměřuje na vnitřní růst a osobní rozvoj. Každý skaut by měl usilovat o to, stát se lepší verzí sebe sama. To znamená rozvíjet své schopnosti, pracovat na svých slabinách a dbát o své zdraví. Uvědomit si vlastní hodnoty a role ve společnosti. To vede k tomu, že člověk může být skutečně přínosem i pro ostatní. Tyto tři principy se navzájem doplňují a tvoří jednotný celek. Můžeme je nalézt v trojlístku, který symbolizuje skautské hodnoty. Ze skautských principů vychází slib a zákon (Kolektiv autorů, 2020).

1.4 Skautský slib a zákon

Skautský slib představuje osobní a dobrovolný závazek ke sdíleným hodnotám vyjádřeným ve skautských principech a skautském zákoně. Je výrazem vědomého rozhodnutí žít podle skautských principů a stát se součástí společenství, které je sdílí. Slib není jen formální akt,

ale je to symbolický začátek cesty osobního rozvoje, ve které se jednotlivec zavazuje konat co nejlépe podle svých možností. Slib světlušek a vlčat má jiný charakter, jde spíše o vyjádření snahy než vědomý závazek. Vzhledem k věku dětí a jejich schopnosti chápat abstraktní pojmy, jako jsou Pravda či Láska. Úkolem vedoucích je nejen pomoci dětem význam slibu pochopit, ale také je aktivně vést k jeho naplňování v každodenním životě (Junák – český skaut, z. s., 2021).

Skautský slib zní takto:

"Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe:
sloužit nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době,
plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské,
duší i tělem být připraven(a) pomáhat vlasti i bližním."

Slib lze doplnit dobrovolným dodatkem: „K tomu mi pomáhěj Bůh.”

Skautský zákon zní:

1. Skaut je pravdomluvný.
2. Skaut je věrný a oddaný.
3. Skaut je prospěšný a pomáhá jiným.
4. Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta.
5. Skaut je zdvořilý.
6. Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.
7. Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců.
8. Skaut je veselý myslí.
9. Skaut je hospodárný.
10. Skaut je čistý v myšlení, slovech i skutcích.

Dívky a ženy používají znění v ženském rodě.

Skautský zákon slouží jako pozitivní morální kompas, který mladým lidem předkládá základní hodnoty skautingu v praktické a srozumitelné podobě. Pomáhá jim pochopit, jaké vlastnosti by měl skaut rozvíjet a jak by se měl chovat v každodenním životě. Tyto hodnoty,

přijaté prostřednictvím skautského slibu a zákona, přispívají k formování charakteru mladého člověka a ovlivňují jeho chování i postoj ke společnosti (Zajíc, 2001).

1.5 Skautská výchovná metoda

Skautská výchovná metoda představuje soubor vzájemně propojených prvků, díky kterým skauti plní skautské poslání. To je všestranný rozvoj mladých lidí. Ačkoli jednotlivé složky metody nejsou unikátní, například i jiné mládežnické organizace využívají práci v malých skupinách nebo zahrnují přírodu do svých aktivit, tak se skautská metoda se odlišuje tím, že kombinuje všechny tyto prvky do jednotného systému. Tento systém je prověřen více než stoletou praxí a celosvětovým uplatněním, a to mu dává zvláštní hodnotu. Popis skautské výchovné metody je součástí klíčového dokumentu Junáka neboli Stanov spolku. Skautská metoda tak představuje základní východisko pro každou skautskou skupinu, která by se jí měla držet a snažit se, aby žádný z prvků metody nebyl zanedbán v celkovém pojetí oddílové činnosti. Skautská výchovná metoda se skládá z osmi prvků, konkrétně to jsou: skautský slib a zákon, učení se zkušenostmi, družina, symbolický rámec, příroda, program osobního růstu, dospělí průvodci a na závěr zapojení do společnosti (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.1 Skautský slib a zákon

Jak bylo vysvětleno v předchozí kapitole, skautský slib a zákon vyjadřují mravní hodnoty skautingu a jsou klíčovými prvky skautských principů, ale také skautské výchovné metody, které určují základní hodnoty a směr výchovy. Tyto principy nejen definují, jak by se měl skaut chovat, ale také slouží jako nástroje pro osobní rozvoj (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.2 Učení se zkušenostmi

Učení se zkušeností vychází z přesvědčení, že se lidé nejlépe učí tím, když se aktivně zapojují do činností a mají vlastní prožitek. Tento proces zahrnuje nejen osvojení si nových dovedností a znalostí, ale i reflexi vlastních chyb a neúspěchů, které poskytují cenné příležitosti k růstu. Učení se zkušeností je neustálý proces, který umožňuje uvědomovat si

silné, ale i slabé stránky člověka. Vedoucí se vždy snaží, aby bylo učení zábavné, relevantní a podporovalo osobní rozvoj každého jednotlivce (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.3 Družina

Družina představuje další prvek skautské výchovné metody, která podporuje sociální rozvoj jednotlivce. Jde o malou, přirozenou skupinu vrstevníků, kde má každý člen svou roli a zodpovědnost odpovídající věku a zkušenostem. Tento systém učí mladé lidi spolupráci, samostatnosti a zodpovědnosti vůči celku. Klíčovou roli v družině sehrává rádce, starší vrstevník, který je schopen družinu vést a jde ostatním příkladem. Rádce je ale především blízkým kamarádem, kterému se mohou děti z družiny svěřit. Výchovný dopad družiny a jejího rádce je posilován kvalitním vedením celého oddílu (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.4 Symbolický rámec

Symbolický rámec využívá příběhy, hry, symboly a vzory blízké světu dětí a mladých lidí. Pomáhá jim lépe porozumět hodnotám skautingu, rozvíjí jejich představivost, tvořivost a pocit sounáležitosti. Skrze symboliku se vytváří prostředí, které podporuje motivaci, posiluje identitu a stmeluje kolektiv. Symbolický rámec však nesmí být samoúčelný, to znamená, že jeho cílem není dokonalá iluze, ale smysluplné předávání hodnot. Příběh a forma by měly sloužit obsahu a výchovnému cíli, nikoli jej zastínit (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.5 Příroda

Příroda je pro skauting klíčovým prostředím, ve kterém probíhá výchova dětí a mladých lidí. Nabízí prostor pro učení samostatnosti, překonávání překážek i citový a duchovní rozvoj. Skautský program podporuje nejen poznávání přírody a její zákonitosti, ale také rozvíjí ohleduplný vztah k ní. Děti se učí přírodu chránit, pečovat o ni a vnímat dopady lidského jednání. Pobyt venku tak nepředstavuje jen prostředí pro aktivity, ale i cestu k hlubšímu porozumění světu a duchovnímu rozvoji (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.6 Program osobního růstu

Program osobního růstu ve skautingu podporuje všestranný a individuální rozvoj každého člena na základě jeho vnitřní motivace. Nabízí pestré a přitažlivé aktivity, které respektují věk, zájmy a schopnosti jednotlivce. Děti a mladí lidé mají možnost rozvíjet své dovednosti vlastním tempem. Důraz je kladen na osobní pokrok, nikoli na srovnávání výsledků s ostatními. Dospělí vedoucí působí jako průvodci, kteří mladé motivují, povzbuzují a podporují k sebereflexi a samostatnému stanovování výzev (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.7 Dospělí průvodci

Dospělí ve skautingu vystupují jako průvodci mladých lidí na jejich cestě osobního růstu. Nevedou je autoritativně, ale podporují je s respektem k jejich jedinečnosti, pomáhají jim růst a převzít odpovědnost. Jejich role spočívá v poskytování bezpečného a podnětného prostředí, ve kterém mladí lidé mohou získávat zkušenosti, dělat chyby a učit se z nich. Dospělí působí jako vychovatelé, technická i organizační opora a zároveň moderátoři vztahů ve skupině. Nabízejí vzdělávací, emoční i informační podporu a poskytují zpětnou vazbu, čím významně přispívají k naplňování výchovného poslání skautingu (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.5.8 Zapojení do společnosti

Zapojení do společnosti je ve skautingu dalším prvkem, který vede mladé lidi k aktivnímu a odpovědnému občanství. Skauti se učí vnímat potřeby svého okolí a aktivně přispívat k jejich řešení, a to jak na místní, tak i globální úrovni. Důraz je kladen na spolupráci s dalšími lidmi a organizacemi. To rozvíjí respekt k rozmanitosti a schopnost týmové práce. Zapojením do společensky prospěšných aktivit si mladí lidé osvojují důležité kompetence a hodnoty, učí se plánovat, reflektovat a přebírat odpovědnost. Tento prvek není vyhrazen jen mimořádným akcím, ale prolíná se každodenním životem oddílu, od běžného fungování až po budování vztahů v organizaci (Junák – český skaut, z. s., 2021, 2022).

1.6 Věkové kategorie ve skautské organizaci

V organizaci Junák – český skaut jsou členové rozděleni do několika věkových kategorií. Každá kategorie je specifická, a proto má svůj symbolický rámec, metodiku a výchovné nástroje, které jsou přizpůsobeny potřebám členů. Ve skautu existují tyto kategorie: Benjamínci, Vlčata a světlušky/žabičky, Skauti a skautky, Roveri a rangers a nakonec Oldskauti (Junák – český skaut, 2023).

1.6.1 Benjamínci

Benjamínci představují nejmladší věkovou kategorii v organizaci Junák – český skaut. Jsou to děti přibližně ve věku 5 až 7 let neboli předškoláci a žáci prvních tříd základní školy. Vzhledem k vývojovým specifickým dětí v tomto věku je program pro benjamínky přizpůsoben jejich schopnostem a potřebám. Zaměřuje se především na hravé objevování světa, podporu spontánnosti, radost z pohybu a rozvoj základních sociálních dovedností. Děti se učí spolupráci, sdílení, respektování pravidel a orientují se v základních hodnotách, jako je kamarádství, ohleduplnost nebo férovost. Program benjamínků je veden v malých skupinkách, které zajišťují bezpečné a podnětné prostředí pro rozvoj každého dítěte. Charakteristickým poznávacím znakem této věkové kategorie jsou oranžové šátky se žlutým lemováním. Vedoucí benjamínků kladou důraz na střídání pohybových a klidových aktivit, na dostatek volné hry i na využití příběhů a symbolických rámců. Symbolický rámec hraje v práci s benjamínky významnou roli. Prostřednictvím jednoduchých a srozumitelných příběhů děti vnímají rozdíl mezi dobrým a špatným, učí se etickému jednání a poznávají svět kolem sebe. Vhodnými tématy bývají klasické pohádky, dobrodružství zvířecích hrdinů, výpravy do přírody, ale i každodenní situace z běžného života dětí. Důležitým metodickým nástrojem je časopis *BenJáMína*, jehož název odkazuje na zakladatele českého skautingu Antonína Benjamína Svojsíka. Vedoucí benjamínků vedou děti například k tomu, aby byly veselé, hrály si s kamarády, dělily se a respektovaly dospělé. Metodická podpora pro práci s benjamínky je rozsáhlá, zahrnuje například publikaci *Benjamínci*, víkendová setkání jako *Sejdeme se na pěšince*, pracovní listy, návrhy her a přehled 24 výchovných kompetencí, které jsou rozděleny do šesti oblastí: Co umím a znám, Kdo jsem, Moje kamarádství, Můj domov, Svět okolo nás a Příroda kolem nás. Tato systematická podpora zajišťuje, že je skautská výchova srozumitelná, přirozená a pro děti této věkové kategorie smysluplná (Junák – český skaut, 2023).

1.6.2 Vlčata a světlušky/žabičky

Tato věková kategorie zahrnuje děti ve věku 8–10 let. Jsou to žáci přibližně prvního stupně základní školy. Tyto děti se nachází ve fázi intenzivního rozvoje sociálních dovedností, schopnosti spolupracovat a budovat vztahy. V tomto věku se často učí prostřednictvím her a příběhů, které jim pomáhají pochopit základní hodnoty a principy skautského života. Symbolika pro tuto skupinu čerpá z pohádek a dobrodružných příběhů. Pro světlušky je to příběh o kouzelné lucerně, která jim pomáhá stát se odvážnými a odpovědnými. Vlčata se inspiroují příběhem Mauglího z *Knihy džunglí*, kde se učí žít v souladu s přírodou a spolupracovat se svými kamarády. Děti se zde učí základním skautským hodnotám, jako je poctivost, zodpovědnost, pomoc druhým a osobní růst. Tento věk je také spojen s prvními skautskými sliby a zákony, které jim pomáhají orientovat se ve světě kolem nich. Metodika pro tuto věkovou kategorii zahrnuje jak hru, tak systematické vzdělávání prostřednictvím stezky a odborek. Vedoucí se zaměřují na rozvoj dětí ve všech oblastech – od přírody, přes dovednosti až po osobnostní růst. Pro tuto věkovou kategorii existuje také celostátní akce jako Závod vlčat a světlušek, který jim poskytuje příležitost, aby ukázaly své dovednosti a zažily skautské hodnoty naživo (Junák – český skaut, 2025).

1.6.3 Skauti a skautky

Skauti a skautky jsou děti ve věku přibližně 10–15 let, tedy žáci druhého stupně základní školy. Toto období je charakteristické začínajícím dospíváním, kdy dochází k výrazným fyzickým a duševním změnám. Děti v tomto věku mají silnou potřebu být součástí party vrstevníků a hledají své místo ve společnosti, proto se v této věkové kategorii klade důraz na rozvoj samostatnosti, spolupráce a odpovědnosti. Družinový systém je základním organizačním uspořádáním, který podporuje tyto hodnoty. Družina je skupina 6–8 vrstevníků, kteří spolu prožívají skautská dobrodružství. V čele družiny stojí rádkyně nebo rádce, což je nejzkušenější člen družiny, který koordinuje její činnost a pomáhá ostatním členům rozvíjet jejich schopnosti. Důležitou součástí je také oddílová rada, která zahrnuje vedení oddílu a rádce různých družin, slouží jako platforma pro rozhodování a sdílení nápadů. Tento přístup umožňuje dětem převzít zodpovědnost za část dění v družině a oddíle, čím se podporuje jejich osobní růst a rozvoj demokratických návyků. Důraz na spolupráci, komunikaci a odpovědnost připravuje mladé skauty a skautky na výzvy dospělého života.

Metodickou podporu pro skautské vedoucí tvoří takzvané skautské kompetence a výchovným nástrojem pro tuto věkovou kategorii je skautská stezka, odborky, časopis Skaut, ale také různé akce, ať už oddílové, střediskové nebo i celorepublikové, které zajišťují sjednocení celé družiny (Junák – český skaut, 2024).

1.6.4 Roveři a rangers

Roveři a rangers tvoří další věkovou kategorii v Junáku – českém skautu, která zahrnuje mladé lidi ve věku přibližně 15 až 24 let. Toto období je charakterizováno intenzivním osobním rozvojem, hledáním životního směru a přebíráním odpovědnosti za vlastní život a okolí. Roverský program je strukturován do dvou etap: Putující roveři a rangers (15–19 let) a Provázející roveři a rangers (20–24 let). Fáze putujících mladších roverů a rangers je zaměřena na intenzivní osobní rozvoj a přípravu na samostatný život. Mladší roveři a rangers pracují s nástrojem nazvaným Roverský kompas, který jim pomáhá orientovat se v možnostech rovingu a plánovat svůj rozvoj. Po jeho dokončení přecházejí k nástroji "Moje roverská cesta pro putující", který slouží k zaznamenávání a hodnocení jejich pokroku. Během této etapy se očekává, že splní určité podmínky, jako je účast na víkendových putováních a plnění výzev a projektů ve všech 16 tematických oblastech roverského programu. Provázející neboli starší roveři a rangers pokračují ve své roverské cestě s nástrojem "Moje roverská cesta pro provázející". V této fázi mají větší svobodu v plánování svého rozvoje a mohou se zaměřit na hlubší reflexi a přenos zkušeností na mladší členy kmene. Cílem je plně převzít odpovědnost za svůj osobní rozvoj a stát se průvodcem pro ostatní, ať už v rámci skautské organizace nebo mimo ni. Roverský program je postaven na třech základních principech: služba sobě, služba druhým a služba vyšším principům, jako je nejvyšší Pravda a Láska. Tato filozofie podporuje mladé lidi v hledání jejich místa ve společnosti, v osobním růstu a v přispívání k lepšímu světu kolem nich (Junák – český skaut, 2024).

1.6.5 Oldskauti

Oldskauti nebo také kmen dospělých je součástí hnutí, které sdružuje dospělé členy starší 25 let, kteří chtějí pokračovat ve skautské činnosti a přenášet její hodnoty do společnosti. Cílem je podpora skautingu mládeže a celoživotní sdílení skautských ideálů. Kmen dospělých má vlastní organizační strukturu a hospodaření v souladu s podmínkami ISGF (International Scout and Guide Fellowship). Řídící úlohu má Náčelnictvo Kmene dospělých, které

komunikuje s jednotlivými kluby prostřednictvím krajských a okresních legátů. Členové se řídí Řádem Kmene dospělých. V rámci projektu Oldskauting 21 byl vytyčen rámec skautingu dospělých. Metodika přináší soubor základních informací, tipů, výzev a projektů, které ukazují náplň činnosti jednotlivců i oldskautských klubů. Dospělí mohou být zapojeni do různých forem skautské činnosti, včetně vedení mládeže, organizace akcí nebo podpory skautské myšlenky ve společnosti. Skauting nabízí dospělým mnoho příležitostí k vlastní realizaci a podpoře skautské myšlenky (Junák – český skaut, 2025).

1.7 Skautský vedoucí

Skautský vedoucí je klíčovou postavou v organizaci Junák – český skaut. Většina skautských vedoucích začíná svou cestu jako členové skautského hnutí již v dětství a postupně přechází k rolím, které vyžadují větší zodpovědnost. K tomu, aby se stali plnohodnotnými vedoucími, skauti a skautky procházejí několika vzdělávacími stupni. Zpočátku, během staršího školního věku, mohou mladí skauti získat první zkušenosti v roli rádce, což znamená, že začnou vést družinu. To jim umožňuje se ve vedení dále vzdělávat a zlepšovat své dovednosti. Mezi klíčové vzdělávací kurzy, které jsou pro tento rozvoj důležité, patří například rádcovské kurzy, které se zaměřují na metodiku, psychologii, zdravotěvu, organizaci, bezpečnost a právo. Tyto kurzy mohou být v podobě jednodenních setkání, víkendových akcí nebo dokonce táborů (Skauting, 2025).

Po dovršení 15 let mohou skauti a skautky přistoupit k čekatelské zkoušce, která je základním stupněm ve vzdělávání vedoucích. Tato zkouška umožňuje mladým lidem spolupůsobit ve vedení oddílu, zastupovat vedoucího nebo organizovat krátkodobé akce. Čekatelská zkouška probíhá prostřednictvím čekatelských kurzů. V rámci těchto kurzů se skauti připravují například na oblasti jako je: psychologie, pedagogika, komunikace, metodika, nebo základy hospodaření (Junák – český skaut, 2024).

Pokud se skaut rozhodne pokračovat ve svém vzdělávání, může se ucházet o vůdcovskou zkoušku, která je nutná pro samostatné vedení oddílu a táborů. Vůdcovská zkouška je určena pro osoby starší 18 let a je komplexní prověrkou kompetencí potřebných pro vedení oddílu. Součástí této zkoušky je také zdravotnický kurz pro vedoucí táborů. Absolvování vůdcovské zkoušky opravňuje k samostatnému řízení jakéhokoliv typu skautského oddílu a organizaci skautských táborů (Junák – český skaut, 2024).

Skautský vedoucí tedy nejen že aktivně přispívá k rozvoji mladých lidí, ale také sám prochází dlouhým a důkladným vzděláváním, které zajišťuje kvalitní a bezpečné vedení v souladu s hodnotami skautingu. Ve své roli pak vede skauty a skautky, pomáhá jim v osobním růstu a v plnění jejich skautských ideálů (Junák – český skaut, 2024).

V dnešní době však skautští vedoucí čelí nové výzvě. Tou je začleňování digitálních technologií do skautského života. Ať už jde o efektivní organizaci skautských akcí, komunikaci mezi členy oddílu nebo využívání digitálních technologií během skautského programu. Skautské vedení tak musí být připraveno a co nejlépe děti digitální dobou provádět (Skauting, 2018).

2 DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE

Tato kapitola se zaměřuje na digitální technologie a jejich vliv na jednotlivce, zejména na děti, mládež a dospělé neboli skautské vedoucí. Kapitola se věnuje pozitivním i negativním aspektům digitálních technologií, včetně jejich vlivu na zdraví a sociální chování, zdůrazňuje důležitost vědomého a vyváženého používání těchto technologií. Diskutuje také o rizicích, jako je například závislost na technologiích a zdůrazňuje potřebu učit děti a mládež, jak správně používat digitální technologie. Závěr kapitoly se zaměřuje na používání technologií ve skautské organizaci.

Dosedla (2006) uvádí, že do oblasti digitálních technologií lze zahrnout širokou škálu běžně dostupných zařízení, se kterými se většina uživatelů setkává již od útlého věku. Patří sem zejména osobní počítače a různé typy periferních zařízení připojovaných k počítačům, jako jsou například mobilní telefony. Dále sem spadají technologie jako USB, DVD, digitální fotoaparáty, kamery, přehrávače hudby (např. MP3), počítačové sítě či bezdrátové technologie jako WiFi a Bluetooth. Tyto technologie jsou podle autora nedílnou součástí každodenního života společnosti. Také podle Strnadové (2011) se digitální technologie stávají neoddělitelnou součástí jak pracovního, tak soukromého života. Lidé jim věnují stále více pozornosti i času, což naznačuje, že jejich společenský význam bude i nadále narůstat.

Jak uvádějí Schmidt a Cohen (2014), internet umožňuje novým a rychle se rozvíjejícím technologiím (např. umělá inteligence, virtuální realita) přetvářet svět a každodenní život. Jejich předpovědi se soustředí na růst a větší dostupnost těchto technologií, což povede k vyšší míře propojenosti a schopnosti jednotlivců měnit svět kolem sebe. Podle autorů se do roku 2025 většina světové populace přesune z prostředí, kde měla velmi omezený přístup k nezkresleným informacím, do situace, kdy bude schopna získat všechny potřebné informace o světě prostřednictvím zařízení, které se vejde do dlaně. V roce 2022, tomu tak skutečně bylo. V online prostředí se nacházelo více než 63 % světové populace (Dvořák, 2022). V Evropské unii využívalo internet v roce 2023 více než 91 % osob ve věku 16 až 74 let. V České republice bylo v roce 2023 online 99 % osob do 55 let a 78 % osob ve věku 55–74 let (Český statistický úřad, 2024).

Vzhledem k tomuto vývoji se stále častěji diskutuje o dopadu digitálních technologií na jednotlivce i společnost jako celek. Odborníci upozorňují na celou řadu pozitivních, ale i negativních vlivů, které s sebou intenzivní používání technologií přináší. Negroponte (2001) věří, že digitalizace může přispět k většímu propojení lidí, zjednodušení komunikace,

zlepšení vzdělávání a snadnějšímu přístupu k informacím, a že digitální prostředí může přinášet nové příležitosti pro kreativitu a učení.

S postupem času se však čím dál více hovoří i o negativních stránkách technologií. Nespavost, deprese a závislost patří mezi nejzávažnější důsledky nadměrného užívání digitálních technologií. Jejich dopad na zdraví mladé generace je velmi významný. Mnozí možná podceňují, jak závažné může být, když někdo dlouhodobě nespí, avšak chronický spánkový deficit vede nejen k únavě, ale také zvyšuje riziko obezity a cukrovky. Obezita je navíc stále častěji spojována se závislostním chováním, což potvrzují nové poznatky z neurověd. S tímto stavem často souvisejí i sociální úpadek a úzkostné poruchy. Tento negativní vývoj může postupně vést až k depresím, sociální izolaci a dalším zdravotním potížím, například s pohybovým aparátem, srdcem, krevním oběhem, a dokonce i k demenci. U starších lidí může deprese přispět k rozvoji demence kvůli stresu, který zvyšuje hladinu stresových hormonů, které negativně ovlivňují mozek a způsobují odumírání nervových buněk. Nadměrná hmotnost a cukrovka rovněž zhoršují prokrvení mozku, co je další rizikový faktor pro rozvoj demence. Vědci zjistili, že digitální média mají měřitelný podíl na vzniku nadváhy, to ukazuje, jak více mechanismů spojených s užíváním digitálních technologií může přispívat k neurodegenerativním onemocněním. Zvláštní pozornost je třeba věnovat dětem a mladistvým, kteří digitální média používají nejčastěji, protože právě jejich zdravotní komplikace se mohou v budoucnu naplno projevit. Jinými slovy, pokud by digitální technologie používali pouze senioři, následky by nebyly tak závažné. Jenže nejvíce času před obrazovkami tráví mladí lidé, u kterých existuje vysoké riziko dlouhodobých psychických i fyzických potíží (Spitzer, 2016).

Právě proto je klíčové naučit se digitální technologie používat vědomě a s mírou. Tento přístup je nejvíce důležitý u dětí, které jsou ve vývoji a teprve si vytvářejí návyky, které je budou provázet po celý život (Krejčí, 2019). Dospělí, rodiče, pedagogové nebo vedoucí volnočasových aktivit by měli dětem jít příkladem v tom, jak s technologiemi zacházet vyváženě a smysluplně. Vytvořením zdravého prostředí, kde jsou digitální média vnímána jako nástroj, nikoli jako samozřejmá součást každého okamžiku, lze podpořit zdravý psychický i sociální vývoj mladé generace (Kersting, 2023). Dospělý by měl dítěti ukázat, jak digitální technologie používat. Například tak, že spolu nejprve projdou internet nebo použijí online aplikace. Jakmile dítě získá základní dovednosti a naučí se s digitálními technologiemi, tak je dalším krokem vedení dostatečné komunikace s dítětem, jak internet

používá a zda je to bezpečné. Následně je klíčové dítě průběžně sledovat a zajímat se o jeho aktivity na internetu (Ševčíková et al., 2014).

V dnešní době je velmi důležité, aby si rodiny vytvořily společnou dohodu o používání digitálních technologií. Rodiče by měli s dětmi otevřeně a upřímně komunikovat a společně si nastavit pravidla, která budou platit pro všechny členy rodiny. To znamená, jak pro děti, tak pro dospělé (Kršňák, 2020). Mezi taková pravidla může patřit například omezení času stráveného u obrazovky za účelem zábavy na maximálně dvě hodiny denně nebo dohoda, že během společného jídla nebude nikdo používat elektronická zařízení. V těchto chvílích je důležité si naplno užít čas s rodinou, věnovat se jeden druhému a posilovat vzájemné vztahy (Kersting, 2023).

Pro kvalitní využití volného času je klíčové jej trávit i bez digitálních technologií. Odpočinek a aktivní relaxace jsou důležité pro kvalitní život, která je stará více než dva tisíce let, ale je dnes aktuálnější než kdy dřív. Právě tímto směrem by se měla společnost ubírat. Kvalitní volný čas úzce souvisí s digitálním minimalismem. Digitální minimalismus je způsob, jakým lidé přistupují k digitálním technologiím. Měli by se zaměřovat pouze na činnosti, které jsou pro daného člověka skutečně důležité, a ostatní digitální podněty ignorovat. Cílem je mít technologie pod kontrolou, nikoliv být jimi ovládáni (Newport, 2019). Každý člověk by měl důvěřovat své intuici. Pokud má pocit, že digitální technologie využívá nadměrně, pravděpodobně tomu tak skutečně je. Lidské tělo ví, kdy toho má dost. Proto je důležité mu naslouchat a snažit se zajistit rovnováhu mezi používáním digitálních technologií a času stráveného bez nich (Sieberg, 2014).

2.1 Digitální technologie a vliv na děti a mládež

Dynamický vývoj mediálního prostředí ovlivňuje způsob, jakým dnešní děti tráví svůj volný čas a konzumují mediální obsah. Tento rychlý vývoj vytváří potřebu lépe se v tomto prostředí orientovat a porozumět mu. Otázky ohledně vhodnosti nebo škodlivosti aktivit dětí na digitálních zařízeních, stejně jako potřeba nastavení pravidel pro jejich používání, jsou aktuálním tématem pro mnoho rodičů, učitelů i odborníků. Děti tráví volný čas širokou škálou činností, které mohou být organizované i neorganizované, spojené s médii nebo bez nich, a to jak v online, tak off-line prostředí. Typ aktivit, které si děti vybírají, se mění podle jejich věku. Mladší děti obvykle tráví den hraním si, domácími úkoly a sledováním pohádek či filmů v televizi. Hlavním zdrojem inspirace pro výběr aktivit ve volném čase bývá blízké

okolí dítěte, zejména rodina a kamarádi. Tito lidé ovlivňují výběr kroužků, her, knih, pohádek či videí na internetu. Starší děti dávají přednost komunikaci s přáteli přes internet, prohlížení sociálních sítí nebo poslechu hudby. U těchto dětí pak nabývají na významu sociální sítě a influenceři. Ti představují nové trendy, ukazují, co je populární, a zároveň sdílejí vlastní názory a doporučení, která mohou ovlivnit rozhodování dětí (Friedlaenderová, 2024).

Používání digitálních technologií v dětství může být spojeno s několika významnými zdravotními riziky. Mezi ně patří například zvyšující se výskyt obezity, zhoršená kvalita a délka spánku, problematické chování spojené s nadměrným používáním internetu a rozvoj tzv. netolismu, tedy závislosti na online prostředí. Dalšími riziky jsou kyberšikana a sexting. Z výzkumů také vyplývá, že hraní násilných videoher může statisticky podpořit sklony k agresivnímu chování i v běžném životě. U sociálních sítí hraje roli, s kým starší děti komunikují. Zda s lidmi, které osobně znají, nebo s těmi, které znají jen virtuálně. Zajímavé je, že depresivní symptomy se vyskytují častěji jak u těch, kdo sociální sítě využívají minimálně, tak i u těch, kteří na nich tráví extrémně mnoho času. Nízkou životní spokojenost vykazují rovněž pasivní uživatelé, kteří pouze sledují obsah bez interakce, stejně jako ti, kteří jsou na sítích až příliš aktivní, například neustálým sdílením příspěvků a komentářů na úkor běžného života. Důležitým faktorem pro zdravý vývoj dítěte je nejen samotná délka času stráveného u obrazovky, ale především to, jakým způsobem dítě internet používá. Nervová soustava potřebuje pravidelné pauzy od digitálních podnětů, avšak přesná délka takzvaného digitálního detoxu je u každého jedince odlišná a zatím není přesně stanovena (Sadílková, 2021).

2.2 Digitální technologie a vliv na skautské vedoucí

Vědecké výzkumy ukazují, že časté užívání digitálních technologií u dospělých má významný dopad na funkci mozku a chování, a to jak negativní, tak pozitivní. Dlouhodobé trávení času před obrazovkou může vést k projevům deficitů pozornosti, zhoršení emocionální a sociální inteligence, závislosti na technologiích, sociální izolaci, narušení vývoje mozku a poruchám spánku. Na druhé straně existují různé aplikace, videohry a další online nástroje, které mohou přinášet benefity pro zdraví mozku. Snímky lidského mozku ukázaly, že starší dospělí, kteří se teprve učí používat internet, vykazují významné zvýšení neuronální aktivity během simulovaných vyhledáváních na internetu. Dále se zjistilo, že

některé počítačové programy a videohry mohou zlepšit paměť, multitaskingové dovednosti, fluidní inteligenci a další kognitivní schopnosti. Potom existují aplikace a digitální nástroje, které nabízejí intervenci pro duševní zdraví člověka, monitorují ho a dokážou mu zlepšit náladu a chování (Small et al., 2020).

V rámci zjištění pozitiv i negativ digitálních technologií a jeho vlivu na člověka, je důležité uznat, že mohou mít své místo i v oblasti neformálního vzdělávání a volnočasových aktivit. To ale za předpokladu, pokud jsou využívány smysluplně a s jasně vymezenými pravidly. Jedním z příkladů, kde se tato rovnováha může uplatnit, je právě skauting. Skautské prostředí dlouhodobě podporuje rozvoj samostatnosti, spolupráce, zodpovědnosti a vztahu k přírodě. Skautský vedoucí by měl dobře vědět, jak digitální technologie používat. Měl by si uvědomovat pozitiva i negativa co digitální technologie přinášejí a mít k nim zdravý přístup. Toto by měl předávat i dětem, učit je zdravou rovnováhu mezi digitálním a normálním světem a být pro děti takovým digitálním průvodcem (Brzybohatá, 2024).

V době digitální transformace se však i vedoucí setkávají i s otázkou, jak vhodně integrovat digitální technologie do svého programu, aniž by tím oslabili základní hodnoty skautingu, proto Český skauting v rámci své Strategie 2030 klade důraz na přípravu mladých lidí na současný a budoucí svět, což zahrnuje i práci s digitálními technologiemi (Junák – český skaut, 2024). Skauti se zaměřují na rozvoj schopnosti orientovat se v nejistých situacích, kreativní přístup k problémům a seberegulaci v digitálním prostředí. V některých oddílech se děti učí o kyberšikaně, bezpečnosti online a rozvoji pozitivního vztahu k vlastnímu tělu prostřednictvím digitálních médií. Tento přístup umožňuje mladým lidem získat potřebné dovednosti pro život v digitálním světě, aniž by ztráceli kontakt s přírodou a tradičními hodnotami skautingu (Brzybohatá, 2024).

II PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

Tématem bakalářské práce jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Dnešní společnost je ohrožena digitálními technologiemi a možnou závislostí na nich. Tyto technologie se v posledních desetiletích staly nedílnou součástí každodenního života. Hlavní hrozbou, ale také pomocným nástrojem moderní doby, se stal internet. Odhady globální prevalence nadužívání internetu přinesla systematická review 504 studií z celého světa. Z těchto studií vyplynul výsledek, že v Evropě je prevalence internetové závislosti 11,1 % (Meng et al., 2022). Konkrétně v České republice se Český statistický úřad (2023) věnoval výběrovému šetření o využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci za rok 2023. V tomto šetření bylo zjištěno, že 78,1 % dospělé populace používá internet na denní nebo téměř denní bázi. V roce 2022 bylo toto užívání na 77,7 % což značí, že se užívání internetu u dospělé populace zvyšuje.

Digitální technologie využívají nejen dospělí, ale i dnešní děti vyrůstají v digitálním prostředí, které má vliv na to, jak tráví svůj čas, jakým způsobem se učí a komunikují s ostatními, a mohou mít dopady i na jejich psychické zdraví a sociální vztahy. Dle Stránského (2023) až 74 % dětí tráví svůj volný čas online, místo interakce a hraní si s ostatními off-line.

V projektu EU Kids Online IV v České republice (Eu Kids Online, 2018), jenž byl zaměřen na online aktivity a rizika u dětí a dospívajících bylo zjištěno, že 84 % dětí a dospívajících je denně online pomocí mobilního telefonu. Díky tomuto online připojení je možné, že se děti setkají s online riziky, jako je například kyberšikana nebo škodlivé obsahy internetu.

Zároveň se digitální technologie dostávají i do organizací zaměřených na výchovu a rozvoj mládeže. Jsou to například nestátní neziskové organizace jako je Junák – český skaut, Pionýr, Sdružení hasičů nebo Česká tábornická unie.

Junák – český skaut, z. s. je dobrovolný, nepolitický a nezávislý spolek, který se věnuje podpoře všestranného rozvoje dětí a mládeže podle zakladatelů skautského hnutí. Skautské hnutí má dlouhou tradici zaměřenou na rozvoj mravních, duchovních, tělesných, intelektuálních a sociálních schopností tak, aby každý skaut byl připraven plnit tři základní principy skautingu (Junák – český skaut, 2022). Což je občas obtížné propojit s dnešním

moderním a digitalizovaným světem. Proto nás zajímají názory skautských vedoucích. Jak zvládají propojovat digitální technologie a už zmíněný všestranný rozvoj dětí a mládeže. Skautští vedoucí jsou pro děti častým vzorem, a proto je důležité věnovat pozornost jejich přístupu k digitálním technologiím a tomu, zda je využívají efektivně, jak v osobním životě, tak ve skautské činnosti. Skautští vedoucí jsou totiž hlavními aktéry v rozhodování o tom, zda budou a jak budou digitální technologie do skautské činnosti vstupovat či nikoli. Je tedy zásadní porozumět jejich názorům a zkušenostem, aby bylo možné adekvátně nastavit efektivní propojení digitálních technologií a skautské činnosti, aniž by to ohrozilo principy, na kterých skautské hnutí stojí.

3.1 Výzkumné cíle

Hlavním cílem výzkumu je zjistit, jaké názory mají skautští vedoucí na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut.

Dalším výzkumným cílem této práce je zjistit, co si skautští vedoucí myslí o používání digitálních technologií v jejich osobním životě.

3.2 Výzkumné otázky

Jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut?

Jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v jejich osobním životě?

3.3 Pojetí výzkumu

Za účelem zjištění, jaké názory mají skautští vedoucí na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut jsme volili kvantitativní výzkumné pojetí. Toto pojetí výzkumu bylo v souladu s výzkumnými otázkami a cíli, které se zaměřují na zmapování postojů a názorů skautských vedoucích na využívání digitálních technologií ve skautské organizaci, ale také v jejich osobním životě. Kvantitativní výzkumné pojetí je rychlé a účinné při shromažďování dat pro hodnocení výzkumu (Hendl, 2016). Výhodou této

metody je především finanční nenáročnost a také možnost okamžitého provedení šetření. Na druhou stranu může být nevýhodou přítomnost rušivých elementů, které mohou respondenti vnímat při vyplňování dotazníku (Disman, 2002). Kvantitativní přístup tak umožnil komplexně prozkoumat danou problematiku.

3.4 Výzkumný soubor

Základní soubor

Do výzkumného souboru byli zařazeni skautští vedoucí starší osmnácti let, ne vždy ale musí být vedoucí dospělý. Většinou větší zodpovědnost nastává v období staršího školního věku, kdy se dítě může stát rádcem skautské družiny. Získává první zkušenosti a může se ve vedení vzdělávat mnoha způsoby. Jedním ze způsobů je rádcovský kurz. Po dovršení 15 let se může přihlásit na čekatelský kurz s čekatelskou zkouškou, která mu umožní spolupůsobit ve vedení oddílu, zastupovat vedoucího oddílu nebo vést jednotlivé krátkodobé akce. Dalším stupněm vzdělání je vůdcovská zkouška, která je vhodná pro členy starší 18 let a opravňuje k samostatnému vedení oddílu (jakéhokoliv typu) a také k vedení skautského tábora. Dalšími stupni vzdělání jsou například střediskové minimum, zdravotnický kurz nebo instruktorské vzdělávání (Skaut.cz, 2025).

Skautský vedoucí je velmi důležitou osobou pro správné fungování Junáka – českého skauta. Takový vedoucí většinou sám prošel skautským hnutím, a proto má zkušenosti, pozitivní vztah ke skautingu a děti a mládež vede zcela dobrovolně v souladu s posláním Junáka (Vítek, 2022). Posláním Junáka – českého skauta je „podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k sobě samým, bližním, vlasti, přírodě a celému lidskému společenství v souladu s principy a metodami stanovenými zakladatelem skautského hnutí, lordem R. Baden-Powellem a zakladatelem českého skautingu A. B. Svojsíkem“ (Junák – český skaut, 2022).

Každý skautský vedoucí je členem Junáka. Členem Junáka je každý člověk, který souhlasí s posláním, principy a výchovnou metodou skautského hnutí (Junák – český skaut, 2022). Každý člen má ve skautském hnutí svou roli, která je zcela individuální. Skautští vedoucí působí ve skautských oddílech, což je základní výchovná jednotka Junáka. Ve skautském oddíle působí vedoucí jako sehraný tým. Tento tým se skládá například z oddílového vedoucího, zástupce vedoucího oddílu, oddílových rádců a družinových rádců. Ti mohou

dohromady tvořit oddílovou radu, která zajišťuje hladký chod oddílu. Každý člen rady má jasně vymezeny oblasti a úkoly, za které nese zodpovědnost. Úkolem vedoucího oddílu je pak koordinovat činnosti, podporovat jednotlivé členy a dohlížet na správné plnění úkolů (Skautská křižovatka, 2022).

K datu 13. 3. 2025 se v organizaci nacházelo až 78 137 členů, konkrétně dětí a mládeže do 18 let bylo 51 938 členů a 26 199 bylo v této organizaci členů dospělých, tedy starších 18 let (Chmelař, 2025). Díky těmto číslům je Junák – český skaut největší organizací pro děti a mládež v České republice.

Výběrový soubor

Výběrový soubor pro tento výzkum tvořili skautští vedoucí starší 18 let, kteří působí v okrese Uherské Hradiště. Respondenty jsme v tomto výzkumu kategorizovali podle délky vedení a také podle věkové kategorie, kterou vedou. Výzkum se tedy zaměřoval na specifickou skupinu respondentů.

V rámci okresu Uherské Hradiště se nachází 7 skautských středisek, přičemž skauting má v této oblasti dlouholetou tradici, sahající až do roku 1920. Uherské Hradiště bylo jedním z prvních měst ve Zlínském kraji, kde skauting vznikl. Tato oblast prošla řadou historických momentů, které ovlivnily vývoj skautingu v tomto okrese, ale také mohly ovlivnit názory současných skautských vedoucích, proto bylo důležité tuto oblast zkoumat. Výběr tohoto okresu také přinášel značné výhody z hlediska kontaktů a dostupnosti, což mohlo zvýšit ochotu respondentů zúčastnit se výzkumu. V tomto výzkumu byl kladen důraz na exhaustivní výběr, což znamená, že všichni skautští vedoucí starší 18 let, kteří působí v daném okrese, byli vyzváni k účasti na výzkumu a vyplnění dotazníku. Tento přístup zajistil, že výzkumný vzorek bude co nejreprezentativnější a zahrne všechny názory vedoucích na používání digitálních technologií ve skautské organizaci. Výběrový soubor také zahrnoval kritéria jako délku zkušeností s vedením dětí a vedení různých věkových kategorií, protože názory skautských vedoucích se mohly díky těmto kritériím lišit. Tento výběr mohl mít i své nevýhody, protože se zaměřoval pouze na jednu geografickou oblast, což znamená, že výsledky nemusely být plně generalizovatelné na skautské vedoucí i v jiných okresech. I přesto výzkum v tomto okrese přinesl cenné informace pro zkoumání dané problematiky.

Tabulka 1 Rozložení respondentů do kategorií podle délky vedení

kategorie	četnost	kumulativní četnost	relativní četnost	kumulativní relativní četnost
do 5 let	27	27	58,70	58,70
6–10 let	11	38	23,91	82,60
11–19 let	4	42	8,70	91,30
nad 20 let	4	46	8,70	100

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Tohoto výzkumu se celkem zúčastnilo 46 respondentů. Z výše uvedené tabulky vyplývá, že největší zastoupení respondentů bylo s délkou vedení do 5 let, konkrétně to bylo 59 % výzkumného souboru. Další kategorií byla délka vedení od 6 do 10 let, tedy 24 %. Následující kategorie délky vedení od 11 do 19 let tvořilo 9 % respondentů. Poslední kategorií s délkou vedení více jak 20 let tvořilo také 9 % respondentů.

Tabulka 2 Rozložení respondentů do kategorií podle věkové kategorie vedení

kategorie	četnost	kumulativní četnost	relativní četnost	kumulativní relativní četnost
Benjamínci	6	6	13,04	13,04
Vlčata, světlušky/ žabičky	13	19	28,26	41,30
Skauti	15	34	32,60	73,91
Roveri	7	41	15,22	89,13
Nikoho nevede	5	46	10,87	100

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Další tabulka ukazuje, jakou věkovou kategorii skautští vedoucí vedou. Výzkumný vzorek vedoucích benjamínů byl 13 %, u vlčat a světlušek či žabiček to bylo 28 %, skautů a skautek 33 %. Vedoucí roverů měli zastoupení 15 %. Další možností bylo vedení oldskautů, ty však z vedoucích v tomto výzkumném vzorku nikdo nevede, a proto není tato možnost uvedena v tabulce. Poslední kategorií byla možnost zaznačit, že vedoucí aktuálně žádnou věkovou kategorii na přímo nevede, tu zaznačilo 11 % výzkumného vzorku.

3.5 Výzkumná technika

Vzhledem ke kvantitativnímu charakteru výzkumného problému bylo výzkumným nástrojem dotazníkové šetření vlastní konstrukce, konkrétně byla zvolena výzkumná metoda Q metodologie. Q metodologie představuje soubor psychometrických a statistických postupů, které byly vytvořeny Williamem Stephensonem v 50. letech 20. století. Tato metoda se využívá především k zjištění postojů a názorů jednotlivců na specifická témata, což odpovídá záměru tohoto výzkumu (Chráska, 2016). Prvním krokem v procesu Q metodologie je sestavení souboru výroků vztahujících se k danému problému. V rámci vytváření jednotlivých výroků jsme se nechali inspirovat zkušenostmi ve skautském hnutí, diskusemi nad tímto tématem, ale také více zdroji, jako jsou například příručka Skautská praxe 2.0 (Červinka, 2019), časopisy Skauting, (Skauting, 2018; Skauting, 2019) nebo článek se samotnou mluvčí Junáka Barbory Trojak (Brzybohatá, 2024). Výroky můžeme nazývat jako Q sample nebo také Q typy. Pro sběr dat v tomto výzkumném šetření byl určen soubor 40 výroků, protože podle Kalvase (2017) je běžně doporučováno, aby Q sample obsahovalo 40–50 položek. Soubor respondentů se nejčastěji pohybuje mezi 30–50 jedinci. V tomto výzkumu jsme tedy předpokládali se 40 skautskými vedoucími staršími 18 let z okresu Uherské Hradiště. Realizovaného výzkumu se zúčastnilo 46 respondentů. Dotazníkové šetření probíhalo formou tužka, papír a zcela anonymně. Respondentům se předkládal soubor výroků neboli Q-typů, které měli roztřídit dle míry souhlasu (na škále 10) či nesouhlasu (na škále 0) s daným tvrzením. Škála byla navržena tak, že 0 znamenalo naprosto nesouhlasím, 10 pak naprosto souhlasím. Řazení výroků ve sloupcích nehrálo roli. Důležité bylo umístění na čísly obodované škále. S tříděním těchto výroků respondentům pomáhal formulář (obr. 1), do kterého zaznamenávali své odpovědi.

Dotazník byl strukturován do tří částí. Úvodní část obsahovala oslovení s žádostí o účast na výzkumném šetření, poděkování za spolupráci a také instrukce k vyplnění dotazníku. V další části se nacházely dvě položky informačního charakteru. První otevřená položka byla zaměřena na délku vedení ve skautské organizaci. Druhá položka byla polytomická, dávala respondentovi možnost vybrat z předem připravených odpovědí a zajímala se o to, jakou věkovou kategorii vedoucí vede. V poslední části dotazníku bylo respondentovi předloženo samotné schéma třídění výroků. Výroky byly rozděleny od 1. po 24. do kategorie skaut a digitální technologie a od výroku 25. po výrok 40. byly výroky zaměřeny na osobní život respondenta. U každého výroku byla poté zjištěna průměrná hodnota neboli míra souhlasu. Výroky byly řazeny podle oblastí výzkumných cílů a otázek. Tedy zjištění názorů

11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.
12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.
13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.
14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.
15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.
16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.
17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.
18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).
19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.
20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.
21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.
22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.
23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.
24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.
25. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují organizování a plánování skautských aktivit.
26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.
27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.
28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.
29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.
30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.
31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy.
32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.
33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.
34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.
35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.
36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.
37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.

38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.
39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.
40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.

3.6 Způsob zpracování dat

Pro zpracování dat kvantitativního metodologického výzkumu jsme volili popisné statistiky. Respondenti byli v tomto výzkumu kategorizováni podle délky vedení a také podle věkové kategorie, kterou vedou. Získaná data byla převedena do programu Microsoft Excel a uspořádána do datové matice, z ní byly vypočítány průměry výroků, jejichž výsledky vypovídají o tom, jak respondenti s daným výrokiem na škále souhlasí či nikoli. Čím vyšší průměr výroku je, tím více s ním respondenti souhlasili a čím nižší je, tím s ním souhlasili méně či vůbec. Ke každé tabulce byla napsána popisná statistika a na závěr samotná interpretace dat.

3.7 Analýza dat

V rámci výzkumného šetření byly zkoumány názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Tabulky k analýze dat se vždy dělí podle výzkumných otázek na oblast digitálních technologií ve skautské organizaci a poté na oblast osobního života respondenta spojený se skautskou organizací.

Výzkumné otázky byly:

Jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut?

Jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v jejich osobním životě?

Tabulky jsou za sebou seskládány podle kategorií. Nejprve podle toho, jakou věkovou kategorii skautský vedoucí aktuálně vede a následně podle délky jeho praxe s vedením.

Q-typy jsou ve všech následujících tabulkách seřazeny od výroků, se kterými respondenti nejvíce souhlasí (nejvyšší průměrné hodnocení) po výroky, se kterými souhlasí nejméně (nejnižší průměrné hodnocení).

Tabulka 3 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení všech respondentů

VŠICHNI RESPONDENTI – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	7,07
2.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	6,74
3.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	6,43
4.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6,17
5.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	6,11
6.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	5,83
7.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,67
8.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	5,46
9.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	4,91
10.	23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4,85
11.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	4,80
12.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	4,69
13.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4,65
14.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	4,59
15.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	4,41
16.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	4,26

17.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	4,20
18.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	3,93
19.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3,91
20.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	3,5
21.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	3,30
22.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	3,24
23.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	3,22
24.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	2,63

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

U tabulky číslo 3 nejvíce pozitivně hodnocené výroky ukazují, že respondenti vnímají technologie jako užitečné nástroje, které usnadňují fungování celé organizace a mohou přispět k její větší efektivitě. Respondenti kladou velký důraz na správné a bezpečné využívání technologií. Na spodní straně tabulky jsou uvedeny výroky, se kterými respondenti souhlasí nejméně. Výroky ukazují na obavy o negativní dopady digitalizace. Respondenti byli proti nadměrnému využívání digitálních technologií. Vnímali možné negativní dopady na tradiční skauting a narušení soustředění a atmosféry skupiny. Posledním výrokem s nejmenším průměrným hodnocením respondenti potvrzují, že v dnešní době téměř každý vedoucí používá digitální technologie.

Tabulka 4 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení všech respondentů

VŠICHNI RESPONDENTI – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra. 27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	6,5

2.	25. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují organizování a plánování skautských aktivit.	6,48
3.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,33
4.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem. 28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	6,28
5.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	5,37
6.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	5,24
7.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	5,22
8.	38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,15
9.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5,11
10.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	4,89
11.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	4,17
12.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	4,13
13.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy nevedlo do stresu.	3,91
14.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy.	3,85

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Výsledky výzkumu v tabulce číslo 4 ukazují, jak respondenti vnímají vliv digitálních technologií na jejich osobní život ve spojení se skautskými aktivitami. Nejvíce pozitivně hodnocený výrok se týká využití digitálních technologií při skautských akcích, kdy respondenti souhlasí s tím, že technologie mohou být efektivní, ale zároveň by neměly narušit pravou skautskou atmosféru. Dalším velmi pozitivně hodnoceným výrokem je tvrzení, že digitální technologie usnadňují komunikaci mezi členy organizace i mimo pravidelná osobní setkání. Nejnižší průměrné hodnocení získal výrok, který pojednává o ztrátě osobního kontaktu při používání digitálních technologií u skautských aktivit, což naznačuje, že respondenti vnímají technologické nástroje jako podpůrné, ale zároveň si uvědomují jejich potenciální negativní důsledky na interakci mezi členy, uvědomují si

potřebu udržet rovnováhu mezi prací s technologiemi a skautingem bez technologií, a to jak v osobním životě, tak i v průběhu skautských akcí.

Tabulka 5 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Benjamínků

VEDOUcí BENJAMÍNKŮ – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	7,33
2.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	7,16
3.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti. 22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6,66
4.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	6,16
5.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	5,66
6.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	5,5
7.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	5,33
8.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená. 6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností. 7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií. 24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,16
9.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4,83
10.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	4,5
11.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie. 21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	4,16

12.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	4
13.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	3,83
14.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	3,33
15.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	2,83
16.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	2,66666667
17.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	1,66
18.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	1,5

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Výsledky hodnocení názorů vedoucích věkové kategorie benjamínků na využívání digitálních technologií ukazují, že respondenti považují technologie za užitečné a usnadňující fungování skautské organizace. Nejvíce pozitivně hodnotí výroky o využití digitálních technologií pro efektivitu organizace a jejich užitečnost ve skautu. Respondenti rovněž zdůrazňují význam bezpečnosti a ochrany soukromí. Naopak, nižší hodnocení získaly výroky týkající se omezení využívání digitálních technologií ve skautském programu a jejich vlivu na soustředění a atmosféru skupiny. Celkově se ukazuje, že vedoucí věkové kategorie benjamínků mají pozitivní, ale zároveň opatrný přístup k integraci digitálních technologií do skautské činnosti.

Tabulka 6 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Benjamínků

VEDOUcí BENJAMÍNKŮ – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	7,33
2.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání. 28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími. 30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,33

3.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. 26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	6,16
4.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	5,5
5.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu. 38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,16
6.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli. 33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií. 36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5
7.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	4,5
8.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy nevedlo do stresu.	4,16
9.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	3,33

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Nejvyšší průměrné hodnocení u této kategorie dosáhl výrok číslo 40, který se zabývá efektivitou digitálních technologií, ale nesmí se díky nim ztrácet pravá skautská atmosféra. Další ceněné jsou výroky, které se týkají usnadnění komunikace s ostatními členy, rodiči dětí a pak také jednodušší sdílení informací či materiálů mezi skautskými vedoucími. Nízké hodnocení získaly výroky, které se týkají negativních dopadů při používání digitálních technologií, jako je stres, ztráta osobního kontaktu nebo rozptýlení během skautských aktivit.

Tabulka 7 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Vlčat a světlušek (žabiček)

VEDOUCÍ VLČAT A SVĚTLUŠEK (ŽABIČEK) – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	7,69
2.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	6,62
3.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí. 4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	6,31
4.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné. 6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností. 8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	6,08
5.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	5,92
6.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	5,31
7.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	4,92
8.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4,77
9.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	4,69
10.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4,62
11.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	4,54
12.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	4,38
13.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	4
14.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	3,69
15.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	3,62

16.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	3,46
17.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod. 18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	3,38
18.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	2,85
19.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	2,15

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Výsledky hodnocení názorů vedoucích věkové kategorie vlčat a světlušek (žabiček) na využívání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut ukazují, že respondenti přikládají velkou váhu správnému a bezpečnému používání technologií. Nejvíce pozitivně hodnocený výrok se týká zásad ochrany soukromí a bezpečnosti. Respondenti také vnímají digitální technologie jako nástroj, který zjednodušuje organizaci a zlepšuje spolupráci mezi vedoucími. Negativní názor respondenti mají k nadměrnému používání technologií, snaží se tedy o vyváženost. Digitální technologie jsou užitečné, ale měl by být kladen důraz na vyváženost a ochranu hodnot skautského hnutí.

Tabulka 8 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Vlčat a světlušek (žabiček)

VEDOUcí VLČAT A SVĚTLUŠEK (ŽABIČEK) – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	7,31
2.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,77
3.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	6,62
4.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	6,23
5.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	5,92

6.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,69
7.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	5,46
8.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	5,38
9.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5,23
10.	38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5
11.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	4,77
12.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	4,54
13.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy.	4,15
14.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	3,92
15.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	3,77
16.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	3,62

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Nejvyšší průměrné hodnocení u této kategorie dosáhl výrok číslo 27. Pro vedoucí včítat a světlušek (žabiček) je důležitá komunikace s ostatními členy organizace i mimo pravidelné sekávání. Neutrální postoj mají k udržení tradičního způsobu učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií. Nejméně souhlasí s výrokem 33, který poukazuje na nezáměr omezit digitální technologie, respondenti tímto názorem vyjadřují, že se právě snaží digitální technologie omezit.

Tabulka 9 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Skautů

VEDOUcí SKAUTŮ – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	7,33

2.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	6,66
3.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	6,46
4.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	6,26
5.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	6,13
6.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6
7.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,46
8.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	5,26
9.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,13
10.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	4,8
11.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	4,73
12.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	4,6
13.	23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4,53
14.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	4,4
15.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	4,2
16.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	4,06
17.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	3,93
18.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	3,73
19.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	3,53
20.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	3,46
21.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost. 19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3,4

22.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	2,86
23.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	2,6

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Ochrana soukromí a bezpečnost je pro vedoucí skautů nejvíce důležitá, protože tento výrok měl nejvyšší průměrné hodnocení. Respondenti uznávají přínosy digitalizace, ale mají i obavy týkající se nadměrného používání technologií, především pokud jde o jejich vliv na soustředění a atmosféru skupiny během skautských aktivit, nebo narušení tradičních metod skautingu. Tento postoj ukazuje, že si vedoucí této věkové kategorie uvědomují jak pozitivní, tak i potenciálně negativní dopady digitalizace na skautské hnutí.

Tabulka 10 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Skautů

VEDOUCÍ SKAUTŮ – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	7,06
2.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	6,93
3.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	6,66
4.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	6,4
5.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	6,2
6.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	5,8
7.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	5,73
8.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	5,66
9.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje. 36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5,33

10.	38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,26
11.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	5
12.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	4,06
13.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	4
14.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	3,86
15.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy.	3,66

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Vedoucí věkové kategorie skautů nejvíce souhlasily s výrokem číslo 26, který poukazuje na digitalizaci a sní spojený lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisí se skautskou činností. Nejméně souhlasí s výrokem číslo 31, který pojednává o možné ztrátě osobního kontaktu mezi členy u používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit.

Tabulka 11 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Roverů

VEDOUCÍ ROVERŮ – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	6,42
2.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné. 9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	6
3.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace. 22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	5,85
4.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	3,57
5.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod. 17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	5,42

6.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	5,28
7.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií. 21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	5,14
8.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností. 18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	5
9.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie. 20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	4,86
10.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	4,71
11.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	4,57
12.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	4,29
13.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	4,14
14.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné. 16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4
15.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3,57
16.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	2,14

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie, tento výrok je nejdůležitější pro vedoucí věkové kategorie roverů. Používání digitálních technologií pro tuto věkovou kategorii je zcela běžné, a tak není překvapující, že vedoucí při skautském programu digitální technologie rádi využívají, je pro ně však důležité, aby technologie nenarušily soustředění a atmosféru skupiny. Díky tomuto názoru se právě výrok číslo patnáct nachází na posledním místě v tabulce hodnocení.

Tabulka 12 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Roverů

VEDOUCÍ ROVERŮ – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	7,29
2.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,71
3.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími. 40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	5,86
4.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	5,71
5.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	5,57
6.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání. 37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií. 38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,29
7.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	5,14
8.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	4,86
9.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	4,71
10.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	4,57
11.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	4,29
12.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	3,57

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

V osobním životě vedoucích roverů je důležitý názor, že přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. Na nejnižší příčce tabulky se umístily dva výroky, a to konkrétně výroky 31. a 32. Výrok 31

říká, že používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy a výrok 32, že digitální technologie jsou stresující.

Tabulka 13 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou

VEDOUcí BEZ VĚKOVÉ KATEGORIE – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. 4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	8,6
2.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	7,8
3.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	7,6
4.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy. 9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	6,6
5.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6,2
6.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	5,8
7.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,6
8.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,4
9.	23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4,6
10.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	4,2
11.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	4
12.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií. 18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	3,8
13.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska. 16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	3,6

14.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	3,4
15.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou. 19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3
16.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	2,6
17.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	2,4
18.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	2
19.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	1,6

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Mezi výzkumným souborem jsou i respondenti, kteří momentálně žádnou specifickou věkovou kategorií nevedou. Mohou to být například vedoucí oddílů či středisek nebo vedoucí, kteří pomáhají s udržováním zázemí pro členy skautského hnutí. Pro tyto vedoucí byly nejdůležitější dva výroky. Ten, který poukazuje na usnadnění fungování organizace díky technologiím a také ten, který říká, že vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. Respondenti naopak nesouhlasí s výrokem, že vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.

Tabulka 14 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorií nevedou

VEDOUcí BEZ VĚKOVÉ KATEGORIE – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	7,2
2.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	7
3.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	6,6
4.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	6,4

5.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,2
6.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	5,8
7.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	5,4
8.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu. 39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	5,2
9.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií. 38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5
10.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas. 36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	4,6
11.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	4,2
12.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy nevedlo do stresu.	3,6

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Výsledky ukazují, že respondenti v jejich osobním životě vnímají digitální technologie jako nástroj, který usnadňuje organizaci a komunikaci v rámci skautské činnosti. Nejvíce pozitivně hodnocený výrok se týká přehledu o termínech a úkolech souvisejících se skautskými aktivitami, což naznačuje, že technologie skutečně přispívají k lepší organizaci. Dále respondenti ocenili efektivitu digitálních nástrojů při komunikaci s ostatními členy a rodiči skautů. Výroky s nejnižším průměrným hodnocením poukazují na udržení tradiční skautské atmosféry a osobního kontaktu mezi členy. Výrok o tom, že technologie mohou být rozptýlením během akcí, a výrok o ztrátě osobního kontaktu, ukazují na snahu o zachování rovnováhy mezi digitalizovanými a tradičními formami skautských aktivit.

Tabulka 15 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích do 5 let praxe s vedením

VEDOUCÍ DO 5 LET PRAXE – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	6,81
2.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	6,59
3.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6,48
4.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	6,29
5.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy. 6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	6,11
6.	20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,74
7.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.	5,70
8.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,04
9.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	4,81
10.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4,74
11.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	4,70
12.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	4,59
13.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	4,52
14.	23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4,44
15.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	4,29
16.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	3,96
17.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	3,88

18.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3,85
19.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	3,81
20.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	3,52
21.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	3,26
22.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	3,11
23.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	3,04

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Respondenti s poměrně krátkou dobou praxe nejvíce souhlasily s výroky 4., 1. a 22., které vyjadřují pozitivní postoj vůči digitálním technologiím. Podle nich jsou technologie užitečné, usnadňují fungování celé organizace a jsou také nezbytné při organizování různých akcí. Respondenti naopak nesouhlasily s tím, že digitální technologie ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.

Tabulka 16 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích do 5 let praxe s vedením

VEDOUCÍ DO 5 LET PRAXE – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	6,37
2.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	6,33
3.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	6,26
4.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	6,15
5.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími. 30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,04
6.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	5,41

	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	
7.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5,19
8.	38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,15
9.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	4,81
10.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	4,70
11.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	4,66
12.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	4,26
13.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	3,88

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Respondenti s praxí do 5 let vedení vnímají digitální technologie jako nástroje, které zlepšují organizaci skautských aktivit a komunikaci mezi členy. Nejvyšší hodnocení získaly výroky, které zdůrazňují užitečnost digitálních technologií při plánování termínů a úkolů, lepší komunikaci s rodiči dětí, ale i ostatními členy organizace. Nejméně souhlasí s výrokem týkajícího se vlivu digitálních technologií na osobní kontakt mezi členy organizace a také výroku, který tvrdí, že digitální technologie v osobním životě vedoucího nevyplňují jeho volný čas.

Tabulka 17 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 6-10 lety praxe s vedením

VEDOUCÍ S 6–10 LETY PRAXE – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	7,63
2.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	6,09
3.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	6

4.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	5,72
5.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	5,63
6.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné. 8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	5,54
7.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista). 20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,27
8.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy. 16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	4,82
9.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	4,54
10.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. 10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	4,45
11.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost. 19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	4,36
12.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	4,27
13.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	4,18
14.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	4,09
15.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.	3,54
16.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	3,18
17.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	2,90
18.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	2,27

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Respondenti s praxí 6–10 let vedení vnímají digitální technologie jako důležitý nástroj pro efektivní fungování skautské organizace. Nejvyšší hodnocení získaly výroky týkající se nezbytnosti technologií při organizování skautských akcí a zajištění bezpečnosti a ochrany soukromí. Je také patrný důraz na pozitivní vliv technologií na vzájemnou podporu vedoucích a efektivitu práce v rámci organizace. Respondenti se zároveň shodují na tom, že digitální technologie mohou skautskou organizaci více sjednotit a učinit ji atraktivnější pro mladé členy. Na spodní straně tabulky se objevují výroky, ve kterých respondenti považují digitální technologie za nezbytné, ale také dbají na zachování tradičního skautského přístupu a metod.

Tabulka 18 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 6-10 lety praxe s vedením

VEDOUCÍ S 6–10 LETY PRAXE – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. 40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	6,82
2.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	6,72
3.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	6,36
4.	39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	6,18
5.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	6
6.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	5,90
7.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	5,81
8.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	5,63
9.	37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	5,45

10.	38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,18
11.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	4,36
12.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	4,27
13.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	4,09
14.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií.	2,90
15.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy.	2,82

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Digitální technologie jsou nástrojem, který může být efektivní, ale jen při správném použití tak, aby se neztrácela pravá skautská atmosféra. Také díky jeho přítomnosti může docházet k rozporům názorů vedoucích. S těmito výroky s čísly 25. a 40. nejvíce souhlasí skautští vedoucí s délkou praxe 6–10 let. Nejméně souhlasí s výroky 33. a 31., které se zaměřují na nezájem omezení digitálních technologií a ztrátu osobního kontaktu. Celkově lze říci, že respondenti hodnotí digitální technologie pozitivně, ale snaží se jejich používání v osobním i skautském životě omezovat.

Tabulka 19 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 11-19 lety praxe s vedením

VEDOUCÍ S 11–19 LETY PRAXE – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	8,75
2.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.	8,5
3.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	7,5
4.	22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	7,25
5.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné. 20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	6,5
6.	5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	6

7.	7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	5,75
8.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. 8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	5,5
9.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie. 24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	4,25
10.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista). 19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	4
11.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.	3,25
12.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod. 17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost. 21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	3
13.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.	2,75
14.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	2,5
15.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	1,75
16.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	0,75
17.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	0,5

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Výsledky hodnocení názorů skautských vedoucích u délky praxe 11–19 let získaly nejlepší průměrné hodnocení výroky 9. a 4. jako u celkového hodnocení všemi respondenty. Výroky číslo 2., 8., 3., 24. jsou na střední příčce hodnocení. Tyto výroky se týkaly toho, že by měl vedoucí používat digitální technologie a měl by pracovat v souladu s metodikou a pravidly oddílu či střediska. Dále by měly děti při skautském programu využívat digitální technologie, ale také, že přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.

Tabulka 20 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 11-19 lety praxe s vedením

VEDOUCÍ S 11–19 LETY PRAXE – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	8,25
2.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.	8
3.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání. 40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	7,25
4.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	7
5.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími. 39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	6,25
6.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.	5,75
7.	31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5,25
8.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas.	5
9.	35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	4,5
10.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií. 36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné. 37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	4,25
11.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy nevedlo do stresu.	2,5

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Nejvyšší průměrné hodnocení u této kategorie dosáhl výrok číslo 25., který se zabývá přítomností digitálních technologií, který v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. Naopak nejnižší hodnocení měl výrok číslo 32., kterým respondenti potvrdily, že je někdy používání digitálních technologií uvedlo do stresu.

Tabulka 21 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s více než 20 lety praxe s vedením

VEDOUCÍ S VÍCE NEŽ 20 LETY PRAXE – SKAUT A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.	9
2.	1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.	7,75
3.	8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.	6,75
4.	2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. 5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.	6,5
5.	4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace. 23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.	6,25
6.	6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.	5,75
7.	16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox. 20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.	5,5
8.	24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,25
9.	14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.	4,75
10.	3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie. 7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.	4,5
11.	12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.	4,25

12.	18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).	4
13.	21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.	3,75
14.	10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou. 22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.	3,5
15.	17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.	3,25
16.	19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.	3
17.	13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.	2,25
18.	11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.	1,5
19.	15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.	0,75

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Respondenti s více než 20 lety zkušeností ve vedení vykazují pozitivní postoj k používání digitálních technologií ve skautské organizaci, kladou důraz na ochranu soukromí a bezpečnosti. Nejvyšší hodnocení získal výrok týkající se potřeby využívat digitální technologie v souladu s těmito zásadami. Naopak nejnižší hodnocení měl výrok u respondentů s dlouhou délkou praxe zaměřující se na to, že digitální technologie nemohou narušit při skautském programu soustředění a atmosféru skupin.

Tabulka 22 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s více než 20 lety praxe s vedením

VEDOUcí S VÍCE NEŽ 20 LETY PRAXE – OSOBNÍ ŽIVOT RESPONDENTA		
POŘADÍ	Q-TYP	PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ
1.	27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.	8,25
2.	30. Digitální technologie mi umožňují udržovat kontakt s rodiči skautů a informovat je o důležitých událostech.	7,5
3.	40. Skautské akce s využitím digitálních technologií mohou být efektivní, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra.	7,25

4.	28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.	6,75
5.	29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu. 37. Ve skautu je důležité udržet tradiční způsob učení a výchovy bez nadměrného využívání technologií.	6
6.	25. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.	5,25
7.	26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem. 31. Používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. 38. V osobním životě se snažím udržovat rovnost mezi online a off-line světem.	5
8.	34. Digitální technologie v mém osobním životě nevyplňují můj volný čas. 35. Používání digitálních technologií při skautské akci mě rozptyluje.	4,5
9.	33. V osobním životě se nesnažím omezit používání digitálních technologií. 39. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují udržovat kontakt s rodinou a přáteli.	4,25
10.	36. Digitální technologie v mém osobním životě jsou pro mě nepostradatelné.	3,5
11.	32. Používání digitálních technologií v mém osobním životě mě nikdy neuvedlo do stresu.	2,5

Zdroj: Vlastní výzkum, 2025

Díky digitálním technologiím je lepší komunikace mezi členy organizace i mimo osobní setkávání, takový názor měl největší průměrné hodnocení u skautských vedoucích s praxí delší než 20 let. Stres spojený s používáním digitálních technologií v osobním životě byl na místě posledním. Vedoucí s více než 20 lety praxe považují digitální technologie za užitečný nástroj zejména v oblasti komunikace, ale není pro ně tak zásadní jako pro vedoucí s kratší délkou praxe.

4 INTERPRETACE DAT

Hlavním cílem tohoto výzkumu bylo zjistit, jaké názory mají skautští vedoucí na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Dalším výzkumným cílem této práce bylo zjistit, co si skautští vedoucí myslí o používání digitálních technologií v jejich osobním životě.

Na první výzkumnou otázku, která zněla: Jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut? jsme zjistili, že si respondenti uvědomují důležitost používání digitálních technologií ve skautské organizaci. Pro skautské vedoucí je to užitečný nástroj, který usnadňuje fungování celého hnutí, například organizaci skautské činnosti. Zároveň napomáhá efektivní komunikaci a podporuje vzájemnou spolupráci mezi vedoucími. Podobně jako uvedli Ahmed et al. (2024), technologie mohou výrazně zefektivnit fungování organizace a podporovat komunikaci. Tento názor podporuje i Lešek Měděný (2024), který ve své studii ukazuje, jak technologie mění naše volnočasové aktivity a umožňují nám lépe organizovat a sdílet zážitky, což lze aplikovat i na skautské akce. Nejvíce důležité pro respondenty je to, aby digitální technologie byly ve skautu využívány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti, což zdůrazňuje důležitost etického a odpovědného přístupu k technologiím. Podle zjištění Gelmana et al. (2021) děti vnímají digitální sledování jako nepřijatelné zejména tehdy, když jej provádí někdo, komu nevěří, nebo když jde o soukromé informace. Právě proto je důvěra a citlivý přístup k datům zásadní i v prostředí skautingu. Respondenti se zároveň shodují na tom, že používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy a organizace je díky nim více sjednocená. Je pro ně také důležité, aby skautský vedoucí digitální technologie využíval při skautském programu, ovšem podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.

Skautští vedoucí mají neutrální postoj k tvrzením, že se skautské akce dají plánovat a realizovat i bez využití digitálních technologií, a také, že jejich přítomnost v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. Tento postoj je v souladu s výzkumy, které ukazují, že technologie mohou přinést efektivitu, ale zároveň mohou vést k fragmentaci a změnám v mezilidských vztazích (Ahmed et al. 2024). Lešek Měděný (2024) uvádí, že, virtuální prostory mění naše tradiční způsoby komunikace a vztahy.

Nižší průměrná hodnocení byla zaznamenána u výroků, podle kterých by mělo být používání digitálních technologií ve skautu omezováno, a také u tvrzení, že by skauti měli zůstat výhradně off-line a zažívat tzv. digitální detox. Výzkum Nadace O2 (2024) potvrzuje, že pro mnohé, je nutné vyvážit používání technologií a nezůstat tolik ve virtuálním světě, aby se zachovala jejich dlouhodobá duševní pohoda. Z výsledků našeho výzkumu také vyplývá, že by vedoucí měli být v této oblasti více proškoleni a neměli by nechávat děti během programu nadměrně využívat digitální technologie. Jak uvádí Nichter, Borden a Przybyl (2013), je důležité, aby školení vedoucích nebylo jen o technických aspektech, ale aby mělo přesah a zahrnovalo i konkrétní způsoby a techniky, jak technologie využívat v práci s mládeží.

Mezi výroky s nejmenší průměrnou hodnotou patřily ty, které říkají, že používání digitálních technologií narušuje principy a metody skautingu. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné a také, že skautský vedoucí při vedení akce nepoužívá v dnešní době žádné digitální technologie, z čeho vyplývá, že používání technologií vedoucími ve skautu je zcela běžné.

Druhá výzkumná otázka se orientovala na to, jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v jejich osobním životě? Z výsledků výzkumu je patrné, že v rámci osobního života respondenta se s nejvyšším průměrným hodnocením umístily výroky číslo 40. a 27. První z nich vyjadřuje názor, že skautské akce mohou být díky digitálním technologiím efektivnější, ale neměla by se ztrácet pravá skautská atmosféra. Druhý výrok poukazuje na to, že technologie vedoucím usnadňují komunikaci s ostatními členy organizace i mimo pravidelná setkání. Podobně jak tvrdí Guo a Saxton (2018), technologie usnadňují komunikaci a mohou zefektivnit práci ve neziskových organizacích, což se rovněž projevuje v osobním životě skautských vedoucích. Respondenti se dále domnívají, že jim digitální nástroje pomáhají při organizaci a plánování skautských aktivit a zároveň umožňují udržovat kontakt s rodiči a informovat je o důležitých událostech. Neutrální postoj zaujímají respondenti k výrokům týkajících se zachování tradičního způsobu výchovy a učení bez nadměrného využívání technologií, stejně jako k podpoře produktivity a efektivity při plánování skautského programu, udržování kontaktu s rodinou a přáteli, a k rovnováze mezi online a off-line světem. Tento názor respondentů souhlasí s výzkumy, které ukazují, že technologie mohou pomoci zlepšit produktivitu, ale zároveň je nutné udržet stabilitu mezi online a off-line propojením (Nichter, Borden, & Przybyl, 2013). Také výzkum Nadace O2 (2024) varuje před přílišným časem stráveným online a zdůrazňuje, jak je důležité tuto vyváženost mezi technologiemi udržet.

Negativní postoj mají respondenti ke stresu z digitálních technologií a také ke ztrátě osobního kontaktu mezi členy organizace díky využívání digitálních technologií. Tento negativní postoj se odráží i v zjištěních Leška Měděného (2024), který upozorňuje na rizika spojená s nadměrným trávením času v digitálních prostředích, což může mít negativní dopady na naše vztahy a zdraví.

V rámci porovnání postojů podle věkové kategorie, kterou skautští vedoucí vedou, se názory nijak zásadně nelišily. Vedoucí věkové kategorie benjamínků se shodují s vedoucími skautů a vedoucími, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou, že používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace. Vedoucí benjamínků se také shodují s vedoucími roverů, že digitální technologie jsou ve skautu užitečné. Guo a Saxton (2018), uvedli, že digitální transformace se stala klíčovou součástí v lepším fungování neziskových organizací. Což by se dalo převést i na organizaci skautskou. Podle nich je nezbytné mít promyšlený a jednotný plán digitálního rozvoje, aby se mohla organizace efektivně rozvíjet. Mezi další důležitý pozitivní názor respondentů patří tvrzení, že digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti, na tomto tvrzení se shodují vedoucí vlčat a světlušek (žabiček), skautů a roverů. Tato potřeba koresponduje se zjištěním, že dospívající vnímají online soukromí jako základní právo a digitální bezpečí jako důležitý prvek svého života, přičemž jejich porozumění těmto tématům se vyvíjí s věkem a ovlivňuje, jaké digitální prostředí považují za bezpečné a důvěryhodné (Vespoli et al., 2024).

Vedoucí roverů a také vedoucí, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou se shodují u výroku, který pojednává, že vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie. Respondenti se také shodují v negativních postojích napříč jednotlivými kategoriemi. Konkrétně vedoucí benjamínků, vlčat a světlušek (žabiček), skautů a vedoucí, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou se shodují na výroku číslo 13., který tvrdí, že vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie. Z tohoto tvrzení vyplývá, že téměř každý vedoucí v dnešní době využívá pomoc digitálních technologií. Zároveň se vedoucí benjamínků a vedoucí vlčat a světlušek (žabiček) vymezili proti názoru, že digitální technologie jsou ve skautu považovány za zbytečné. V oblasti osobního života respondentů se vedoucí shodli na tom, že přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. Tento názor sdílejí zejména vedoucí skautů a roverů. Shoda mezi vedoucími skautů, roverů a těmi, kteří aktuálně nevedou žádnou věkovou kategorii, se objevila u negativního názoru,

že používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy. Tento názor potvrzuje i Zpráva o digitálních závislostech v České republice za rok 2024, podle ní se dívky i chlapci shodují na tom, že nadměrné používání digitálních technologií má negativní dopady na čas strávený s rodinou a kamarády, zanedbávání volnočasových aktivit, spánku nebo i na přípravu do školy (Chomynová, 2024). Respondenti se dále v tomto výzkumu shodují, že používání digitálních technologií je v jejich osobním životě někdy uvedlo do stresu.

U kategorie délky praxe se respondenti nejvíce shodli na tvrzení, že používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace, konkrétně se shodli vedoucí s praxí vedení do 5 let, 6–10 let a 11–19 let. To potvrzuje i studie Eurofound (2021), která ukazuje, že digitalizace v pracovním prostředí přispívá k větší efektivitě a umožňuje pracovníkům soustředit se na kreativní a hodnotnější činnosti místo rutinní práce. Respondenti s délkou praxe 6–10 let, 11–19 let a více než 20 let říkají, že je velmi důležité, aby digitální technologie byly ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti. Dále se shodli vedoucí s délkou praxe do 5 let s vedoucími déle než 20 let, že jsou digitální technologie ve skautské organizaci užitečné. Respondenti vyjádřili nesouhlas s tvrzením, že vedoucí při vedení skautských akcí v dnešní době nepoužívají žádné digitální technologie. Tento postoj potvrzuje skutečnost, že většina současných skautských vedoucích technologie při své činnosti běžně využívá. S tímto názorem se ztotožňují vedoucí s různou délkou praxe, a to konkrétně ti, kteří mají zkušenost s vedením do 5 let, 6–10 let a 11–19 let. U vedoucích s praxí v délce 6–10 let a více než 20 let byl důležitý nesouhlas s tvrzením, že digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny. Dalším často odmítaným výrokem byl ten, že digitální technologie jsou ve skautu zbytečné, s touto větou nesouhlasili především vedoucí s praxí 11–19 let a více než 20 let.

V rámci osobního života respondenta nejvíce souhlasili vedoucí s délkou praxe do 5 let a 11–19 let s výrokem, který pojednává o digitálních technologiích a lepším přehledu o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem. Toto tvrzení potvrzuje i studie, ve které respondenti vyjádřili souhlas s digitálními technologiemi. Díky upozorněním od digitálních asistentů měli lepší přehled o termínech a byli efektivnější při plnění pracovních úkolů (Khaokaew et al., 2022). U respondentů s délkou praxe vedení od 6 do 10 let a od 11–19 let souhlasili že, přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů. Respondenti s délkou praxe do 5 let a 6–10

let nesouhlasili s tvrzením, že používání digitálních technologií při organizování skautských aktivit vede k větší ztrátě osobního kontaktu mezi členy organizace. Vedoucí s delší praxí, konkrétně 11–19 let a více než 20 let, naopak nesouhlasili s výrokem, že je používání digitálních technologií v osobním životě nikdy neuvedlo do stresu. Dle Chomynové (2024) je stres běžně spojován s nadužíváním internetu. Není to jen stres, ale můžeme sem zařadit i např. sociální vyloučení, výkyvy nálad a ztráty kontroly.

Za velmi důležitý považují vedoucí s praxí delší než 20 let výrok, že digitální technologie jim pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelná setkání. V tomto ohledu se odlišují od ostatních věkových skupin, neboť mají osobní zkušenost se skautingem ještě před rozšířením digitálních technologií. Právě díky této zkušenosti mohou lépe posoudit, jak výrazně technologie přispívají ke snadnější komunikaci uvnitř organizace. Celkově můžeme říci, že respondenti mají na digitální technologie pozitivní názor, je ale důležité je užívat s mírou tak, aby příliš nezasahovaly do skautské činnosti a neomezovaly osobní život respondentů.

ZÁVĚR

Tato bakalářská práce se zabývala názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Teoretická část bakalářské práce se zaměřovala na vysvětlení pojmů mládežnické organizace, Junák – český skaut a digitální technologie. Nejprve byly popsány mládežnické organizace na evropské úrovni, poté na úrovni České. Dále představovala organizaci Junák – český skaut, konkrétně to byla historie skautingu, tři základní principy, skautský slib a zákon, skautská výchovná metoda a v závěru popisovala věkové kategorie ve skautu včetně skautského vedoucího. Další kapitola se zabývala digitálními technologiemi, věnovala se vlivu digitálních technologií na člověka a společnost.

Praktická část zkoumala pomocí dotazníku názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut. Cílem práce bylo zjistit, jaké jsou názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut a také názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v jejich osobním životě.

Výsledkem výzkumu bylo, že respondenti vnímají technologie jako užitečné nástroje, které usnadňují fungování celé organizace a mohou přispět k její větší efektivitě. Respondenti kladli velký důraz na správné a bezpečné využívání technologií. Naopak nejméně souhlasili s nadměrným využíváním digitálních technologií v rámci skautské organizace. Vnímali možné negativní dopady na tradiční skauting a narušení soustředění a atmosféry skupiny. Nakonec respondenti potvrzovali, že v dnešní době téměř každý vedoucí používá digitální technologie.

V rámci jejich osobního života respondenti vnímali jako nejvíce cenné využití digitálních technologií při skautských akcích. Souhlasili také s tím, že technologie mohou být efektivní, ale zároveň by neměly narušit pravou skautskou atmosféru. Dalším velmi pozitivně hodnoceným výrokem bylo tvrzení, že digitální technologie usnadňují komunikaci mezi členy organizace i mimo pravidelná osobní setkání. Nejméně souhlasili s výrokem, který pojednává o ztrátě osobního kontaktu při používání digitálních technologií u skautských aktivit, což naznačuje, že respondenti vnímali technologické nástroje jako podpůrné, ale zároveň si uvědomovali jejich potenciální negativní důsledky na interakci mezi členy. Uvědomovali si potřebu udržet rovnováhu mezi prací s technologiemi a skautingem bez technologií, a to jak v osobním životě, tak i v průběhu skautských akcí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Ahmed, N., Azim, K. S., Jafor, A. H. M., & Shayed, A. U. (2024). Digital transformation in non-profit organizations: Strategies, challenges, and successes. *Advanced International Journal of Multidisciplinary Research*, 2(5). <https://doi.org/10.62127/aijmr.2024.v02i05.1097>

Břicháček, V. (2001). *Skautskou stezkou: Základní příručka pro skauty a skautky* (2nd ed.). Junák – svaz skautů a skautek ČR.

Červinka, J. (2019). *Skautská praxe 2.0* (1. vyd.). Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum.

Česká rada dětí a mládeže. (2020, November 19). *Stanovy České rady dětí a mládeže*. <https://crdm.cz/zakladajici-dokumenty/stanovy-ceske-rady-deti-a-mladeze/>

Česká rada dětí a mládeže. (n.d). *ČRDM na evropské úrovni*. <https://crdm.cz/zahranicni-vztahy/crdm-na-evropske-urovni/>

Česká rada dětí a mládeže. (n.d.). *Co je ČRDM*. <https://crdm.cz/crdm/co-je-crdm/>

Český statistický úřad. (2023). *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi osobami*. Český statistický úřad.

Disman, M. (2007). *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. Karolinum

Dosedla, M. (2006, November). *Digitální technologie a technika*. Masarykova univerzita. <https://educoland.muni.cz/technicka-a-informacni-vychova/archiv/digitalni-technologie-a-technika/>

Eduin. (2018). Skaut není jen o táborech a vázání uzlů. Pracujeme s moderními technologiemi a učíme děti, jak pracovat s nejistotou, říká Barbora Trojak. <https://www.eduin.cz/clanky/skaut-neni-jen-o-taborech-a-vazani-uzlu-pracujeme-s-modernimi-technologie-mi-a-ucime-deti-jak-pracovat-s-nejistotou-rika-barbora-trojak/>

EU Kids Online. (2018). *EU Kids Online: Výzkumná zpráva 2018*. https://irtis.muni.cz/media/3137006/eu_kids_online_report_2018_cz_main.pdf

Eurofound. (2021, září 17). *Digitalisation and working time*. Evropská nadace pro zlepšení životních a pracovních podmínek. <https://www.eurofound.europa.eu/en/digitalisation-and-working-time>

European Youth Forum. (n.d.). *About*. <https://www.youthforum.org/about>

Evropská komise. (2020, October 21). *Zapojení do mládežnických hnutí*. Evropský portál pro mládež. https://youth.europa.eu/get-involved/civic-engagement/participating-youth-movements_cs

Friedlaenderová, H. (2024). *Vliv digitálních technologií na život dětí aneb každodenní život digitálních domorodců*. Knihovna: knihovnická revue, 35(1), 47–52. <https://knihovnarevue.nkp.cz/dokumenty/2024-1/Friedlaenderova.pdf>

Gavora, P. (2000). *Úvod do pedagogického výzkumu*. Paido.

Gelman, S. A., Cuneo, N., Kulkarni, S., Snay, S., & Roberts, S. O. (2021). The roles of privacy and trust in children's evaluations and explanations of digital tracking. *Child Development*, 92(5), 1769–1784. <https://doi.org/10.1111/cdev.13572>

Guo, C., & Saxton, G. D. (2018). Technology in nonprofit organizations and voluntary action. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 47(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/0899764017746027>

Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: Základní teorie, metody a aplikace* (4., přeprac. a rozš. vyd.). Portál.

Chmelař, J. (2025, 11. března). Máme výsledky registrace 2025! Podívejte se na základní čísla. *Skautské zpravodajství*. <https://zpravodajstvi.skaut.cz/clanek/mame-vysledky-registrace-2025-podivejte-se-na-zakladni-cisla>

Chomynová, P., Dvořáková, Z., Černíková, T., Orlíková, B., Grohmannová, K., Franková, E., Roubalová, M., & Galandák, D. (2024). *Zpráva o digitálních závislostech v České republice 2024*. Úřad vlády České republiky.

Chrástka, M. (2016). *Metody pedagogického výzkumu: Základy kvantitativního výzkumu* (2., aktualiz. vyd.). Grada.

Ježková, M. (2024, May 7). Jak moc necháváte digitální svět, aby vás ovládal? Nový výzkum odhalil, že 1 700 000 lidí v Česku nevyužívá technologie tak, aby byli dlouhodobě v pohodě. *Nadace O2*. <https://o2chytraskola.cz/vyzkumy/digitalni-zdravi>

Junák – český skaut, z. s. (2016). *Světový skauting: Výchova ke globálnímu občanství* (2nd ed.). Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum.

Junák – český skaut, z. s. (2021). *Seznam ochranných známek*. <https://krizovatka.skaut.cz/spisovna/rady/rad-pro-ochranne-znamky/2021-03/seznam-ochrannych-znamek>

Junák – český skaut, z. s. (2021). *Slib a zákon*. <https://krizovatka.skaut.cz/skautska-vychova/skautska-vychovna-metoda/2021-04/slib-a-zakon>

Junák – český skaut, z. s. (2021). *Základní prvky jednotného vizuálního stylu*. <https://krizovatka.skaut.cz/komunikace-a-propagace/skautsky-vizualni-styl/zakladni-prvky-jednotneho-vizualniho-stylu>

Junák – český skaut, z. s. (2022). *Stanovy spolku Junák – český skaut, z. s.* https://www.skaut.cz/sites/default/files/stanovy_junaka_0.pdf

Junák – český skaut. (2023). *Benjaminsci* – vedoucí benjaminky. <https://krizovatka.skaut.cz/benjaminsci/vedu-benjaminsci>

Junák – český skaut. (2023). *Čekatelská zkouška*. <https://krizovatka.skaut.cz/vzdelavani/zkousky-kvalifikace/cekatelska-zkouska-cz>

Junák – český skaut. (2023). *ISGF*. <https://kmendospelych.skaut.cz/isgf/>

Junák – český skaut. (2023). *Skautská výchova – věkové kategorie*. <https://krizovatka.skaut.cz/vedu-oddil/skautska-vychova/vekove-kategorie>

Junák – český skaut. (2023). *Vůdcovská zkouška VZ*. <https://krizovatka.skaut.cz/vzdelavani/zkousky-kvalifikace/vudcovska-zkouska-vz>

Junák – český skaut. (2024). *Roveři a rangers – vedoucí rovery a rangers*. <https://krizovatka.skaut.cz/roveri-rangers/vedu-rovery-a-rangers>

Junák – český skaut. (2024). *Skautky a skauti – vedoucí skautky a skauty*. <https://krizovatka.skaut.cz/skautky-skauti/vedu-skautky-a-skauty>

Junák – český skaut. (2024). *Strategie 2030*. Skautská křižovatka. <https://krizovatka.skaut.cz/organizace/strategie/strategie-2030>

Junák – český skaut. (2025). *Kmen dospělých – kmen dospělých*. <https://krizovatka.skaut.cz/kmen-dospelych/kmen-dospelych>

Junák – český skaut. (2025). *Světlusky, žabičky, vlčata – vedoucí světlusky, vlčata a žabičky*. <https://krizovatka.skaut.cz/svetluskys-zabicky-vlcata/vedu-svetluskys-vlcata-a-zabicky>

Kalvas, F. (2017). Využití Q metodologie pro konstrukci vlastního měřicího nástroje. *Evaluační teorie a praxe*, 5(1), 1–34. <https://www.evaltep.cz/inpage/vyuziti-q-metodologie-pro-konstrukci-vlastniho-mericiho-nastroje>

Kersting, T. (2023). *Odpojte se: Ochraňte své děti před závislostí na elektronice*. Grada. ISBN 978-80-271-3620-9.

Khaokaew, Y., Holcombe-James, I., Rahaman, M. S., Liono, J., Trippas, J. R., Spina, D., Bailey, P., Belkin, N. J., Bennett, P. N., Ren, Y., Sanderson, M., Scholer, F., White, R. W., & Salim, F. D. (2022). Imagining future digital assistants at work: A study of task management needs. *International Journal of Human-Computer Studies*, 168, 102905. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102905>

Kolektiv autorů. (2020). *Vůdcovská zkouška jinak: Učební texty pro přípravu vůdců a vůdkyň* (2nd ed.). Junák – český skaut.

Krejčí, M. (2019). *DigiDetox: Jak na digitální minimalismus*. Pointa Publishing. ISBN 978-80-8335-428-9.

Kršňák, J. (2020). *DigiDěti: Jak pečovat o děti, o něž současně pečují digitální technologie*. Portál. ISBN 978-80-262-1552-0.

Lešek Měděný, L. (2024). *Jak moderní technologie transformují naše volnočasové aktivity a přístup k nim*. ABZ Knihy. <https://knihy.abz.cz/jak-moderni-technologie-transformuji-nase-volnocasove-aktivity-a-pristup-k-nim/>

Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Bao, Y. P., & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92, 102128. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102128>

Newport, C. (2019). *Digitální minimalismus: Zkroťte návykové technologie a získejte zpět svůj čas a koncentraci*. Jan Melvil Publishing.

Nichter, M., Borden, L., & Przybyl, V. (2013). The role of youth program leaders in the use of technology: Challenges and opportunities for youth-serving organizations. *Journal of Youth Development*, 8(3), Article 5. <https://doi.org/10.5195/jyd.2013.86>

Pelikán, J. (1998). *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů*. Karolinum.

Sadílková, Z. (2021). Děti a digitální technologie. *Psychiatrie pro praxi*, 22(1), 66–70. <https://www.psychiatriepropraxi.cz/pdfs/psy/2021/01/14.pdf>

Schmidt, E., & Cohen, J. (2014). *Nová doba digitální: Jak se přetváří budoucnost lidí, národů a obchodu* (D. Jeřábek, Trans.). Impossible.

Sieberg, D. (2014). *Digitální dieta: Jak se osvobodit od nadměrného používání technologií* (K. Kučerová, Trans.). Synergie Publishing SE. (Original work published 2011). ISBN 978-80-7370-315-8.

Skaut.cz. (2024). Máme výsledky registrace 2024. <https://zpravodajstvi.skaut.cz/clanek/mame-vysledky-registrace-2024-podivejte-se-na-zakladni-cisla>

Skaut.cz. (2025). *Kurzy skaut*. <https://kurzy.skaut.cz/>

Skauting. (2018, April). *Skauting*. <https://casopis.skauting.cz/archiv/duben-2018>

Skauting. (2019, April). *Skauting*. <https://casopis.skauting.cz/archiv/duben-2019>

Skauting. (2025, February). Kdo je to rádce a kdo je to rádkyně? *Časopis Skauting*. <https://casopis.skauting.cz/kdo-je-to-radce-a-kdo-je-to-radkyne-1950>

Skautská křižovatka. (2024). *Chci se vzdělávat*. Junák – český skaut. <https://krizovatka.skaut.cz/vzdelavani/chci-se-vzdelavat>

Skautská křižovatka. (2024). *Skautská křižovatka*. Junák – český skaut. <https://www.skaut.cz/skautska-krizovatka>

Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., Moody, T. D., & Bookheimer, S. Y. (2020). Brain health consequences of digital technology use. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179–187. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>

Spitzer, M. (2014). *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum* (F. Ryčl, Trans.). Host.

Spitzer, M. (2016). *Kybernemoc!: Jak nám digitalizovaný život ničí zdraví* (I. Zündorf, Trans.). Host.

Strnadová, V. (2011). *Interpersonální komunikace*. Gaudeamus.

Svojsík, A. B. (2021). *Základy junáctví* (3rd ed.). Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum.

Šantora, R., Nosek, V., Janov, S., & Dostál, V. (2012). *Skautské století: Dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Mladá fronta ve spolupráci s Junák – svaz skautů a skautek ČR.

Ševčíková, A., Blinka, L., Černá, A., Dědková, L., Macháčková, H., & Šmahel, D. (2014). *Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu*. Grada Publishing. ISBN 978-80-210-7527-6.

Šmahel, D., Lebedíková, M., Lacko, D., Kvardová, N., Mýlek, V., Tkaczyk, M., Švestková, A., Hrdina, M., Macháčková, H., & Dědková, L. (2024). *Škodí dospívajícím technologie? Zjištění 11 studií o kauzálních dopadech na wellbeing*. Masarykova univerzita. https://webcentrum.muni.cz/media/3675178/future_causal_report_2024.pdf

Trojanek, J. (2024). Skaut jako centrum digitální hygieny, jehož oblíbenost stoupá. <https://trojanek.respekt.cz/skaut-jako-centrum-digitalni-hygieny-jeho-obliba-stoupa/index.html>

Vallory, E. (2016). *Světový skauting: Výchova ke globálnímu občanství*. Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum.

Vespoli, G., Taddei, B., Imbimbo, E., De Luca, L., & Nocentini, A. (2024). The concept of privacy in the digital world according to teenagers. *Journal of Public Health*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10389-024-02242-x>

Vítek, T. (2016). *Čekatelská zkouška*. Junák – svaz skautů a skautek ČR.

Vítek, T. (Ed.). (2022). *Čekatelská zkouška* (2. aktualiz. dotisk). Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum.

World Organization of the Scout Movement. (2025). *Scout Movement*. <https://www.scout.org/scout-movement>

Zajíc, J. (2001). *Myšlenkové základy skautingu* (2nd ed.). Junák – svaz skautů a skautek ČR. ISBN 80-86109-73-9.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Formulář pro výsledky Q-třídění.....	40
--	----

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Rozložení respondentů do kategorií podle délky vedení.....	38
Tabulka 2 Rozložení respondentů do kategorií podle věkové kategorie vedení	38
Tabulka 3 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení všech respondentů	43
Tabulka 4 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení všech respondentů	44
Tabulka 5 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Benjamínků.....	46
Tabulka 6 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Benjamínků.....	47
Tabulka 7 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Vlčat a světlušek (žabiček).....	49
Tabulka 8 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Vlčat a světlušek (žabiček).....	50
Tabulka 9 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Skautů	51
Tabulka 10 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Skautů	53
Tabulka 11 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Roverů	54
Tabulka 12 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích Roverů	56
Tabulka 13 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou.....	57
Tabulka 14 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích, kteří aktuálně žádnou věkovou kategorii nevedou.....	58
Tabulka 15 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích do 5 let praxe s vedením.....	60
Tabulka 16 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích do 5 let praxe s vedením.....	61
Tabulka 17 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 6-10 lety praxe s vedením.....	62
Tabulka 18 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 6-10 lety praxe s vedením.....	64
Tabulka 19 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 11-19 lety praxe s vedením.....	65
Tabulka 20 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s 11-19 lety praxe s vedením.....	67
Tabulka 21 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s více než 20 lety praxe s vedením	68
Tabulka 22 Pořadí Q-typů podle průměrného hodnocení vedoucích s více než 20 lety praxe s vedením	69

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AI Artificial Intelligence (umělá inteligence)

a kol. a kolektiv

ČSÚ Český statistický úřad

DVD Digital Versatile Disc

EU Evropská unie

ISGF International Scout and Guide Fellowship

MP3 MPEG-1 Audio Layer III

Např. Například

n.d. no date

USB Universal Serial Bus

WiFi Wireless Fidelity

WAGGGS World Association of Girl Guides and Girl Scouts

WOSM World Organization of the Scout Movement

YMCA Young Men's Christian Association (Křesťanské sdružení mladých mužů)

USA United States of America (Spojené státy americké)

z. s. zapsaný spolek

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Dotazník

PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK

Vážené respondentky, vážení respondenti,

Obracím se na Vás s žádostí o vyplnění této Q – metodologie, která poslouží jako podklad pro Bakalářskou práci na téma „Názory skautských vedoucích na používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut“. Dovoluji si Vás rovněž požádat o co nejpresnější a pravdivé vyplnění. Účast ve výzkumu je anonymní a dobrovolná.

Předem děkuji za spolupráci.

Studentka Fakulty humanitních studií – Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně – oboru sociální pedagogika.

Linda Říhová

Pokyny pro vyplnění: Nejprve prosím zodpovězte dvě úvodní otázky a poté si pozorně přečtěte uvedené výroky. Následně jejich čísla zaznamenejte do pyramidy podle toho, jak moc s nimi na škále od 0–10 souhlasíte či nikoli. Číslo **0** značí, že s výrokem **naprosto nesouhlasíte** a číslo **10** značí, že s výrokem **naprosto souhlasíte**. Číslo 5 na škále odpovídá neutrálnímu názoru. Řazení výroků ve sloupcích nehraje roli. Do každé kolonky vyplňte pouze jedno číslo, které odpovídá jednomu výroku. Vyplnění dotazníku Vám zabere 15 až 20 minut.

Jak dlouho jste skautským vedoucím?

.....

Jakou věkovou kategorii vedete?

- a) Benjamínky
- b) Vlčata a světlušky/žabičky
- c) Skauty a skautky
- d) Roverý a rangers
- e) Oldskauty
- f) Momentálně nikoho nevedu

Výroky:

1. Digitální technologie jsou ve skautu užitečné.
2. Vedoucí by měl při skautském programu využívat digitální technologie.
3. Děti by měly při skautském programu využívat digitální technologie.
4. Používání digitálních technologií v organizaci Junák – český skaut usnadňuje fungování celé organizace.
5. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci může být atraktivnější pro mladé členy.

6. Digitální technologie mohou sloužit jako efektivní nástroj pro vzájemnou podporu vedoucích a výměnu zkušeností.
7. Skautští vedoucí by měli být vyškoleni v oblasti digitálních technologií.
8. S digitálními technologiemi ve skautu by vedoucí měli pracovat podle dané metodiky nebo pravidel oddílu či střediska.
9. Digitální technologie musí být ve skautské organizaci používány v souladu se zásadami ochrany soukromí a bezpečnosti.
10. Skautský vedoucí by měl být průvodcem digitální dobou.
11. Digitální technologie ve skautu jsou považovány za zbytečné.
12. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci přináší více problémů než výhod.
13. Vedoucí při vedení skautské akce nepoužívají v dnešní době žádné digitální technologie.
14. Používání digitálních technologií ve skautské organizaci narušuje principy a metody skautingu.
15. Digitální technologie při skautském programu nemohou narušit soustředění a atmosféru skupiny.
16. Skauti by měli být při skautské činnosti pouze off-line a zažívat digitální detox.
17. Ve skautu by vedoucí neměli učit děti digitální gramotnost.
18. Ve skautu by mělo být více odborek technického zaměření (aktuální odborky: ajťák, elektronik, elektrotechnik, hacker, kutil, smartphonista).
19. Digitální technologie v organizaci Junák – český skaut nevedou k podpoře kreativity jejich členů.
20. Díky digitálním technologiím je skautská organizace více sjednocená.
21. Využívání digitálních technologií by mělo být ve skautu omezováno.
22. Digitální technologie jsou nezbytné při organizování skautských akcí.
23. Skautské akce se dají plánovat a pořádat i bez digitálních technologií.
24. Přítomnost digitálních technologií v organizaci může vést k větší rozdílnosti názorů a přístupů mezi členy skautských oddílů.
25. Digitální technologie mi v osobním životě usnadňují organizování a plánování skautských aktivit.
26. Díky digitálním technologiím mám lepší přehled o termínech a úkolech, které souvisejí se skautem.
27. Digitální technologie mi pomáhají komunikovat s ostatními členy organizace i mimo pravidelné setkávání.
28. Digitální technologie mi umožňují snadno sdílet informace a materiály mezi skautskými vedoucími.
29. Digitální technologie podporují mou produktivitu a efektivitu u plánování skautského programu.

-
- A diagram of a 4x11 grid of squares representing Pascal's triangle. The columns are indexed 0 to 10 at the bottom. The number of squares in each column is: 1, 1, 2, 3, 4, 6, 4, 3, 2, 1, 1. The top row has 3 squares in columns 4, 5, and 6.

Naprosto souhlasím

(zdroj: vlastní výzkum, 2025)

