

## **Virtuální realita jako prostředek rozvoje kognitivních procesů u dětí v ledním hokeji**

*Tomáš Perič*

*Univerzita Karlova, Fakulta tělesné výchovy a sportu*

### **Abstrakt**

Jedním z hlavních problémů současného tréninku ve sportovních hrách je rozvoj kognitivních předpokladů (ve sportovních hrách bývá reprezentován pojmy jako cit pro hru, čtení hry apod.). Díky vysoké neurčitosti a velké proměnlivosti reálných podmínek při utkání se jedná o obtížně definovanou úlohu. Jednou z nových možností, jak danou situaci standardizovat, se ukazuje virtuální realita. Ta díky digitálnímu prostředí umožňuje vysokou míru objektivizace těchto procesů. Byl vytvořen specifický tréninkový program ve virtuální realitě pro rozvoj kognitivních a sportovně specifických dovedností v ledním hokeji. Tento program byl realizován u experimentální skupiny (n=8, věk, 10 – 11 let) hráčů ledního hokeje po dobu tří měsíců (počet tréninkových jednotek 39, každá 45 min.). Kontrolní skupina (n=8, věk, 10 – 11 let) měla ve stejném objemu všestranné zatížení. Obě skupiny byly testovány před a po průběhu experimentu v kognitivní oblasti (Vienna test system – 5 testů) a na ledě (3 herně specifické testy).

Experimentální program zlepšil statisticky významně hokejové dovednosti ve všech třech testech (hodnoceno procedurou MANOVA), v kognitivní oblasti nebylo prokázáno statisticky významné zlepšení, pouze u dílčích testů.

*Klíčová slova: kognitivní rozvoj, trénink dětí, Vienna test system, interaktivní virtuální realita*