

**Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta**

**VZDĚLÁVÁNÍ VE VIRTUÁLNÍM PROSTŘEDÍ SECOND LIFE V RÁMCI  
ORGANIZACE**

Magisterská diplomová práce

Studijní program: Odborná francouzština pro hospodářskou praxi

Vedoucí práce: Doc. Ing. Jaroslava Kubátová, Ph.D.

Autor: Bc. Šárka Koničková

**Olomouc 2010**

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Akademický rok: 2008/2009

Studijní program: Filologie  
Forma: Prezenční  
Obor/komb.: Odborná francouzština pro

**Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta**

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
Bc. KONÍČKOVÁ Šárka	Družstevní 1311, Otrokovice	F080009

**NÁZEV TÉMATU ČESKY:**

Vzdělávání ve virtuálním prostředí Second Life v rámci organizace

**NÁZEV TÉMATU ANGLICKY:**

Education in Virtual World Second Life within Organization

**VEDOUcí PRÁCE:**

Ing. Jaroslava Kubátová, Ph.D. - KAE

**ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:**

1. Teoretická část  
Teorie firemního vzdělávání  
Přepoklady vzdělání v Second Life  
Formy vzdělávání v Second Life
2. Praktická část  
Vzdělávací akce v Second Life

**SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:**

- KUBÁTOVÁ Jaroslava, Řízení virtuálních týmů = Virtual team management : teze habilitační práce. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2009  
BARTOŇKOVÁ Hana, Firemní vzdělávání [elektronický zdroj] : studijní text pro kombinované studium. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2007  
BEJČEK Michal, Management inovací v teorii, praxi a ve výuce. 9, Nové trendy inovací v ICT, Praha: Vysoká škola manažerské informatiky a ekonomiky, 2008  
HRONÍK František, Rozvoj a vzdělávání pracovníků. Praha : Grada, 2007  
PAVLÍČEK Jiří, E-learning v podnikovém vzdělávání, Ostrava : Ostravská univerzita, 2003  
<http://www.slbrie.com/>  
[www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)

Podpis studenta: Koníčková Datum: 27.5.2009  
Podpis vedoucího práce: Kubátová Datum: 27.5.2009  
Podpis vedoucího katedry: Kubátová Datum: 27.5.2009  
Podpis děkana: J. Hauer Datum: 28-05-2009



Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Prohlášení

Místopřísežně prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma: " Vzdělávání ve virtuálním prostředí Second Life v rámci organizace "vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 15.4.2010

Podpis .....

Chtěla bych poděkovat mé vedoucí práce paní Doc.Ing. Jaroslavě Kubátové za odbornou pomoc a motivaci při zpracování diplomové práce.

Dále bych chtěla poděkovat Janu Špacírovi za jeho obětavou pomoc při přípravě, realizaci a vyhodnocení výuky ve virtuálním prostředí.

ÚVOD.....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	9
1. Aktuální trendy ve vzdělávání.....	9
1.1 Požadavky na vzdělávání .....	9
1.2 Nové didaktické formy, metody a postupy vzdělávání .....	11
1.2.1 Didaktické formy .....	12
1.2.2 Didaktické metody .....	13
1.2.3 Speciální didaktické postupy .....	14
1.3 Shrnutí.....	17
2. Rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním prostředí.....	17
2.1 Definice virtuálního prostředí.....	18
2.2 Rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním prostředí na organizační a individuální úrovni .....	19
2.3 Rostoucí význam virtuálního prostředí ve vzdělávacích institucích.....	20
2.5 Shrnutí.....	23
3. Metody a použité technologie v případové studii.....	24
3.1 Zkušenostní učení .....	24
3.2 Nástroje internetu ve vztahu k fázím zkušenostního učení .....	29
3.3 Metoda pro výuku jazyků: Task-Based Learning .....	30
3.4 Virtuální prostředí případové studie.....	31
3.5 Shrnutí.....	32
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	33
1. Případová studie .....	33
1.1 Úvodní hodina .....	35
1.2 Druhá hodina .....	38
1.3 Třetí hodina.....	40
1.4 Čtvrtá hodina .....	42
1.5 Pátá hodina .....	44
1.6 Šestá hodina.....	45
1.7 Závěrečná hodina .....	47
2. Evaluace případové studie.....	50
2.1 Hodnocení studentů .....	50
2.2 Identifikace důvodu předčasného odchodu studentů z kurzu.....	52
2.2.1 Prostředí pro výuku .....	52
2.2.2 Obsah a použité metody v kurzu.....	54
2.2.3 Motivace .....	54

2.2.4 Výkon PC.....	55
2.2.5 Hodnocení dotazníku.....	55
2.3 Hodnocení lektorů .....	56
2.3.1 Technické zázemí případové studie.....	56
2.3.2 Virtuální prostředí .....	57
2.3.2 Hodnocení metod a technik .....	59
2.3.3 Administrativní zázemí případové studie .....	60
2.4 Shrnutí.....	61
3. Výhody a limity vzdělávání ve virtuálním prostředí a doporučení, jak sestavit kurz ve virtuálním světě .....	62
3.1 Limity.....	62
3.2 Výhody.....	64
Výuka v daném virtuálním prostředí má i své nenahraditelné výhody, které se dají zformulovat následovně:.....	64
3.3 Doporučení na základě případové studie .....	65
ZÁVĚR.....	69
RESUMÉ .....	73
ANOTACE.....	75
SEZNAM TABULEK .....	76
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	77
SEZNAM PŘÍLOH:.....	78
SEZNAM ZKRATEK .....	79
SEZNAM PRAMENŮ A POUŽITÉ LITERATURY .....	80
PŘÍLOHY .....	83

# ÚVOD

Znalosti a dovednosti jsou dnes klíčem k růstu organizace a tedy i základem pro její úspěch. Efektivní přenos informací a přetváření je ve znalosti a dovednosti, kterým se tato práce zabývá, se pak stává významnou součástí řízení organizace.

Hlavním cílem práce je ukázat, jak jsou didaktické metody tradičně používané v reálném světě přenositelné do virtuálního světa Second Life a určit výhody a limity tohoto přenosu. Na základě případové studie sestavím doporučení pro organizování a výuku ve virtuálním prostředí jak obecného charakteru, tak se zaměřením na výuku jazyků. Pro případovou studii jsem zvolila virtuální svět Second Life, se kterým mám zkušenosti ze seminářů absolvovaných v rámci studia. Vzděláváním se zabývám již delší dobu v organizaci AIESEC, která mi umožnila účastnit se konferencí o současných trendech ve vzdělávání a z poznatků z těchto konferencí čerpám i ve své práci.

Ve své práci vycházím zejména z Davida Kolba a jeho práce Řízení a vzdělávací procesy<sup>1</sup>. Z hlediska metod vzdělávání je zde klíčová také práce Hany Bartoňkové „Firemní vzdělávání“. Pokud jde o samotnou výuku jazyků, v tomto případě mi jako hlavní zdroj posloužil dokument vydaný Evropskou komisí Metodologie ve výuce jazyků.<sup>2</sup>, zaměřující se na metodu s vysokou mírou participace účastníků. Z pohledu práce ve virtuálních týmech a e-learningu obecně nabízí rozmanitou paletu aktuálních informací anglicky psané články v odborných časopisech. Vzhledem k neustálému vývoji moderních a komunikačních technologií má dříve psaná literatura z dané oblasti tendenci rychle se stávat zastaralou, a proto jsou aktuální informace v odborných časopisech nejvěrohodnějším zdrojem.

Zmíněna literatura byla rozhodující zejména v teoretické části práce, kde postupuji deduktivní metodou od nejobecnějších poznatků o vzdělávání a jeho významu ve virtuálním prostředí ke konkrétním metodám a formám týkajících se zkušenostního učení. Získané poznatky také posloužily k přípravě a realizaci samotné případové studie, jejímu vyhodnocení, vyvození výhod a limitů ve virtuálním prostředí a stanovení doporučení.

---

<sup>1</sup> V originále: Management and the learning process.

<sup>2</sup> V originále: Methodology in language learning

Předmětem případové studie byla výuka češtiny pro cizince, která byla směřována zejména k zahraničním stážistům organizace AIESEC. Studie se tedy zaměřuje na problematiku výuky jazyků na bázi zkušenostního učení a nelze proto konstatovat, že určené výhody a limity budou obecně platné pro všechny typy výuky ve virtuálním světě. Nicméně dá se předpokládat, že v rámci výuky jazyků budou některá doporučení obecně aplikovatelná jak v akademickém, tak firemním prostředí.



# I. TEORETICKÁ ČÁST

První část diplomové práce podává přehled o aktuálních trendech ve vzdělávání a jeho rostoucím významu ve virtuálním prostředí. Také zde popisují teoretické podklady pro případovou studii, které se zabývají tradičními didaktickými metodami a použitými aplikacemi ve virtuálním prostředí.

## 1. Aktuální trendy ve vzdělávání

V kapitole popisují aktuální trendy ve vzdělávání a to nejdříve z pohledu požadavků organizace na zaměstnance. Tyto požadavky se týkají zejména obsahu vzdělávání. Poté se zaměřují na formy vzdělávání, které nabízejí vzdělávací instituce.

### 1.1 Požadavky na vzdělávání

S vývojem technologií se mění i potřeby a požadavky lidí směřované na vzdělávání. Poptávku po současných dovednostech a znalostech, které zaměstnavatelé vyžadují po absolventech, charakterizuje Tomáš Chládek<sup>3</sup> na základě výsledků výzkumu<sup>4</sup> takto:

- dobrá vybavenost klíčovými přenositelnými kompetencemi
- schopnost řešit problémy
- nést odpovědnost
- ochota učit se
- komunikační schopnosti
- zacházení s informacemi
- znalost cizího/ch jazyka/ů
- práce s výpočetní technikou

---

<sup>3</sup> CHLÁDEK, Tomáš. Požadavky zaměstnavatelů na absolventy vysokých škol. In KUBÁTOVÁ, Jaroslava . *UNIVERZITA PALACKÉHO – VÝZNAMNÝ EKONOMICKÝ SUBJEKT REGIONU*. Olomouc : Societas Scientiarum Olomoucensis II., 2009 [cit. 2010-03-19]. Dostupné z WWW: <[http://www.upol.cz/fileadmin/user\\_upload/FF-katedry/kae/UP\\_vyznamny\\_ekonomicky\\_subjekt\\_regionu.pdf](http://www.upol.cz/fileadmin/user_upload/FF-katedry/kae/UP_vyznamny_ekonomicky_subjekt_regionu.pdf)>.

<sup>4</sup> Ing. Mgr. Kalousková Pavla. Šetření potřeb zaměstnavatelů a připravenost absolventů v kvartérní sféře. Praha:NUOV, 2007. 35 s.

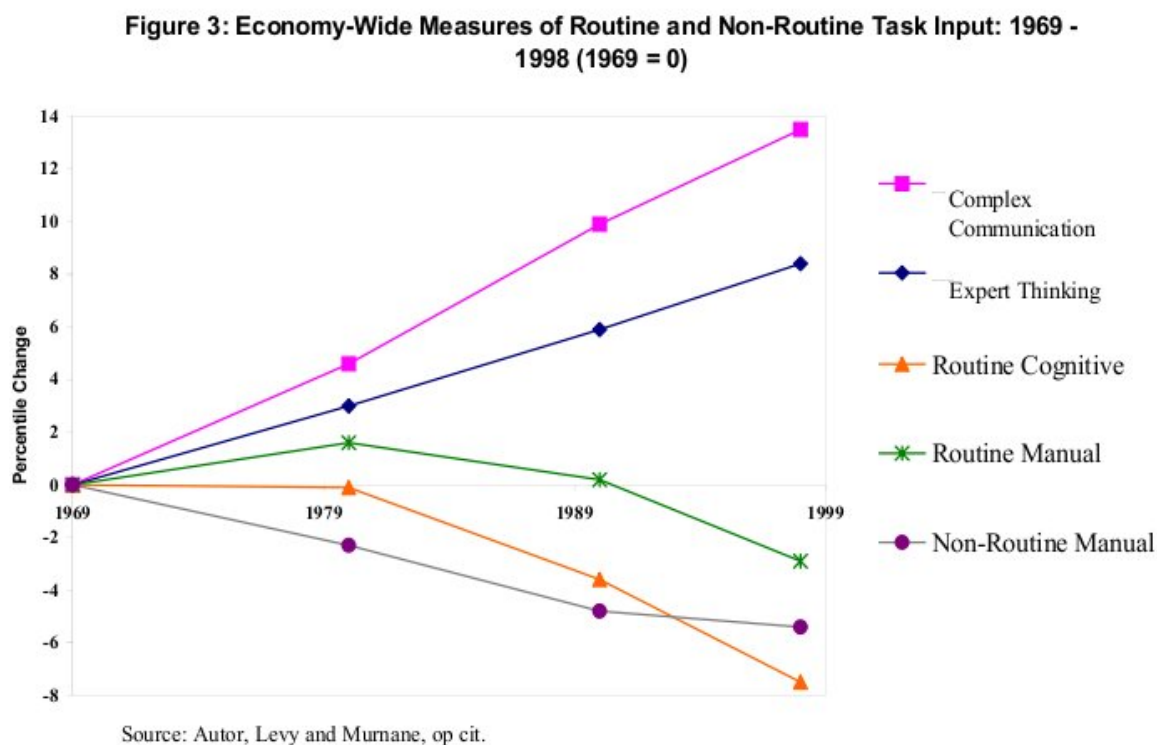
Mimo jiné se také předpokládá dobrá vybavenost profesními kompetencemi vztahujícími se ke konkrétnímu oboru. Z výše uvedeného je zřejmé, že v současné době je kladen důraz především na odborné znalosti a měkké dovednosti.

Zmíněný trend se objevuje již v druhé polovině minulého století, jak ukazuje graf č.1 Murnane a Levyho<sup>5</sup>, který popisuje, jak jsou nerutinní interaktivní dovednosti a nerutinní analytické dovednosti stále žádanější na trhu práce na úkor rutinních manuálních a rutinních kognitivních dovedností. Jinými slovy význam efektivní komunikace a schopnost řešit nestandardní případy se stává v době rychlého vývoje technologií žádanější než znalosti a dovednosti nezbytné pro úkoly, které lze popsat induktivními a deduktivními metodami, a tudíž je i lehce algoritmizovat a jejich vyřešení přenechat počítačům a strojům. Jako příklad rutinní kognitivní a manuální dovednosti autoři uvádějí ocenění hypotéky a výměnu předního skla od automobilu. Nerutinní manuální dovednosti pak vyžadují vizuální rozpoznávání jako např. úklid budovy, i když i ten je v dnešní době stále častěji vykonáván z velké části moderními přístroji.

---

<sup>5</sup> LEVY, Frank, MURNANE, Richard J. How Computerized Work and Globalization Shape Human Skill Demands Fran. *Harvard University* [online]. 2005 [cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: <[http://www7.nationalacademies.org/CFE/Educ\\_21st\\_Century\\_Skills\\_Levy\\_Paper.pdf](http://www7.nationalacademies.org/CFE/Educ_21st_Century_Skills_Levy_Paper.pdf)>

Graf č.1: Poptávka po znalostech a dovednostech



Z grafu lze odvodit, že růst poptávky po nerutinních dovednostech klade nemalé požadavky na vzdělávací instituce, protože tyto dovednosti se obtížněji učí a hodnotí než dovednosti rutinní. K podobným výsledkům dospělo i diskusní fórum Zaměstnatelná budoucnost pořádané Českou společností pro rozvoj lidských zdrojů (ČSRLZ)<sup>6</sup>, které staví do popředí nejen odborné a všeobecné znalosti absolventů škol, ale také manažerské dovednosti a komunikační dovednosti. Účastníci se navíc shodli, že školy mohou rozvíjet i tyto měkké dovednosti moderními metodami výuky. Podívejme se tedy jaké formy a metody výuky máme ať už v rámci vzdělávání ve firmách nebo ve vzdělávacích institucích.

## 1.2 Nové didaktické formy, metody a postupy vzdělávání

V předchozí podkapitole jsem přiblížila požadavky na vzdělávání týkající se

<sup>6</sup> Česká společnost pro rozvoj lidských zdrojů: Výstupy z diskusního fóra Zaměstnatelná budoucnost, ze dne 13.května 2008, Dostupný z WWW: < <http://www.lidske-zdroje.org/data/file/zamestnatelna-budoucnost-1/vystupy-pruzkum.ppt#272,4,KOMPETENCE>>

obsahu, a to zejména z pohledu poptávky po vzdělávání. V této podkapitole se budu zabývat inovacemi, které se objevují ve vzdělávání z pohledu nabídky, tedy vzdělávacích institucí a školitelů, týkající se formy vzdělávání. Budu postupovat od didaktických forem přes metody až ke speciálním didaktickým postupům.

### **1.2.1 Didaktické formy**

Didaktické formy dělíme tradičně na přímou výuku, kombinovanou výuku, distanční vzdělávání a terénní vzdělávání.<sup>7</sup> Někdy také hovoříme o vzdělávacích prostředích (learning environment). Ve studentské organizaci AIESEC, v které působím, je máme rozděleny takto: vzdělávání ve skupinkách, individuální setkání, týmová zkušenost, samostatné poznávání, konference a virtuální prostředí. Právě v rámci virtuálního prostředí a také distančního vzdělávání se objevuje nová forma výuky a tou je webinář. Tento pojem pochází ze spojení slov webový a seminář, ale není úplně vhodné jeho definici zúžit jen na webový seminář. Tato definice se neustále vyvíjí. Jedna z definic ho popisuje takto: “Jedná se o živou formu on-line komunikace, která probíhá prostřednictvím internetu pouze přes webový prohlížeč. Účastník webináře nepotřebuje speciální hardware ani software a možnosti jeho využití jsou velice široké. V největší míře se webináře používají pro předání přínosných informací nebo představení a školení na určitý produkt či službu. V dříve psané literatuře<sup>8</sup> se také někdy objevuje synonymum pro webinář - virtuální třída. V tomto smyslu je webinář chápán pouze jako webový interaktivní nástroj, který umožňuje lidem setkávat se a spolupracovat – aniž by museli být osobně přítomni. V nejužší definici<sup>9</sup> je webinář „živé instruktorem vedené setkání se vzdělávacím účelem. Komunikace při webinářích probíhá oběma směry a umožňuje plné zapojení účastníků. Toto je hlavní rozdíl oproti webcastu, který je realizován pouze od přednášejících k účastníkům.“<sup>10</sup> Vzdělávání ovšem nemusí probíhat jen formou semináře, ale může jít klidně o role play a jiné níže zmíněné metody.

---

<sup>7</sup> BARTOŇKOVÁ, Hana. *Firemní vzdělávání* [online]. Olomouc : Institut celoživotního vzdělávání, 2007 [cit. 2010-03-19]. ISBN 978-80-244-1859-9.

<sup>8</sup> BAREŠOVÁ, Andrea . *E-learning ve vzdělávání dospělých*. Praha : VOX, 2003. 174 s.

<sup>9</sup>TURMEL, Wayne. How to make webinar training worthwhile. *Knowledge Board* [online]. 10.06.2009, 3, [cit. 2010-04-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.knowledgeboard.com/item/3009/23/5/3>>.

<sup>10</sup>TURMEL, Wayne. How to make webinar training worthwhile. *Knowledge Board* [online]. 10.06.2009, 3, [cit. 2010-04-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.knowledgeboard.com/item/3009/23/5/3>>.

### 1.2.2 Didaktické metody

Pokud jde o didaktické metody, jedno z možných dělení je podle místa, kde se odehrávají, tedy na metody používané ke vzdělávání na pracovišti a metody používané mimo pracoviště.

Do první skupiny metod vzdělávání bychom zařadili: instruktáž při výkonu práce, koučování, mentoring, counselling, asistování, pověření úkolem, rotace práce, pracovní porady a zpětnou vazbu.

Druhá skupina těchto metod by pak byla reprezentována přednáškou, skupinovou diskusí (seminářem), demonstrováním, případovou studií, workshopem, brainstormingem, simulací, hraním rolí, assessment centre (development centre), diagnosticko-výcvikovým programem, hodnotícím střediskem, panelovou diskusí, kulatým stolem, projekty zaměřenými na seberozvíjení, školením, hrou out door trainingem, e-learningem a akčním učením (action learning).

I když akční učení není úplně novou metodou - poprvé bylo popsáno Reginaldem Revansem v sedmdesátých letech - v českých podmínkách není moc využíván s výjimkou MBA škol.

Podle Revanse<sup>11</sup> tato metoda předpokládá, že se lidé učí nejvíce díky jednání a zamyšlení se nad výsledky tohoto jednání. Reflexe vede k závěrům a novým otázkám, které nasměrují rozvoj a učební proces dál. Učení (L-learning) se skládá z programových znalostí (P) získaných na přednáškách a z knih a také z otázek (Q-questions) umožňujících hluboký pohled založený na zkušenostech nebo postojích z právě probíhajícího projektu.

Jeho vzorec, který tento proces popsal je následující:  $L = P + Q$ . (...)

Lidé se učí v malých skupinkách nazývaných action learning sets. Metoda má vysoký podíl participace účastníka a blíží se téměř až k learning by doing.

---

<sup>11</sup>Primární zdroj: Revans, R. 1980. Action learning: New techniques for management. London: Blond & Briggs, Ltd

Sekundární zdroj: *The Free Library* [online]. 2003 [cit. 2010-02-13]. Reg Revans: action learning. Dostupné z WWW: <<http://www.thefreelibrary.com/Reg+Revans:+action+learning.-a0151189053>>.

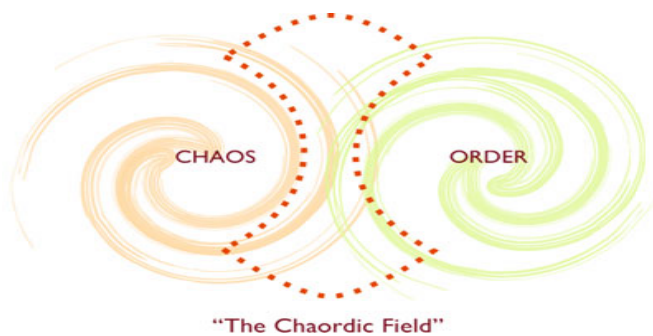
### 1.2.3 Speciální didaktické postupy

Důležitou roli ve vzdělávání hrají speciální didaktické postupy jako brainstorming, delfská metoda, metoda Phillips 66. Mezi tyto postupy bychom mohli zařadit také relativně nové metody spojené s Art of Hosting.

**Art of Hosting** jak název vypovídá je uměním být hostitelem. V tomto smyslu se jedná "o hostitele", kteří se chtějí učit a najít nové cesty pro práci s ostatními a vytvořit tak inovativní a srozumitelné řešení.

Tato metoda<sup>12</sup> apelující na lidskost, kterou bychom měli najít jak sami v sobě, tak v ostatních, se staví proti odosobněným „strojovým“ setkáním. Jeho autoři ho v nejširším pojetí označují za životní styl. Předpokladem účinnosti této metody je mimo jiné participativní vedení organizace. Východiskem je chaordický model, který spojuje chaos a pořádek a z chaosu vytváří řád. Samotné slovo chaordický je spojením dvou slov chaos a pořádek (order). Art of Hosting pak definuje kroky, které jsou nutné udělat, abychom mohli nastoupit cestu mezi chaosem a pořádkem. Zjednodušené pojetí chaordického modelu je zobrazeno ve schématu č.1.

Schéma č.1: Chaordický model



Zdroj: *Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/home/>>.

Tyto kroky jsou také popsány v metodách Art of Hosting, které pracují s prostorem mezi chaosem. Zahrnují čtyři základní fáze:

1. Být přítomen: hostovat sám sebe, ponořit se doprostřed chaosu a nechat mysl otevřenou
2. Účastnit se: poslouchat bez předsudků

<sup>12</sup> *Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/home/>>.

3. Iniciovat důležité rozhovory
4. Spoluvytvářet

Mezi metody používané v Art of Hosting patří Open Space, World café, Circle practise, Appreciative inquiry. Zaměřím se na první dvě metody, které jsou běžně používané, a sama jsem měla možnost se jich zúčastnit.

**Open space** je popisováno<sup>13</sup> jako jednoduchá cesta ke katalyzaci efektivních pracovních rozhovorů. Jedná se o metodu, umožňující samostatně organizovaným skupinkám všech velikostí pracovat s komplexem důležitých otázek v relativně krátkém čase. Používá se zejména pro vedení konferencí s mnoha účastníky. Je-li přítomno méně než 20 účastníků, proces je ochuzen o potřebnou diverzitu. Předpokladem je také zajištění dostatečného prostoru a komfortu. Metoda se vyznačuje také tím, že není dopředu stanoveno téma ani časový harmonogram jednotlivých setkání. Tyto důležité atributy setkání se dohodnou až na místě. Téma by mělo být dostatečně výstižné a zajímavé tak, aby se skupina cítila zainteresovaná a zodpovědná za výsledek. Zároveň by měl být splněn předpoklad svobodného vyjadřování názorů. Začíná se neformálním zahájením, kdy lidé mají čas si popovídat, poté si stanoví téma, kterému se chtějí věnovat. Dobrovolníci, kteří mají nějakou otázku, vystoupí dopředu a přednesou ji a zájemci se k nim přidají. Skupinky jsou organizovány v kruzích. Platí čtyři pravidla a jeden zákon.

Podle průvodce open space<sup>14</sup> pravidla zní:

- kdokoliv přijde, je ten pravý
- cokoliv se stane, je ta jediná věc, která se mohla stát
- když se začíná, je to ten správný čas
- když se skončí, má se skončit.

Zákon je pak znám jako zákon dvou chodidel<sup>14</sup>:

„Když zjistíte, že jste se dostali do situace, kdy nepřispíváte ani se neučíte, přesuňte se někam, kde můžete.“

---

<sup>13</sup> *The Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-12]. Open Space Technology. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/thepractice/coremethods/openspace/>>.

<sup>14</sup> OWEN, Harrison. *Opening Space for Peace and High Performance* [online]. 2009 [cit. 2010-03-12]. A BRIEF USER'S GUIDE TO OPEN SPACE TECHNOLOGY. Dostupné z WWW: <[http://www.openspaceworld.com/users\\_guide.htm](http://www.openspaceworld.com/users_guide.htm)>.

Na tom samém místě se také píše, že pokud je událost vícedenní, každé ráno začíná shrnutím faktů, kam se skupinka dostala během předchozího dne. Na závěr je pak uspořádáno ukončení, kde se vyhlásí výsledky pozorování, další kroky a závazky účastníků. Metoda je vhodná k nastavení strategických směrů, představování budoucnosti, řešení konfliktů, stavění morálky, konzultaci se stakeholdery, komunitnímu plánování, spolupráci a učení se do hloubky o různých záležitostech a perspektivách.

**World Café** představuje „novou metodu pro vedení rozhovorů týkajících se důležitých otázek“<sup>15</sup>, v čemž se podobá open space. Hlavním rozdílem je fakt, že účastníkům je dán kontext, témata a model, jak se mají začít ptát. Účastníci se nejprve rozdělí do skupin náhodně nebo podle zájmu. V každé skupině zůstává nositel tématu, který je nejvíc zainteresován. Ostatní účastníci kolují a přispívají k jednotlivým tématům. Dávají tak nový náhled řešeným záležitostem. Nositel je pak zodpovědný za prezentaci výsledku. Tento druh tréninku pracuje s kolektivním nevědomím a snaží se ho zúžit. Jako proces může World Café zviditelnit kolektivní inteligenci skupiny a tím zvýšit schopnost lidí věnovat se efektivní činnosti k dosažení společných cílů. Předpokladem je, že všechny znalosti a rozum, které potřebujeme, máme k dispozici.

#### Principy<sup>16</sup>:

- Ozřejmi kontext
- Vytvoř vlídné prostředí
- Prozkoumej důležité otázky
- Spoj různé perspektivy
- Podporuj přispění každého člena
- Bedlivě naslouchej předloze, náhledům a hlubším otázkám
- Poděl se o kolektivní objevy

---

<sup>15</sup> *The World Café* [online]. 2009 [cit. 2010-03-12]. What is the World Café. Dostupné z WWW: <<http://www.theworldcafe.com/what.htm>>.

<sup>16</sup> *The Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-12]. Open Space Technology. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/thepractice/coremethods/worldcafe/>>.



### 1.3 Shrnutí

Z uvedeného lze vyvodit dva významné směry, kterými se současné vzdělávání ubírá. Prvním je návrat k tradičním metodám učení často artikulovaných do nových podob. Příkladem může být sokratovské ptaní se na významné otázky, které je důležitou součástí jak Art of Hosting, tak metody Action learning. Tato metoda se také navíc svou podstatou podobá učňovství. Druhým směrem je zapojení moderních technologií ve vzdělávání a s ním související nové didaktické formy vzdělávání jako je webinář. Je také důležité si uvědomit vzájemnou závislost těchto dvou směrů. Vývoj technologií formuje požadavky na vzdělávání lidí. Dovednosti analytického rutinního charakteru ztrácejí na hodnotě, protože jsou čím dál větší mírou zastoupeny technikou, zatímco dovednosti nerutinní analytické a interaktivní, které nelze tak snadno algoritmizovat, jsou kladeny do popředí. Pod nerutinními analytickými dovednostmi můžeme aktuálně zahrnout řešení problému, zacházení s informacemi, zatímco pod interaktivní část patří efektivní komunikace a znalost cizího jazyka. Na významu také stoupá schopnost přijmout odpovědnost. Pro rozvíjení těchto dovedností a schopností je třeba více než jen tzv. “programové“ znalosti získané z knih nebo z přednášek. Je důležité zapojit také tradiční metody. A naopak, abychom měli více času věnovat se tradičním metodám a rozvíjení žádaných znalostí, je potřeba nových technologií, které nám usnadní práci a vyhledávání informací. Jaké jsou možnosti využití moderních technologií a především virtuálního prostředí, které vytváří, zachycuje další kapitola.

## 2. Rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním prostředí

V následující kapitole nejprve vysvětluji definici virtuálního prostředí a poté ukazuji na příkladech jeho rostoucí význam pro vzdělávání na úrovni organizace a na úrovni jedince neboli sebevzdělávání. Popisuji využití daného prostředí v rámci vzdělávacích institucí a jeho vliv na společnost.

## 2.1 Definice virtuálního prostředí

Vzhledem k neustálé evoluci terminologie týkající se informačních technologií je důležité si definovat, co to vlastně virtuální prostředí je. V této práci je chápáno virtuální prostředí jak ve smyslu dvojrozměrném (např. wiki, learning management system...) neboli aplikace webu 2.0, tak trojrozměrném (např. Second Life) neboli aplikace webu 3.0. Termín virtuální prostředí je chápán jako synonymum pro virtuální svět, který je blíže definován Tomášem Boudou jako počítačově simulované prostředí obývané svými uživateli a uzpůsobené k jejich interakci prostřednictvím avatarů. Tito avataři jsou obvykle zobrazeni jako textové, 2D, nebo 3D grafické reprezentace.<sup>17</sup>

*Virtuální svět podle Book<sup>18</sup> je*

- *sdílený prostor*, kdy prostředí umožňuje v jeden čas přístup několika avatarů
- *grafické uživatelské prostředí*,
- *bezprostřednost*, kdy se jednotlivé interakce dějí v reálném čase
- *interaktivnost*- umožňuje měnit, vytvářet, stavět a jinak uzpůsobovat obsah
- *persistenci* - existence světa není závislá na uživateli, zda je on-line, či off-line
- *sociální a komunitní* vlastnosti. Prostředí umožňuje vytvářet skupiny

Termín virtuálního vzdělávání podle Víchy<sup>19</sup> označuje vzdělávání založené na tvorbě, dodávce a řízení průběhu výuky pomocí internetu.

---

<sup>17</sup> Bouda Tomáš. Virtuální svět jako nástroj znalostního managementu. *Inflow: information journal* [online]. 2009, roč. 2, č. 4 [cit. 2010-03-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.inflow.cz/virtualni-svet-jako-nastroj-znalostniho-managementu>>. ISSN 1802-9736.

<sup>18</sup> BOOK, Betsy. *Moving beyond the Game: Social Virtual World*. October 2004, [cit. 25.2.2010]. Dostupné z [http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook\\_SoP2.pdf](http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook_SoP2.pdf)

<sup>19</sup> VÍCHA, Květoslav. *Virtuální studium - ovavt.lfp.cuni.cz* [online]. 2006 [cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: <<http://interval.cz/clanky/virtualni-studium-ovavtlfpcunicz/>>.

## **2.2 Rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním prostředí na organizační a individuální úrovni**

Rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním světě je úzce spjat s rostoucím používáním moderních informačních a komunikačních technologií (ICT) ve společnosti. Tento fenomén lze pozorovat na vzdělávacích systémech v organizaci, ale i na chování dětí i dospělých.

### **Podmínky pro sebevzdělávání ve virtuálním prostředí**

Lidé stále častěji nejen pracují s ICT, ale také je využívají k zábavě a k samostudiu. Jedná se zejména o videa, audio nahrávky, ale také sdílení fotografií, on-line jazykové kurzy. Tento fakt lze snadno doložit rozvojem sociálních médií jako je Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia. Uživatelé webu mohou sdílet a spoluvytvářet jeho obsah, což jim dává možnost si jej uzpůsobit podle svých potřeb. Tato personalizace se nadále zvětšuje s příchodem webu 3.0, kde dochází k větší interakci na softwarové úrovni. Uživatelé jsou tak schopni i do určité míry programovat v daném prostředí. Příkladem tohoto webu mohou být sdílené aplikace Google Docs, často využívané studenty při práci na společném projektu.

Fakt, že vzdělávání ve virtuálním prostředí roste na významu, lze také jednoduše ilustrovat na Nobelových cenách. Oceněné objevy jsou laicky popsány na internetových stránkách [http://nobelprize.org/educational\\_games/](http://nobelprize.org/educational_games/) a čtenář si může ověřit, zda vysvětlenou látku pochopil pomocí interaktivní hry. Zájemce si může zkusit Pavlovovy reakce psů na určité podněty nebo odzbrojovat země, které vlastní nukleární bombu a nepodepsali Smlouvu o nešíření jaderných zbraní.<sup>20</sup> Cílem těchto virtuálních her je přiblížit vědu nejmladší generaci, která většinu času tráví před obrazovkou a vysloužila si tak nelichotivé označení „screenagers“. Už i malé děti pracují s počítačem, a začínají používat avatary ve virtuálních světech k hraní namísto klasických panenek<sup>21</sup>. Vzdělávací instituce stejně jako organizace jsou stále více nuceny zamýšlet se nad efektivními metodami vzdělávání jak u nejmladší generace, tak do budoucna i u dospělých.

---

<sup>20</sup> Více najdete na [http://nobelprize.org/educational\\_games/](http://nobelprize.org/educational_games/)

<sup>21</sup> Více zajímavostí pro děti v SL lze nalézt zde: [http://www.flickr.com/groups/des\\_contes\\_pour\\_les\\_enfants/](http://www.flickr.com/groups/des_contes_pour_les_enfants/)

## **Podmínky pro vzdělávání v rámci organizace ve virtuálním prostředí**

Jedním z faktorů, které podporují význam vzdělávání ve virtuálním prostředí, je teleworking (virtuální práce). Podle Kubátové<sup>22</sup> je pro optimální výkon teleworkerů důležité, aby účastníci měli přístup k pravidelnému doškolování. Jednou z možných forem, která se samozřejmě nabízí, je virtuální vzdělávání. Zároveň tato autorka<sup>23</sup> ve stejné publikaci píše, že pro fungování virtuálního týmu je nezbytné, aby vedoucí týmu posiloval pozitivní synergii. Důležitou roli přitom hraje vzdělávání týmů. Ať už se jedná o teambuilding před zahájením práce týmu nebo průběžné školení při práci týmu.

Podpůrným faktorem vzdělávání nejen virtuálních týmů je e-learning. Mnoho organizací dnes pracuje s nejrůznějšími learning management systémy (LMS), neboli systémy pro řízení výuky, které obsahují nástroje pro komunikaci a řízení studia (nástěnka, tabule, diskusní fórum, chat) Barešová<sup>24</sup> charakterizuje LMS jako softwarovou aplikaci, zaměřenou na automatizaci výcvikových událostí a distribuci kurzů prostřednictvím internetu. Tyto systémy jsou velice cenné zejména z pohledu sběru dat o učení jednotlivců. Školitel může sledovat, kolik času student strávil při plnění jednotlivých úkolů, co mu dělalo největší potíže, a snažit se tak přizpůsobit náplň výuky. Personalizovaný způsob výuky se tak s malým opožděním za personalizovaným přístupem k zákazníkům dostává do popředí.

### **2.3 Rostoucí význam virtuálního prostředí ve vzdělávacích institucích**

Vzdělávání ve virtuálním prostředí nabývá na významu zejména na univerzitách a na ně napojených vědeckých centrech, které jsou jedním z hlavních nositelů inovací ve společnosti. Některé významné univerzity jako Harvard, Stanford nebo Yale začaly zveřejňovat své kurzy ve virtuálním prostředí. Jejich podcasty je možné najít na YouTube EDU. Primární funkcí 'free on-line kurzů' sice není šíření znalostí, ale budování si dobrého jména a zatraktivnění studia. Vzhledem k tomu, že vzdělání na těchto univerzitách je placené, je možné konstatovat, že jde o typ reklamy fungující na stejném principu jako

---

<sup>22</sup> KUBÁTOVÁ, Jaroslava . *Řízení virtuálních týmů*. Zlín, 2008. 59 s. Habilitační práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

<sup>23</sup> KUBÁTOVÁ, Jaroslava . *Řízení virtuálních týmů*. Zlín, 2008. 160 s. Habilitační práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

<sup>24</sup> BAREŠOVÁ, Andrea . *E-learning ve vzdělávání dospělých*. Praha : VOX, 2003. 174 s.

ochutnávky v supermarketu. Nicméně stále jako samostatné kurzy mají značnou vypovídací hodnotu.

Za to jiné vzdělávací instituce jako *Massachusetts Institute of Technology*, která již v roce 2002 umístila vyučované předměty na internet, umožňují přístup k celým kurzům. Kdokoliv si tak může zdarma projít kurzem finančního účetnictví a to i s vyhodnocením, jak se danou látku naučil. Kurz je přístupný z této webové stránky:

<http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Sloan-School-of-Management/15-501Spring-2004/CourseHome/index.htm>

Podobně Brigham Young University nabízí své kurzy na internetu, ale student za ně zaplatí nemalé peníze. Má ovšem svého lektora, který se s ním spojí během řešení úkolů a pomůže mu v orientaci. Student tak může virtuálním studiem dosáhnout až bakalářského titulu, nebo si jen zaplatit jednotlivé kurzy. Pro získání titulu je jedinou podmínkou absolvování prvních 30 hodin studiem na fakultě a pak účastník může studovat a skládat zkoušky z kterékoliv země. Tato Univerzita je také zajímavá tím, že pořádá role-play on-line kurzy.

Zajímavý projekt také představuje University of the People, první 'free on-line Univerzita', která za relativně malý poplatek v řádu desítek dolarů nabízí virtuální studium srovnatelné s kurzy na jiných univerzitách. Zatím není tato univerzita akreditována a studenti si z ní tedy neodnesou oficiální titul, ale „jen“ znalosti. Jedná se zejména o alternativu pro sociální vrstvy, které si nemohou dovolit platit drahé školné a to nejen ve Spojených státech amerických, ale i po celém světě.

Jinou platformou znalostí je Flat World Knowledge, kde jsou uveřejněny knihy týkající se vysokoškolského studia a studenti stejně jako pedagogové z nich mohou čerpat vědomosti. Studium se pak stává mnohem dostupnější.

Další univerzitní knihovny jsou umístěny v Second Life, kde se prezentuje čím dál více Univerzit celého světa. Po úspěšném vstupu Univerzity Palackého do Second Life si budují své kampusy v tomto virtuálním světě i Masarykova Univerzita, Ostravská Univerzita a Univerzita Hradec Králové.

Samotný Second Life slouží nejen jako místo setkání univerzitních studentů, ale i jako prostředek pro výuku a výzkum. Towson University<sup>25</sup> v Marylandu nabízí studijní program Interaktivního designu medií v Second Life. Studie poradenské firmy Gartner<sup>26</sup> dokonce tvrdí, že do roku 2011 bude mít v Second Life svého avatara přes 80% aktivních internetových uživatelů.

Nebývalému růstu se těší i jiné virtuální světy Twinity, Opensimulator nebo čínská verze Hipihi. Tyto nově vzniklé systémy fungují zatím jen v méně stabilních beta verzích, ale už nyní se řada z nich používá pro webináře. Některé vzdělávací instituce se dokonce snaží vytvořit své vlastní virtuální světy, které budou lépe odpovídat jejich požadavkům než světy dosud vytvořené.<sup>27</sup> Virtuální simulace se také začaly úspěšně uplatňovat v oboru lékařství, kde se objevují tzv. seriózní hry neboli „složitější hry pracující s velkými virtuálními světy a komplexními scénáři“<sup>28</sup>. Důkazem rostoucího významu virtuálního vzdělávání je také fakt, že se vedou debaty o relevanci pro vzdělávání ve virtuálních světech vytvořených na internetu v porovnání s relevancí výukových počítačových her.

#### 2.4 Klíčové faktory ovlivňující rostoucí význam virtuálního prostředí ve vzdělávání

Význam virtuálního prostředí ve vzdělávání je dán jeho výhodami. Vlastimil Veselý<sup>29</sup> shrnul výhody vzdělávání po internetu (E-education) takto:

- přístupnější, efektivnější, levnější (pokud nejsou splněny alespoň dvě z těchto kritérií, není velkým přínosem oproti klasickým formám studia)
- posun od didaktického výkladu k projektově orientované práci
- změna pojetí studia (Internet jako interaktivní médium i jako nový

<sup>25</sup> Towson University in Second Life : Towson Innovation Lab: a virtual learning community in Second Life [online]. 2010 [cit. 2010-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://towsonusecondlife.blogspot.com/>>

<sup>26</sup> Gartner [online]. STAMFORD : 24.4.2007 [cit. 2010-04-12]. Gartner Says 80 Percent of Active Internet Users Will Have A "Second Life" in the Virtual World by the End of 2011. Dostupné z WWW: <<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861>>.

<sup>27</sup> YOUNG, Jeffrey R. After Frustrations in Second Life, Colleges Look to New Virtual Worlds. *THE CHRONICLE of Higher Education* [online]. 4.2.2010, 5, [cit. 2010-04-12]. Dostupný z WWW: <<http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/>>.

<sup>28</sup> BROM, Cyril. Virtuální učení. *Vesmír* [online]. 2008, 10, [cit. 2010-02-13]. Dostupný z WWW: <[http://artemis.ms.mff.cuni.cz/main/papers/V706-711\\_virtualni\\_uceni.pdf](http://artemis.ms.mff.cuni.cz/main/papers/V706-711_virtualni_uceni.pdf)>. ISSN 1214-4029.707s.

<sup>29</sup> VESELÝ , Vlastimil. Virtuální vzdělávání. *Virtuální inovační park* [online]. 1999 [cit. cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: <[http://www.park.cz/virtualni\\_vzdelavani](http://www.park.cz/virtualni_vzdelavani)>. ISSN 1212-1347

prostředek výuky)

- individualizace výukového procesu (lze se přiblížit k ideálu každého vzdělávání - každý student může mít individuální studijní plán)

Je důležité také vzít v potaz fakt, že se vyvíjí nejen technologie, ale i způsoby, jakými se lidé učí. V příloze č. 2 můžeme vidět, jak odhaduje Bransford životní styl mladých lidí ve vztahu ke vzdělávání. Mladší generace, pracující s informačními technologiemi od dětství, má jiné návyky a potřeby vzhledem k učení, než generace předchozí. John Seally Brown, vedoucí výzkumu u firmy Xerox, se domnívá, že současné vzdělávání je postaveno na jednání, na akci<sup>30</sup>: „Web se stal nejen informačním zdrojem a společenským pojítkem, ale také vzdělávacím médiem, kde porozumění je tvořeno a sdíleno společností. Na tomto médiu se učení stává součástí jednání a znalosti tvoření.“ Brown také předpokládá, že dochází k posunu, kdy technologie byly dříve chápány jako podpora jedince a nyní technologie podporují vztahy, a dochází tak stále častěji k sociálnímu učení. ICT a virtuální prostředí, které vytváří, tak ovlivňují styl, jakým se lidé učí.

Zmíněné výhody vzdělávání ve virtuálním prostředí stejně jako jeho dopad na styl učení určují význam, který tento typ vzdělávání má. Nicméně pokud by tyto výhody nemohly být využity v rámci cílů vzdělávací aktivity, pak je určitě užitečné zvolit vhodnější formu výuky. Na základě zmíněných faktů se dá ovšem předpokládat, že význam vzdělávání ve virtuálním světě ještě více poroste a cíle vzdělávání budou tím více odpovídat nárokům virtuálního prostředí.

## 2.5 Shrnutí

Vývoj technologií je neoddělitelně spojen s vývojem společnosti a tedy i se vzděláváním. Význam virtuálního vzdělávání roste v každodenním životě jak ve volném čase, tak v rámci pracovních povinností. Školení ve virtuálním prostředí jsou zvláště významná pro teleworkery, ale i běžní pracovníci používají e-learningové programy. Mladí lidé stejně jako dospělí tráví část volného času na sociálních sítích. V rámci popularizace

---

<sup>30</sup> SEELY BROWN, John . GROWING UP DIGITAL : How the Web Changes Work, Education, and the Ways People Learn. *USDLA Journal*. 2002, 16, 2. Dostupný také z WWW: <[http://www.usdla.org/html/journal/FEB02\\_Issue/article01.html](http://www.usdla.org/html/journal/FEB02_Issue/article01.html)>. ISSN 1537-5080.

vědy jsou také k dispozici vzdělávací hry. Vývoj nových informačních a komunikačních technologií nabízející stále větší míru personalizace tak úspěšně překonává jednu z bariér v používání technologií, kterou je určitá neosobnost. Důkazem rostoucího významu virtuálního prostředí je také počet univerzit, které nabízí různé formy vzdělávání přes internet, včetně výuky v 3D virtuálních světech. Výhody připisované vzdělávání ve virtuálním prostředí s pokrokem technologií jen narůstají. Ať už je to efektivita, přístupnost, cena, interaktivita, projektový charakter práce, individualizace výukového procesu a personalizace učení, vizualizace a simulace reálného prostředí nebo sociální charakter tvoření a sdílení znalostí. Vývoj moderních informačních technologií a jejich častější využívání ovlivňuje zejména u mladých lidí způsob učení. Ve virtuálním prostředí dochází k posunu od individuálního učení k sociálnímu a od pasivního k aktivnímu. Nicméně je třeba pečlivě zvažovat, kdy a v jakých situacích je tato forma vzdělávání efektivní a kde je vhodnější použít jinou formu studia, čímž se budeme zabývat na konkrétním případu v dalších kapitolách.

### **3. Metody a použité technologie v případové studii**

Na základě získaných poznatků z předcházejících kapitol a cíle případové studie výuky cizího jazyka pro cizince (viz str.7), jsem se rozhodla v rámci připravovaného kurzu aplikovat metody založené na učení zkušeností. Didaktickou formou je distanční vzdělávání ve virtuálním prostředí Second Life a LMS Moodle. Následující kapitola přiblíží použité metody a objasní jejich propojení ve virtuálním prostředí.

#### **3.1 Zkušenostní učení**

Princip zkušenostního učení vychází z tzv. „pyramidy učení“, která předpokládá, že studenti si zapamatují: <sup>31</sup>

90% toho, co se naučili, když učili někoho jiného, popř. ihned používali

75% toho, co se naučili, když si vyzkoušeli v praxi probíranou látku

50% toho, co se naučili, když o tom diskutovali ve skupině

---

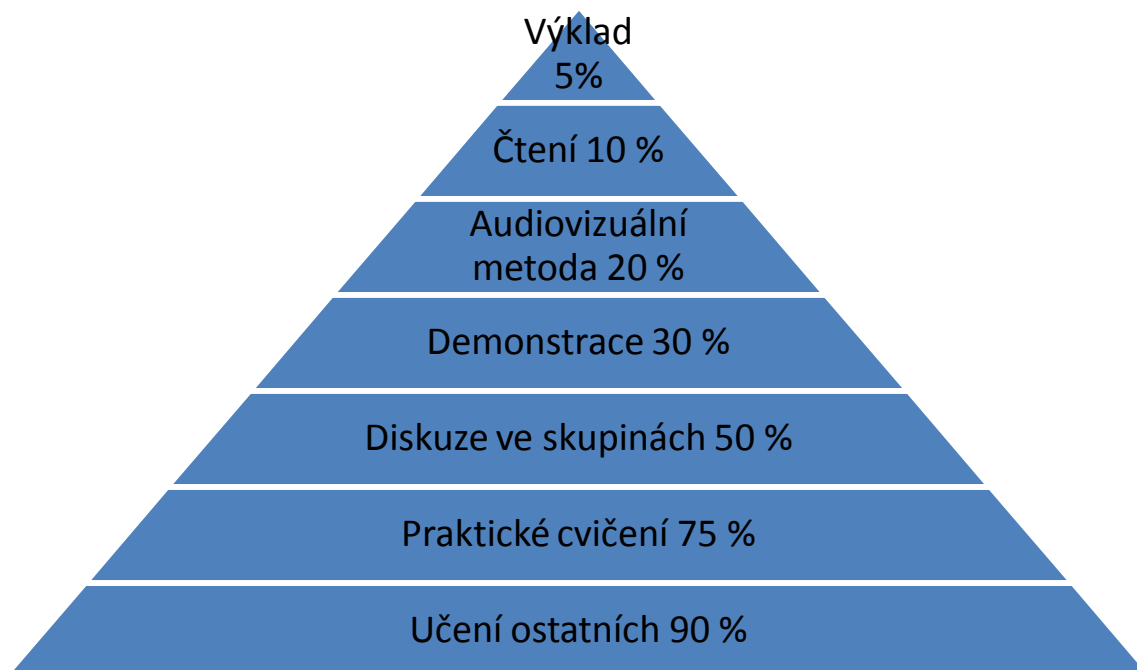
<sup>31</sup>NTL Institute for Applied Behavioral Science, 300 N. Lee Street, Suite 300, Alexandria, VA 22314. 1-800-777-5227.". Dostupné z WWW: <<http://homepages.gold.ac.uk/polovina/learnpyramid/about.htm>>.



30% toho, co se naučili, když viděli demonstraci  
20% toho, co se naučili z audiovizuálních materiálů  
10% toho, co se naučili při čtení  
5% toho, co se naučili na přednášce

Koncept lze jednoduše vizualizovat, jak ukazuje schéma č.2. Je nutné také dodat, že tato oblast byla hodně zkoumána a v některých publikacích se objevují malé rozdíly v procentuálním hodnocení jednotlivých metod výuky. Králová<sup>32</sup> například uvádí účinnost praktického cvičení jen 70%.

Schéma č.2: Pyramida učení



Zdroj: NTL Institute for Applied Behavioral Science, 300 N. Lee Street, Suite 300, Alexandria, VA 22314. 1-800-777-5227.". Dostupné z WWW: <<http://homepages.gold.ac.uk/polovina/learnpyramid/about.htm>>.

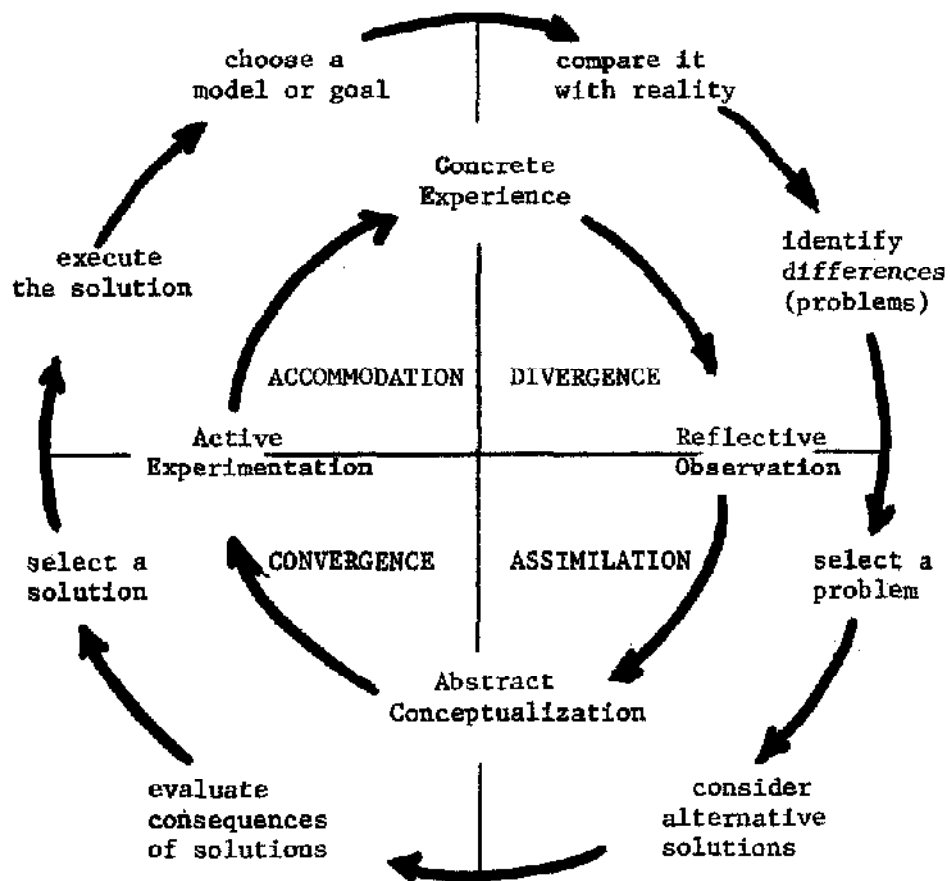
Na základě daných poznatků se připravovaný kurz zaměří hlavně na metody předpokládající aktivní participaci účastníků. Hlavním východiskem pro sestavení kurzu je Kolbův učební cyklus, který vychází ze čtyř základních způsobů učení. Učení podle Kolbova cyklu se nazývá „zkušenostní učení“ a čtyři základní způsoby učení, které

<sup>32</sup> KRÁLOVÁ, J. Celostní a proaktivní přístup k výuce. Forum scientiae at sapientiae, 2006, XIII, č.1, s. 13 – 14, ISSN 1335-566X.

Kolbova teorie<sup>33</sup> kombinuje, jsou následující:

První fází je získání konkrétní zkušenosti, kdy si jedinec může vyzkoušet, do jaké míry je jeho znalost hluboká. Následuje uvážlivé pozorování neboli reflexe o tom, co se stalo. Student má v této fázi možnost podívat se na prožitou zkušenost ze všech úhlů pohledu. Třetí etapou je pak abstraktní teoretizování, kdy se nabitá zkušenost uvádí do souvislostí a zobecňuje a na řadu přichází logické myšlení. Poslední částí je pak aktivní zkoušení neboli použití nových znalostí na základě předchozích zkušeností. Názorně pak jednotlivé fáze zobrazuje schéma č.3:

Schéma č.3 : Kolbův učební cyklus



Zdroj: KOLB, David A. Management and the learning process. *California Management Review*. 1976, 3, s. 21-31. Dostupný také z WWW: <<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/Management-and-learning-process.pdf>>

<sup>33</sup> KOLB, David A. Management and the learning process. *California Management Review*. 1976, 3, s. 21-31. Dostupný také z WWW: <<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/Management-and-learning-process.pdf>>

Jak schéma naznačuje, podle preferovaného způsobu učení rozlišujeme určité studijní typy. Kolb je nazval typem divergujícím, asimilujícím, konvergujícím a akomodujícím. Peter Honey and Alan Mumford<sup>34</sup> jeho teorii rozvedli a nazvali tyto typy Reflektor, Teoretik, Pragmatik, Aktivista. V této práci je uvádím zejména proto, aby jednotlivé fáze Kolbova učebního cyklu byly lépe pochopeny.

1. **Divergující typ (Reflektor)**<sup>35</sup>: Získává poznatky konkrétními zkušenostmi, které pak zpracovává přemýšlivým pozorováním. Jeho největší předností je představivost, což mu umožňuje podívat se na věci a jevy z různých pohledů. Pojmenování pak vychází z postřehu, že lidé s tímto stylem nejlépe pracují v situacích jako brainstorming. Zajímavostí pak je, že tento styl je charakteristický pro vedoucí pracovníky humanitních oborů a umění. Vedoucí pracovníci v odděleních řízení lidských zdrojů také inklinují k tomuto učebnímu stylu.

Reflektor se nejlépe učí, když<sup>36</sup>:

- pozoruje jednotlivce, skupiny při práci
- má příležitost podívat se zpět, co se stalo a přemýšlet o tom, co se naučil
- připravováním analýz a zpráv, plnění úkolů bez pevně stanoveného data splnění

2. **Asimilující typ (Teoretik)**<sup>35</sup>: Získává poznatky promýšlejícím pozorováním a dále je abstrahuje, a vytváří pojmy. Jeho nejsilnější stránkou je vymýšlení teoretických modelů a asimilování různých teorií do celistvého vysvětlení, ale už se méně zajímá o praktické použití těchto modelů. V organizaci jsou tito lidé zastoupeni spíše v oddělení plánování a výzkumu.

---

<sup>34</sup> HONEY, P. a MUMFORD, A. *The manual of learning styles*. Maidenhead, UK, Peter Honey. 1992. 94 s. ISBN 0950844470

<sup>35</sup> KOLB, David A. Management and the learning process. *California Management Review*. 1976, 3, s. 21-31. Dostupný také z WWW: <<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/Management-and-learning-process.pdf>>

<sup>36</sup> *University of the First Age* [online]. 2009 [cit. 2010-03-14]. Honey and Mumford Preferred Learning Styles. Dostupné z WWW: <[http://www.aoy.org.uk/uploaded\\_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf](http://www.aoy.org.uk/uploaded_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf)>.

Teoretik se nejlépe učí, když<sup>38</sup>:

- se nachází ve složité situaci, kdy musí zapojit své dovednosti a znalosti
- je v situaci s určitým řádem a jasným cílem
- jsou mu nabídnuty zajímavé myšlenky nebo koncepty, i když nejsou ihned použitelné
- má možnost ptát se a zkoumat myšlenky skryté za věcmi

3. **Konvergující typ (Pragmatik)**<sup>37</sup>: Získává zkušenosti abstrahováním, tvořením pojmů, zobecňováním a transformuje je aktivním experimentováním. Jeho největší předností je praktické uplatnění myšlenek. Pojmenování pochází z pozorování, kdy tito lidé excelovali v testech, při nichž je jen jedna správná odpověď. Konvergující typ preferuje jednat s věcmi než s lidmi. Tito lidi najdeme často v technických odděleních.

Pragmatista se nejlépe učí, když<sup>38</sup>:

- je jasné spojení mezi tématem a prací
- má možnost si zkusit techniky s feedbackem např. role-play
- jsou mu ukázány techniky s jasným cílem, např. úspora času
- je mu ukázán model, který může okopírovat např. film nebo respektovaný boss

4. **Akomodující typ (Aktivista)**<sup>37</sup>: Získává poznatky aktivním experimentováním a přetváří je do konkrétní zkušenosti. Jeho největší silnou stránkou je jednat a plnit plán. Zapojuje se do pokusů a nových zkušeností. Více riskuje a exceluje v situacích, kdy se musí přizpůsobit novým podmínkám. Bývá nakloněn lidem, ale často je viděn jako ctizádostivý. Tento typ nejčastěji nacházíme v oddělení marketingu a prodeje.

---

<sup>37</sup> KOLB, David A. Management and the learning process. *California Management Review*. 1976, 3, s. 21-31. Dostupný také z WWW: <<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/Management-and-learning-process.pdf>>

<sup>38</sup> *University of the First Age* [online]. 2009 [cit. 2010-03-14]. Honey and Mumford Preferred Learning Styles. Dostupné z WWW: <[http://www.aoy.org.uk/uploaded\\_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf](http://www.aoy.org.uk/uploaded_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf)>.

Aktivista se nejlépe učí, když<sup>39</sup>:

- je zapojen do nového problému nebo nové situace
- pracuje s ostatními při manažerských hrách, při týmovém úkolu, při role play
- je uvržen do záludné situace s těžkým úkolem
- řídí jednání, vede diskusi

### 3.2 Nástroje internetu ve vztahu k fázím zkušenostního učení

V nadcházející podkapitole si ukážeme, jaké nástroje ve virtuálním prostředí mohou lidé v různých fázích učení používat. Uvedu postupně vhodné nástroje pro akomodující, divergentní, asimilující a konvergentní styl učení.

Nástroje ICT zprostředkovávající zkušenost a tedy zejména vhodné pro akomodující styl učení jsou simulátory, virtuální světy, virtuální hry, bílá interaktivní tabule, chat, audio, videokonference. Zejména poslední tři řadíme do synchronních komunikačních nástrojů, tedy těch, které umožňují komunikaci v reálném čase.

Prostředky pro divergentní fázi učení v rámci ICT jsou animace, video z hlediska pozorování a z hlediska zpětného pohledu na situaci se jedná o portfolio, statistická data a nástroje evaluace.

Pro přiblížení těchto tří nástrojů jsem použila definici z průvodce e-learningu<sup>40</sup>:

a) Portfolio umožňuje studentovi formou palubního deníku kompilovat vypracované úkoly (soubor vypracovaných cvičení, testů atd.) Tato kompilace slouží k analýze a objektivnímu posouzení situace, díky které se student může lépe rozhodovat a regulovat tak, co má být splněno

---

<sup>39</sup> *University of the First Age* [online]. 2009 [cit. 2010-03-14]. Honey and Mumford Preferred Learning Styles. Dostupné z WWW: <[http://www.aoy.org.uk/uploaded\\_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf](http://www.aoy.org.uk/uploaded_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf)>.

<sup>40</sup> *Guide e-learning* [online]. Jambes, Namur (Belgie) : Gence Wallonne des Télécommunications: le portail des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), 28/01/2008 [cit. 2010-04-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.awt.be/web/edu/index.aspx?page=edu,fr,gui,080,015>>.

b) Statistická data (tracking) zobrazují výsledky testů, počet navštívených stran, čas věnovaný jednotlivým cvičením skrytá pod názvem průběh studia

c) Nástroje evaluace nabízejí automatickou zpětnou vazbu. V případě špatné odpovědi odkážou studenta k části látky, kterou si ještě dostatečně neosvojil nebo napoví, jak dojít k řešení popř. dají správnou odpověď.

Prostředky, které mohou pomoci při přemýšlení a generalizování nabytých zkušeností, neboli prostředky typické pro asimilující typ učení, jsou webový vyhledávač, knihovny, encyklopedie na webu, stejně jako přehled internetových zdrojů, vystřihané momenty z videa spojené s textem s prezentací, forum, wiki, blog, vlog (blog ve formě video nahrávky) FAQ<sup>41</sup>, atd. Tyto formy komunikace nazýváme asynchronní, protože komunikace probíhá s určitým časovým zpožděním.

Lidé s konvergujícím stylem učení pak využijí nástroje pro plánování a ověřování hypotéz ve virtuálním prostředí, jako jsou on-line testy ihned nabízející zpětnou vazbu, stejně jako všechny synchronní a asynchronní komunikační nástroje.

Je zřejmé, že dané nástroje používá v určité formě většina uživatelů internetu. Význam přiřazení nástrojů k jednotlivým fázím učení má zejména pro školitele, aby dokázali jednotlivé části školení správně podpořit. Další podkapitola pak přibližuje fáze učebního cyklu upravené pro výuku jazyků.

### **3.3 Metoda pro výuku jazyků: Task-Based Learning**

Metoda Kolbova učebního cyklu je v této případové studii doplněna o metodu Task-Based Learning (TBL), doporučenou Evropskou komisí pro výuku cizích jazyků, která metodu popisuje následovně:<sup>42</sup>

Tato metoda je založena, podobně jako Kolbův učební cyklus, na aktivní účasti studentů a na jejich obecném přehledu. Zdůrazňuje hodnotu informace a zkušenosti, které

---

<sup>41</sup> Často kladené otázky

<sup>42</sup> CURRAN, Philip, et al. *Methodology in language learning T-kit* [online]. Strasbourg Cedex : Council of Europe and European Commission, 2000 [cit. 2010-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://vyuka.jazyku.cz/i/File/English.pdf>>.

si s sebou student přináší do jazykového kurzu. Když si účastníci vyměňují své znalosti, zkušenosti a názory, používají tak svůj vlastní jazyk a jsou vystaveni novým jazykovým možnostem a rozvíjejí tak rozmanité strategie pro zlepšování jejich jazykových dovedností. Je to také metoda zaměřená na účastníka, která pracuje s jeho potřebami a zájmy. Materiály jsou tedy přizpůsobené těmto potřebám.

První fáze „pre-task“ se soustředí na rozvoj materiálů souvisejících se slovní zásobou. V této části jsou shrnovány znalosti a zkušenosti, které máme a jsou obohacovány o další nové poznatky. V Kolbově cyklu je shodná s částí přemýšlení a shrnutí. Druhou fází je pak „task preparation“, kde se studenti připravují na úkol, plánují, jak bude jejich vystupování vypadat, zkouší si například prezentovat. Tato fáze je shodná s částí plánování a ověřování hypotéz podle Kolba. Třetím stupněm je pak samotný úkol „task“, kdy dochází k vlastnímu splnění úkolu, tedy např. prezentování. Stejný to bod se zkušeností a poslední částí je závěrečná zpětná vazba, ohodnocení a zamyšlení se nad jazykovými možnostmi, tedy v Kolbově cyklu zpětná reflexe.

Stejně důležité jako metody je i prostředí, ve kterém se odehrávají. V našem případě se jedná o virtuální prostředí a další podkapitola napoví více o jeho charakteristice.

### **3.4. Virtuální prostředí případové studie**

Pokud jde o technologické zázemí případové studie zabývající se výukou češtiny pro cizince v prostředí Second Life, studenti ani vyučující nejsou nuceni použít speciální hardware a software, vše je běžně k dispozici na internetu. Jejich jediným úkolem je v tomto směru stáhnout si aplikaci Second Life a přihlásit se do studijního prostředí Moodle. Tyto dva virtuální světy, jeden 2D druhý 3D, jsou propojeny speciální aplikací Sloodle, která umožňuje, že bloky a textové dokumenty se stanou 3D objekty v Second Life a naopak záznamy chatu slouží jako podklady pro rozvoj kurzu.

V Moodle jsou pak uloženy všechny nezbytné dokumenty jako je harmonogram kurzu, vstupní testy a studijní materiály. Studenti mají k dispozici zadání úkolů, potřebnou slovní zásobu, vysvětlení problémových gramatických jevů a také doplňující materiály ke studiu, týkající se zejména teorie prezentačních dovedností. K částí vstupních a výstupních testů byly použity formuláře Google Docs, zejména pro jejich jednoduchost při

sestavování.

V samotném Second Life probíhá interaktivní výuka, kde studenti vystupují pomocí avatarů, neboli jejich virtuálních alter eg a zapojují se do metod zmíněných výše. Slodde zajišťuje propojení 2D studijních materiálu jako jsou fotky, testy, zadání úkolů a 3D virtuálního světa.

Vše, co se odehrává v Second Life, lze natáčet pomocí speciálních programů. V této případové studii jsme využili program CamStudio, který je určen k záznamu dění na obrazovce počítače a je velmi jednoduchý k používání. Výstupem tohoto programu jsou flashová videa, která slouží zejména k analýze výstupů z hodin s převahou hlasové komunikace.

### **3.5 Shrnutí**

V této kapitole jsem popsala metody, použité v případové studii, které vychází ze zkušenostního učení podle Kolbovy teorie. Nejprve jsem popsala teoretický model pyramidy učení, která klade důraz na učení na základě zkušenosti a praktického použití a na kterou zkušenostní učení navazuje. Dále jsem přiblížila jednotlivé fáze procesu zkušenostního učení, tedy zkušenost, reflexi, generalizaci pojmů a plánování a také jsem popsala jednotlivé typy učení, které se odvíjí od této teorie. Tyto učící styly jsou divergentní, asimilující, konvergentní a akomodující typ. Také jsem dala do souvislosti nástroje, které může student využívat v rámci moderních informačních technologií a jednotlivých učebních fází a blíže specifikovala některé méně známé nástroje. Propojila jsem Kolbovu metodu s Task-Based Learning, metodu doporučenou Evropskou komisí pro učení cizích jazyků. Dále jsem vymezila dvě virtuální prostředí, ve kterých bude výuka probíhat a jejich vzájemné propojení. Jedná se o specifické studijní prostředí, jenž má své výhody i nevýhody, které budou diskutovány v dalších kapitolách této diplomové práce.



## II. PRAKTICKÁ ČÁST

V rámci dosažení cíle této práce jsem se rozhodla uspořádat virtuální kurz českého jazyka pro cizince. Následující část se zabývá nejprve průběhem samotné případové studie a jejím vyhodnocením. V závěru je uveden výčet výhod a limity vzdělávání ve virtuálním prostředí a také doporučení, jak zefektivnit výuku v tomto prostředí.

### 1. Případová studie

Kurz vznikl na základě zájmu zahraničních stážistů AIESEC, kteří se chtěli zdokonalit ve znalostech českého jazyka. Didaktickou formou kurzu byl zvolen webinář v prostředí Second Life a Moodle. Hlavní aplikovanou metodou byl Task-Based Learning. Jeho cílem bylo: „Účastníci jsou schopni prezentovat předem připravené téma a jsou schopni diskutovat o předem zvoleném tématu.“ Podle Bloomovy taxonomie se pohybujeme na úrovni porozumění a aplikace.

Důležitou charakteristikou profilu studenta bylo, že účastník již prošel základním kurzem češtiny (minimum půl roku) a jeho znalost českého jazyka je na úrovni A1. Klíčovým předpokladem také bylo, že účastník se bude aktivně do kurzu zapojovat. Profil absolventa je pak charakterizován schopností účastníka vyjádřit se k tématu, na které měl možnost se připravit.

Samotná realizace případové studie začala oznámením o konání kurzu. Informace o kurzu byly rozeslány přes koordinátory stážistů po e-mailu a na základě menšího než očekávaného zájmu byl kurz nabídnut i jiným zájemcům ze zahraničí. Za účelem zveřejnění kurzu bylo vytvořeno informační video, které mělo oslovit potenciální zájemce o výuku českého jazyka především z řad fanoušků skupiny „Czech Please“ na Facebooku. Video lze vyhledat na následujícím odkazu:

<http://animoto.com/play/W28MiovkkBBZ9aIdISEL1g>.

Potenciální zájemce si pak mohl přečíst více informací na webových stránkách (text stránek viz příloha 3), kde byl uveden odkaz i na úvodní tutoriál Second Life.

Pro přihlášení účastníků byl vytvořen Google Docs formulář, kde zájemci zaznamenávali své jméno a příjmení, kontaktní mail, úroveň znalosti českého jazyka podle

evropského referenčního rámce, město z kterého pocházejí, zda jsou časově disponibilní pro kurz a informaci, zda mají již avatara v Second Life nebo ne.

Do kurzu se přihlásilo celkem 7 uchazečů, z nichž jeden do kurzu nenastoupil. Zbývajících šest mělo znalost českého jazyka na úrovni A1 evropského referenčního rámce a jeden uvedl úroveň jazyka A2. Jen jeden zájemce měl již vytvořeného avatara. Mezi zapsanými byli čtyři stážisté z AIESEC Brno, jeden z AIESEC Olomouc, jeden zaměstnanec partnera AIESEC ČZU z Prahy a jeden francouzský rezident. Časově disponibilní byly v dané době všichni. Kurzy se konaly od 15.2.2010 do 8.3.2010 každé pondělí a čtvrtek od 19:30 hodin do 21:00 hodin.

Zajímavá byla i země původu studentů: Francie (2), Kolumbie, Nigérie, Rumunsko, Kanada, Rusko. Dalo se předpokládat, že mezi studenty budou odlišné kulturní zvyklosti. Z hlediska rozložení povolání byla situace následující: tři učitelé, dvě programátorky a jeden úředník. Přesto nelze tuto skupinu hodnotit jako mezinárodní tým, protože k tomu, abychom je mohli klasifikovat jako tým, chybí jedna důležitá charakteristika a tou je společný cíl. Každý z účastníků si stanovil očekávání, se kterými do kurzu vstupoval, ale tato očekávání byla pouze individuální. Pokud jde o věkové složení, tak nejmladší student měl 23 let a nejstarší 30. Průměrný věk dosáhl 26 let. Pro lepší orientaci v textu uvedu první jména avatarů: Aristut, Cernakava, Simso, Ulysse, Sharebear, Adriana.

Kurz byl veden dvěma lektory. Mou osobou jako hlavním tvůrcem kurzu a jeho obsahu a dále Janem Špacírem, který zajišťoval technické zázemí kurzu jak v Second Life, tak v Moodle a především napojení na Sloodle. Jazykem používaným pro vysvětlení popř. hodnocení kurzu byla angličtina.

### **Interakce mezi účastníky a lektory před kurzem**

Pro studentku Sharebear, která se nemohla zúčastnit úvodní hodiny, byla připravena individuální seznamovací hodina s prostředím Second Life. V této hodině byla studentka s pomocí jednoho z lektorů uvedena do světa Second Life, prošla procesem vytvoření avatara a byly jí předvedeny základní funkce nutné pro účast v kurzu. Podobně student Aristut byl díky setkání s lektory před začátkem kurzu zapsán do prostředí Moodle a jeho avatar napojen na prostředí Second Life.

## 1.1 Úvodní hodina

První hodina proběhla 15.2.2010. Jejím hlavním cílem bylo představení kurzu, vzájemné seznámení, zapsání účastníků do Moodle, nastavení očekávání a ověření jazykové úrovně uchazečů.

### Metody

K představení lektorů byla nachystána společná fotografie. Jedná se o důležitou součást seznámení zejména u lidí, kteří neměli šanci se před kurzem nikdy vidět. Byl ponechán prostor studentům k představení pomocí chatu<sup>43</sup>, zejména za účelem záznamu vstupních informací a pozdější analýze textu. U studentů se tedy předpokládalo, že budou komunikovat hlavně po chatu, zatímco lektori budou používat jak voice<sup>44</sup>, tak chat.

Zapsání do LMS bylo naplánováno pomocí instruktáže za použití obou komunikačních nástrojů. V LMS Moodle byl uveden mimo jiné harmonogram kurzu a informace o tom, jak správně prezentovat. K vyhodnocení učicích typů, byl použit Kolbův test (viz příloha 4). Jednoduchá hra, jejímž cílem bylo vytvořit 20 slov, začínající vybraným písmenkem v co nejkratším čase, měla sloužit k ověření bohatosti slovní zásoby. Pro nastavení očekávání se počítalo se slovním vyjádřením v chatu a také jsem vytvořila Google Docs dotazník, kde očekávání bylo možné ohodnotit na škále od 1-10. Dotazník byl sestaven tak, aby studenti nejdříve ohodnotili sami sebe v následujících schopnostech: prezentační dovednosti a schopnost diskuse v českém jazyce, plynulost vyjadřování, přesnost vyjadřování. V následující otázce měli vyjádřit na škále, kde by chtěli být na konci kurzu. Dotazník lze najít v příloze 5.

Podobně byla tato aplikace Google využita k průběžnému hodnocení kurzu. Dotazník byl sestaven na principu průběžné zpětné vazby. Studenti měli hodnotit na škále 1 až 5 zajímavost, relevantnost, organizovanost, rychlost průběhu, náročnost a vypjatost kurzu. Také jim byl dán prostor, aby navrhli vylepšení kurzu. V příloze č.6 je možné porovnat jeho vizuální zobrazení.

---

<sup>43</sup> Interaktivní textová forma komunikace

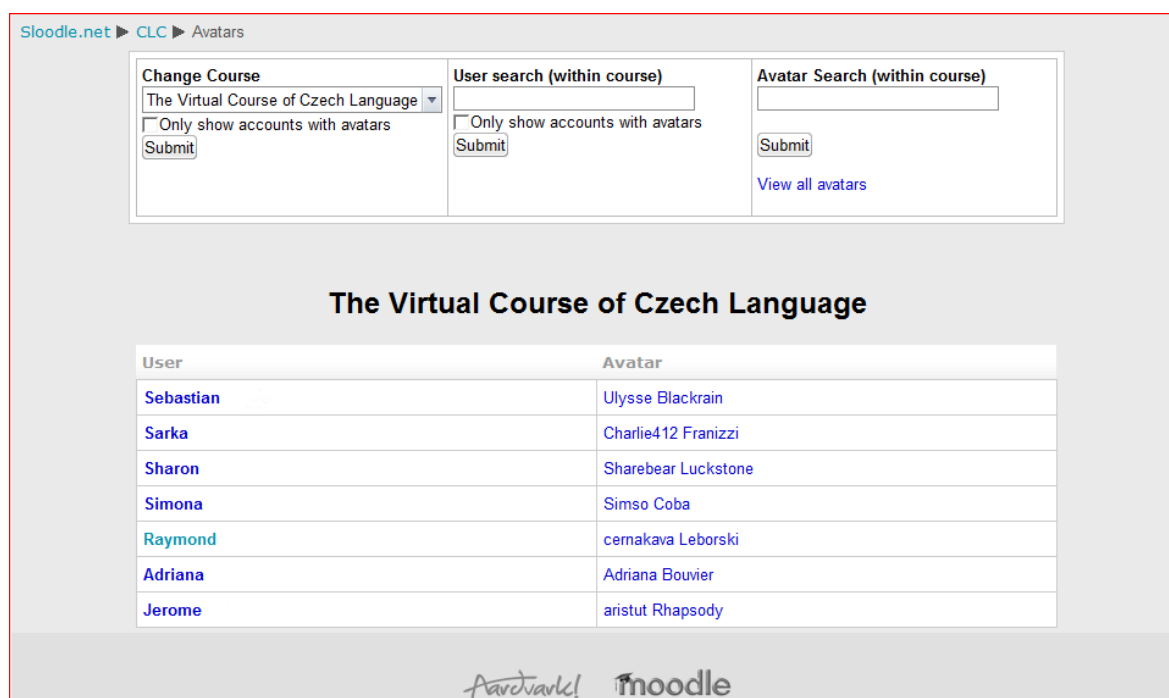
<sup>44</sup> Hlasová forma komunikace

## Průběh

První hodiny se nakonec zúčastnilo 5 studentů se svými alter egy v podobě avatarů. Jeden zapsaný zájemce se omluvil z důvodu prázdninového pobytu. Sedmému zájemci se vůbec nepodařilo dostat do Second Life, protože po třetím zadání špatného hesla při přihlášení se Second Life zablokoval. Přestože mu byl operativně nabídnut náhradní avatar pro výuku, negativní zážitek ho ovlivnil do té míry, že ztratil zájem o celý kurz.

Po úvodním představení obou lektorů byla studentům ukázána společná fotka lektorů, ale ukázalo se nezbytným vysvětlit studentům práci s kamerou. Studenti byli navedeni na zapsání do Moodle a došlo k propojení jejich avatara s jejich účtem za použití součásti Sloodlu zvané zapisovací budka (Enrolement Booth)<sup>45</sup>, která byla postavena přímo v Second Life. Na obrázku č.1 je ukázáno, jak jsou jednotliví avataři přiřazeni k účastníkům zapsaných v Moodle.

Obrázek č.1: Propojení Second Life a Moodle



The screenshot shows the Sloodle.net interface for the course 'The Virtual Course of Czech Language'. It features three search filters: 'Change Course' (set to 'The Virtual Course of Czech Language'), 'User search (within course)', and 'Avatar Search (within course)'. Below these filters is a table titled 'The Virtual Course of Czech Language' with two columns: 'User' and 'Avatar'. The table lists the following mappings:

User	Avatar
Sebastian	Ulysse Blackrain
Sarka	Charlie412 Franizzi
Sharon	Sharebear Luckstone
Simona	Simso Coba
Raymond	cernakava Leborski
Adriana	Adriana Bouvier
Jerome	aristut Rhapsody

At the bottom of the interface, there are logos for 'Avatar!' and 'moodle'.

<sup>45</sup> 3D objekt v Second Life. Když se ho avatar v SL dotkne, napojí se na svůj účet v Moodle.

Poté studenti vypracovávali Kolbův test uložený v Moodle. Výsledky byly sděleny přes Instant Messaging (IM) neboli osobní chat mezi dvěma avatary. Ulysse a Cernakava se podle testu zařadili mezi akomodující typ aktivisty, zatímco Simso a Aristut patřili k teoretikům, jinak řečeno asimilujícímu typu. Adriana kvůli pozdějšímu příchodu dostala test za domácí úkol. Poté se studenti začali představovat v českém jazyce a vyjadřovat jejich očekávání od kurzu. Většina se shodla, že jejich cílem je vést jednoduchou konverzaci v českém jazyce. Dva ze studentů uvedli, že by chtěli umět český jazyk kvůli osobě, která je jim blízká. Poté si studenti zahráli hru. Čas nutný k vygenerování 20 slov byl 2 minuty. Studenti sami přeložili jednotlivá slova a lektoři je opravili v případě chyb. Na konci hodiny jim také byly vysvětleny instrukce na další kurz. Studenti dostali za úkol nachystat si fotku z dětství a připravit si o ní prezentaci.

Na konci kurzu byla očekávání upřesněna na základě dotazníku. V průměru se chtěli studenti zlepšit o 3,5 bodu na desetistupňové škále, přičemž očekávané pokroky byly individuální od pokroku o 1 stupeň až po pokrok o 6 stupňů. Průměrná vstupní znalost v daných kategoriích se pohybovala od 1,5 do 1,6 a průměrná očekávaná výstupní znalost od 4,8 do 5,2. Nejméně bodů, jak v současných znalostech, tak v těch očekávaných, získali prezentační dovednosti, ale jen s nepatrným rozdílem.

Výsledná zpětná vazba na základě dotazníků by se dala interpretovat takto: „Kurz připadal zúčastněným jako zajímavý a relevantní, spíše organizovaný, spíše pomalý a obtížnost a vypjatost kurzu byla neutrální.“ Doporučení a komentáře od studentů zněly: „Voice chat, který neustále vypadáva, narušuje plynulost hodiny. Více cvičení na slovní zásobu. Nezní to tak dobře. Pořád si myslím, že Skype by byl lepší. Teď ještě mluvíme hlavně anglicky, ale bojím se, až přehodíme do češtiny. Zbytek byl dobrý.“

### **Získané zkušenosti:**

Pokud jde o kvalitu komunikačních kanálů je nutno poznamenat, že voice vypadával a lektoři tak museli některé informace vícekrát opakovat, což značně zpomalilo hodinu a narušilo její plynulost. Dva studenti měli navíc problémy s připojením k internetu a nechtěně se z kurzu odpojili. Nicméně cíle hodiny byly s menšími technickými problémy naplněny. Psaní studentů pouze na chatu se osvědčilo.

Z hodiny také vyplynulo, že jazykovým znalostem účastníků bude muset být přizpůsobena náplň a výstup kurzu. Od původně plánovaného ukončení kurzu ve formě workshopu, byla dána přednost jednoduššímu hraní scén.

## 1.2 Druhá hodina

Druhá hodina proběhla ve čtvrtek 18. 2. 2010. A jejím **hlavním cílem** bylo začít rozvíjet prezentační dovednosti. Studenti měli za úkol prezentovat v českém jazyce vzpomínky vztahující se k událostem na fotce z dětství. Tuto fotku nám zaslali a my jsme ji pak nahráli do Second Life.

### Metody

V hodině jsme začali používat metodu Task based learning (TBL). V úvodní části pre-task sami lektori prezentovali svoje fotky z dětství a studenti si měli všimnout slovní zásoby, které používají. Důležitá slovní spojení pak byla ještě jednou zopakována prostřednictvím chatu. Studentům pak byl ponechán prostor si vlastní prezentaci připravit v rámci fáze přípravy na úkol. Samotným úkolem pak bylo prezentování. Jako závěr bylo naplánováno zjištění doplňujících informací mezi studenty navzájem a zhodnocení ve skupině neboli tzv. debriefing. Zvolili jsme jeho klasickou podobu, kdy se lektor nejprve ptá na aktivitu, která se odehrála, poté na pocity, které účastník zažil v průběhu aktivity. Nakonec je zhodnoceno, co se účastník naučil a zejména jak může nabyté poznatky aplikovat.

Obrázek.č.2: Druhá hodina



## Průběh

Počet účastníků byl čtyři. Na začátku hodiny pak proběhlo nastínění slovní zásoby formou vzorové prezentace obou lektorů a přípravné fáze úkolu. Poté mohli začít prezentovat. Po ukončení první prezentace program Second Life oznámil, že za chvíli dojde k restartu regionu, v němž se nachází vyučovací prostory a že tedy toto prostředí nebude po bližší nespecifikovaný časový úsek dostupné. Tato skutečnost zasáhla výraznou měrou do plynulosti hodiny a přinutila nás vyhlásit přestávku trvající patnáct minut. Toto přerušení výuky mělo negativní vliv na soustředění účastníků a výrazně ovlivnilo předpokládanou délku dané hodiny. Po krátké přestávce jsme se tedy opět připojili a studenti pokračovali v prezentacích. Nicméně se nám tak hodina výrazně prodloužila a čas na debriefing nebyl dostatečný. Na konci hodiny byl opět studentům zadán úkol na příští hodinu tak, aby bylo dost času na přípravu. V průběhu této hodiny došlo ze strany jednoho účastníka k opuštění kurzu, což zdůvodnil opakovanými potížemi se svým internetovým připojením a problémy s používaným softwarem.

Účastníci přesto hodnotili prezentování jako zajímavou zkušenost nicméně prostředí Second Life už hůře. Jedna studentka ho dokonce okomentovala slovy: „Nemám ráda Second Life“.

### **Získané zkušenosti**

Cíle kurzu nebyly dosaženy. Připraveného materiálu bylo mnohem více. Kvůli neustále přerušujícímu se voice a restartování SL byla hodina značně narušena. Až do té míry, že sami studenti s ní byli nespokojeni. V nastalém zmatku lektori opomněli provést zálohu chatu, což bohužel vyústilo v nevratnou ztrátu cenných podkladů. Tento fakt vedl oba lektory k dohledávání a zapsání všech informací. V průběhu snah o získání alespoň části záznamů z druhé hodiny jsme zjistili důležitá fakta související se záznamem historie chatu Second Life:

1. Veškerá komunikace probíhající v tzv. local chatu není archivována na straně klienta, a tudíž ji nebylo možné znovu získat.

2. Naproti tomu komunikace přes tzv. IM a skupiny je archivována na klientském počítači a to ve složkách dat aplikace uživatelského profilu systému Windows. Tyto složky bývají často skryté z důvodu zamezení přístupu běžného uživatele a nám se je podařilo lokalizovat.

V porovnání s první hodinou, kdy studenti používali jen chat, komunikace probíhala v druhé hodině s většími obtížemi.

### **1.3 Třetí hodina**

Třetí hodina proběhla 22.2.2010 a zúčastnili se jí dva studenti, kteří nebyli přítomni na předešlé hodině. Cílem hodiny bylo pokračovat v rozvíjení prezentačních dovedností a začít diskutovat v českém jazyce.

### **Metody**

Dále jsme pokračovali ve cvičení na bázi TBL. V rámci pre-task byla připravena fotka starší osoby, kterou měli za úkol popsat, dát jí jméno, profesi, sociální postavení, denní činnosti. V rámci přípravy úkolu byla studentům dána následující instrukce: Osoba



musí být přestěhována do nového domova důchodců a čeká se, že bude mít potíže s adaptací v novém prostředí, proto měli studenti za úkol si připravit prezentaci o zvyklostech dané osoby. Úkolem pak bylo prezentovat situaci pracovníkovi z domova důchodců. Na závěr byl připraven debriefing podle stejného scénáře jako v předešlé hodině.

### **Průběh**

Studenti nejprve přednesli prezentaci s fotkou - cvičení z minulé hodiny. Úkol studenti zvládli relativně rychle v porovnání s předchozí hodinou. Poté byly opraveny chyby, rozebrány případné gramatické jevy a účastníci vyjádřili pocity z prezentování, případně zmínili, co bylo pro ně nové. Při dalším cvičení mohli využít právě nabyté znalosti. Studenti byli rozděleni do dvojic. Byla jim představena fotka postarší osoby a vysvětlen úkol. Studentka Sharebear měla potíže s nalezením fotky v prostoru učebny z důvodu nedostatečné znalosti ovládání programu Second Life, ačkoliv se jako jediná zúčastnila speciálního individuálního školení, kde jí byl postup podrobně vysvětlen. Poté, co v českém jazyce prodiskutovali, kdo by dotyčná osoba mohla být, byl studentům zadán další úkol - představit osobu službě v domově důchodců. Studenti opět situaci prodiskutovali a poté společně prezentovali návrh řešení. Prezentace byla narušena cizím avatarem, který se začal posmívat jednomu ze studentů kvůli oblečení. Cizí avatar byl tedy požádán o opuštění vyučovacího prostoru a prezentace byla ve zkrácené formě zdárně dokončena s tím, že se k úkolu vrátíme v příští hodině. Studenti tak měli možnost se na úkol dobře připravit.

V průběžné zpětné vazbě studenti ohodnotili kurz shodně jako spíše zajímavý, spíše relevantní, spíše organizovaný a ne moc vypjatý. Student se znalostí českého jazyka A2 jej hodnotil jako spíše pomalý a ne moc náročný. Zatímco studentka na úrovni A1 jako spíše rychlý a spíše náročný. Slovní komentáře se týkaly způsobu prezentování. Studentce na základní úrovni vyhovovalo, že si většinu slovíček mohla vyhledat ve slovníku a způsob prezentace jí přišel hodně motivující. Zatímco student s lepší znalostí doporučil probrat více slovní zásoby.

## **Získané zkušenosti**

Práce v prostředí, kde dokonale fungoval voice chat, byla mnohem jednodušší a probíhala rychleji. Blížila se k rychlosti práce v normální hodině. Oba lektori neorganizovali kurz ze stejné místnosti, přesto byla domluva naprosto dostačující. V době, kdy studenti vypracovávali úkoly, se lektori spojili přes osobní voice, což zjednodušilo komunikaci. Jediná potíž byla s cizím avatarem, který značně ztížil práci se studenty a narušil jejich koncentraci. Práce se dvěma studenty byla jednodušší a na komunikaci i rychlejší než s větší skupinkou. Cíle hodiny byly dosaženy.

### **1.4 Čtvrtá hodina**

Čtvrtá hodina proběhla 25.2.2010 a zúčastnili se jí právě dva studenti, přestože ostatní studenti byli informováni e-mailem o tom, že se kurz koná. Jeden účastník se omluvil, že by chtěl z kurzu vystoupit a jako hlavní důvod uvedl nedostatek času a nižší úroveň znalosti jazyka. Cílem hodiny bylo pokračovat v rozvíjení jak prezentačních dovedností, tak vyjádření pocitů a názorů.

#### **Metody**

Na úvod hodiny bylo nachystáno dokončení prezentace z předešlé hodiny a skupinové zhodnocení průběhu, pocitů, naučených znalostí a možností aplikace znalostí. Také bylo připraveno další cvičení. V rámci přípravného úkolu byla ukázána fotka mladé matky s dítětem a studenti se měli snažit uhádnout, jaký je vztah mezi oběma osobami a jaký je jejich věk. Bylo jim vysvětleno, že jde o matku s dítětem. Během přípravy se studenti vžívali do role svobodné matky a zkoušeli napsat dopis kamarádce z jejího pohledu. Prostřednictvím chatu a odkazu na Moodle jim byla předána slovní zásoba vyjadřující možné pocity dívky. Realizací úkolu bylo přepsání dopisu do chatu a na závěr obvyklý debriefing. Pro zopakování gramatických jevů byl připraven test o podstatných jménech a jejich pádech.

#### **Průběh**

Hodina začala vysvětlením úkolu studentovi s přezdívkou Cernakava, který nebyl přítomen na minulé hodině. Byl mu dán prostor, aby se připravil a prezentoval své nápady.

Pak se k němu přidal student Aristut, který se minulé hodiny účastnil a představil mu, co vymyslel společně s druhou studentkou v předešlé hodině. V té chvíli hodinu narušil cizí avatar, který se začal zajímat o kurz a když mu lektori naznačili, aby odešel, patrně přesvědčil studenta Cernakava, aby odešel s ním, protože se oba avataři teleportovali naráz. Aristut pak sám dokončil prezentaci, která poté byla dopodrobna rozebrána. Aristut ohodnotil svůj výkon slovy: „Znám gramatiku, ale nepoužívám ji správně a chybí mi slovní zásoba, abych mohl říct, co dělám s kolegy a přáteli. Ale za svou klávesnicí se necítím tak ve stresu.“ Přiznal také, že během hodiny se naučil dvě nová slovní spojení. Kvůli nedostatku času způsobeného vypadáváním voice mu byl zadán gramatický test zaměřující se na pády, který si v předešlé hodině vyžádal. Bylo nutné nejprve vyřešit problém se zapojením do e-learningového prostředí Moodle, protože došlo k nedorozumění ohledně způsobu vyplnění testu. Aristut omylem vyplnil závěrečné hodnocení namísto připraveného testu a lektorům, kterým se výsledek testu nezobrazil, opakovaně tvrdil, že test již vyplnil, přičemž stále dokola vyplňoval formulář závěrečného hodnocení. Tento proces měl za důsledek psychické vyčerpání lektorů a ztrátu motivace Aristuta, a proto bylo rozhodnuto, že test bude přesunut na příští hodinu.

I přes vypadávání voice se studentovi zdál kurz rychlejší než předešlé hodiny a zároveň o jeden stupeň těžší. Také ho ohodnotil jako velmi organizovaný, což byl posun o jeden stupeň na škále. Ostatní hodnocení zůstala nezměněná. V komentářích uvedl poznámku, abychom používali jiné prostředí než Moodle, protože se mu nezdá vůbec intuitivní.

### **Získané zkušenosti**

Cílů hodiny se nepodařilo dosáhnout, jelikož připravené cvičení na hodinu se vůbec nestihlo zrealizovat kvůli výpadkům jak Second Life tak voice. Studenti také na hodinu přišli se značným zpožděním. Tempo průběhu hodiny pak bylo pomalejší, než jsme očekávali. Navíc nemohla proběhnout diskuse mezi studenty, když po zásahu cizího avatara zůstal na hodině jen jeden student. Problém se zapsáním do Moodle je příkladem nedostatečné názornosti komunikace ve virtuálním prostředí, která může vést k demotivaci studentů a ke zpomalení procesu výuky. Tady se projevil také fakt, že Aristut byl do prostředí Moodle zapsán s pomocí lektorů a neprošel si tak zápisem do Moodle sám, což

pak negativně ovlivnilo zacházení s tímto prostředím. Na druhou stranu se studentu Aristutovi povedlo v porovnání s předešlými hodinami více rozmluvit o vnímání prezentování a uvědomit si tak klíčové body jeho učení, což byl největší přínos individuální hodiny.

## 1.5 Pátá hodina

Pátá hodina proběhla 1.3.2010 a zúčastnil se jí student Aristut. Cernakava se zpětně omluvil a vyžádal si obsah hodiny. **Cílem hodiny** bylo rozvíjet vyjádření pocitů a názorů.

**Metody** viz předešlá hodina

### Průběh

Student Aristut začal s vyplňováním testů s pády, ke kterému se dříve nemohl dostat v Moodle. Test vyplnil bezchybně. Pak povyprávěl přes chat, co dělal o víkendu a byl mu zadán další úkol. V Second Life byla ukázána fotka mladé matky s dítětem. Student přišel na mnoho možností, jaký by mohl být vztah mezi oběma osobami a jejich věk. Prostřednictvím chatu mu byla dána slovní zásoba vyjadřující možné pocity dívky. Také byl odkázán na slovní zásobu v Moodle, kde měl k dispozici slovní spojení, pomocí kterých lze vyjádřit názor. Vžití se do role matky a napsání dopisu bylo pro studenta poněkud obtížnější, ale po malé nápovědě ho zvládnul. Úkol provedl bez větších problémů. Z prezentování si odnesl dvě slovní spojení. Protože byl sám, nebylo možné porovnat jeho pocity s jiným studentem. Zahráli jsme si tedy hru, jejímž cílem bylo přiřadit přídavná jména k přítomným účastníkům kurzu spolu s odůvodněním. Byla navržena přídavná jména jako stydlivý, zábavný, přitažlivý, tajuplný, inteligentní, veselý, přátelský. Aristut je nejdříve přeložil, poté přiřadil a svou volbu vysvětlil. Úkol provedli i lektoři, aby sdílení pocitů bylo vzájemné a posílila se tak soudržnost mezi studentem a lektory.

V průběžné zpětné vazbě se studentovo hodnocení nezměnilo. V závěrečném hodnocení se Aristut přiznal, že měl problém vyjadřovat pocity, protože to „jako kluk“ často nedělá.


Studentovi Cernakava, který se nemohl hodiny zúčastnit, byl krátce v Second Life představen obsah hodiny. Byly mu zadány související úkoly, vysvětlena gramatika k testu


a nutná slovní zásoba. Ukázkou z vyhodnocení testu ilustruje obrázek č.3.

Obrázek: č.3 Test na pády

Cases Test

Prohlídka pokusu č. 1

	R	O
Započetí testu	Úterý, 2. březen 2010, 21.35	
Dokončení testu	Úterý, 2. březen 2010, 22.12	
Délka pokusu	36 min. 54 sekund	
Body	0/5	
Známka	0 z možných 10 (0%)	

1  Choose the correct form:  
Body: 0/1 Šel jsem s \_\_\_\_\_ na pivo

Vyberte jednu odpověď

- a. kamarádem ✓
- b. kamarádovi ✗
- c. kamarád ✗
- d. kamaráda ✗
- e. kamarádech ✗

Incorrect

[Vložte komentář, nebo přepište body](#)

Nesprávná odpověď  
Bodový zisk: 0/1.

Historie odpovědí:

č.	Akce	Odpověď	Čas	Hrubý skór	Známka
1	Bodovat	kamarád	21:36:08 on 2/03/10	0	0
2	Uzavřít a obodovat	kamarád	22:12:27 on 2/03/10	0	0

## Získané zkušenosti

Voice v tomto případě fungoval bez problémů, což umožnilo plynulost hodiny. Cíle kurzu byly dosaženy, student dokázal na konci hodiny plynule vyjadřovat pocity a názory. Nicméně hodinu částečně ochudil fakt, že se jí účastnil pouze jeden student, diskuse a výměna pocitů by mohly být rozvinutější. Na straně techniky se neobjevily žádné významné potíže.

### 1.6 Šestá hodina

Šestá hodina proběhla 4.3.2010 a zúčastnil se jí jeden student. Účastník Cernakava se omluvil, že se nemůže z osobních důvodů zúčastnit. Cílem hodiny byla příprava na vlastní závěrečnou role-play.

## **Metody**

V rámci pre-task byla v úvodu hodiny nachystána ukázka z pořadu „Etiketa“, v níž bylo názorně předvedeno, jak se správně představovat. Ve fázi přípravy úkolu pak měly být rozebrány fráze, které se používají při seznamování a studenti si měli nachystat role-play. Na vyžádání studenta byl vytvořen gramatický test o číslovkách.

## **Průběh**

Aristut v této hodině začal používat voice, což zvýšilo její plynulost. Aristut si video pustil dvakrát. Po každém přehrání bylo zjišťováno porozumění textu. Nejužitečnější fráze byly přepsány do chatu. Poté byl studentovi nabídnut test v Moodle, který si vyžádal na předešlé hodině. Byl mu ponechán čas na vypracování s tím, že potřebná gramatika byla uvedena v Moodle. Testem prošel s několika chybami, které byly ihned identifikovány a vysvětleny. Následně jsme se vrátili k přípravě role-play a slovní zásobě s ní spojenou. Aristut pak s lektorem simuloval seznamování. Všechny chyby byly průběžně opravovány s využitím voice a vizualizovány chatem. Na konci byla zopakována gramatika a slovní zásoba, kterou si z hodiny odnesl. Část hodiny byla natáčena na video a jeho záznam je uložený na elektronickém nosiči diplomové práce. Natočené záznamy jsou spíše kratší kvůli obavám o spolehlivost technologie.

Aristut zhodnotil slovně hodinu tak, že se cítil dobře a že mu nevadilo prezentovat. Oproti předešlým hodnocením průběžné zpětné vazby se student vyjádřil, že mu kurz přišel více relevantní (5.stupeň na škále - nejvyšší) a více vypjatý (3.stupeň na škále). Ukázka videa byla hodnocena jako dobrý nápad.

## **Získané zkušenosti**

Kurz byl o mnoho plynulejší, když student používal voice. Zpětná vazba od něj byla na základě tónu hlasu více vypovídající než pouhý text v chatu. Funkce chatu se pak změnila jen na názorné zobrazování slov, ve kterých student udělal chybu. Na druhou stranu pokud si lektor tuto zpětnou vazbu nezapisuje do svých poznámek nebo nenatáčí, tak nemá k dispozici žádný záznam. Při natáčení videí z hodiny jsme se setkali s komplikacemi. Kvůli hardwarovým problémům s nahráváním zvuku byla nakonec

zvolena provizorní metoda mikrofonu přiblíženého k reproduktorům. Při druhém pokusu o nahrávání došlo k selhání lidského faktoru, kdy byl nahrávajícím nastaven špatný výstupní formát. Záznam videa tedy nešel přehrát. Nahrávání videa bylo zkomplikováno, pokud nahrávajícího lektora někdo oslovil na chatu, protože v záběru se pak objevilo okno s chatem namísto důležité scény, což bylo zapříčiněno zvolenou technologií nahrávání. Chat je v tomto ohledu uživatelsky přívětivější. Cíle kurzu byly naplněny, student prošel všemi plánovanými cvičeními a ukázal se jako dobře připravený na role-play. Fakt, že se kurzu nezúčastnil jeden ze studentů, pak měl vliv na další hodinu.

### **1.7 Závěrečná hodina**

Závěrečná hodina proběhla 8.3.2010 a kromě dvou studentů Cernakava a Aristuta se jí zúčastnila také Phoebe, domluvená externistka pro role-play a Fresh Ragu, náhradní avatar patřící druhému lektorovi. Cílem kurzu bylo, aby studenti ukázali prezentační dovednosti a schopnost diskuse.

#### **Metody**

Hlavní náplní hodiny byl úkol role-play o seznamování, závěrečný debriefing a zhodnocení celého kurzu. Lekce byla proto naplánována na 2h. Vzhledem k tomu, že majitel Fresh Ragu odmítl hrát roli fiktivní partnerky s poukazem na to, že by student odhalil jeho mužskou identitu, což by mohlo způsobit nedorozumění, bylo rozhodnuto, že si lektori prohodí role a Fresh Ragu bude tedy ovládat osobně a on bude ovládat mého avatara.

Obrázek č.4: Poslední hodina



### **Průběh**

Výuka začala připomenutím minulé hodiny a poté byli studenti vyzváni, aby pohovořili o svém víkendu. Následně byl studentům blíže vysvětlen koncept role-play a hlavně kvůli Cernakava byly zopakovány užitečné fráze. Studenti měli stanovená kritéria pro úspěšný seznamovací rozhovor: představit se, upoutat pozornost zajímavým tématem, rozvinout diskusi na toto téma a pozvat protějšek na další schůzku. Celková časová dotace byla 30 minut. Studentům byly představeny dvě avatarky, z nichž jedna byla externistka Phoebe a druhá Fresh Ragu. Tato avatarka byla obsluhována zejména mnou a na konci také mým kolegou. Phoebe byla přiřazena k Aristutovi, který měl vyšší vstupní znalost jazyka. Studenti si od sebe odsedli a jedna dvojice komunikovala přes IM, zatímco druhá přes local chat. Hodinu narušili cizí avataři, kteří opět způsobili nedorozumění v komunikaci.



Aristut i Cernakava naplnili většinu stanovených kritérií. Lektoři se pak studentů ptali na hodnocení průběhu hodiny. Studentům připadal rozhovor jako úspěšný, i když Cernakava nesplnil jedno kritérium. Přiznali, že si občas dohledávali slovní zásobu a že jim tato virtuální schůzka přišla jednodušší než reálná situace. S vedením rozhovoru neměli větší problém. I tato část hodiny byla natáčena na video, které je nahráno na elektronický nosič.

### **Získané zkušenosti**

V průběhu simulace jsem si uvědomila sounáležitost se svou původní avatarkou a měla jsem tendence diktovat druhému lektorovi, co má psát do chatu. Je nutno dodat, že studenti byli přesvědčeni o tom, že v případě obou avatarek se jedná o skutečné dívky a dožadovali se fiktivně domluvené schůzky. V průběhu hodin, kdy jsme byli oba lektoři v počítačové učebně, jsme si často vyměnili avatara kvůli tomu, že jednomu fungoval voice a druhý lektor chtěl studentům sdělit informaci raději po voicu než po chatu. V tomto případě ani jednomu z nás výměna nevadila.

### **Shrnutí**

Z původních sedmi přihlášených do kurzu nastoupilo šest studentů. V první hodině proběhlo vzájemné seznámení a stanovení očekávání studentů od kurzu, které bylo jak kvalitativní, tedy vyjádřené slovy, tak kvantitativní, tedy vyjádřené v rámci daných kompetencí na desetistupňové škále. V průběhu celého kurzu měli studenti možnost průběžně hodnotit kurz a dávat doporučení ke zlepšení. Kurz byl tak v průběhu přizpůsobován potřebám studentů. V první hodině se studenti zapsali do e-learningového prostředí Moodle a bylo uskutečněno propojení se Second Life. V rámci adaptace na nové prostředí si studenti prošli Kolbovým testem určujícím učební styl studentů. V průběhu celého kurzu měli studenti možnost procházet si gramatickými cvičeními, doplněnými o vysvětlení gramatiky a nezbytnou slovní zásobu k probíraným cvičením v hodinách právě v prostředí Moodle. Od druhé hodiny jsme začali aplikovat metodu Task-Based Learning, kdy studenti měli za úkol prezentovat vzpomínky vztahující se k fotce z dětství. Tento úkol měl sloužit stejně jako celá první hodina k odbourávání bariér mezi studenty. V průběhu druhé hodiny jsme zaznamenali významné technické problémy s virtuálním prostředím, což mělo za následek, že někteří studenti se rozhodli opustit kurz. Navíc část záznamů

z hodiny byla nenávratně ztracena. Ve třetí hodině jsme pokračovali v rozvíjení prezentačních dovedností simulací představování starší osoby v domově důchodců. Na tento úkol jsme navázali ještě ve čtvrté hodině, kde jsme ovšem narazili na potíže studenta s připojením do e-learningového prostředí Moodle. Tato hodina byla také poznamenána vstupem cizího avatara. V páté hodině jsme začali rozvíjet vyjadřování pocitů a názorů na základě úkolu, kdy se do role svobodné matky a napsat dopis kamarádce. Pro posílení týmové spolupráce byla připravena hra, kdy účastníci kurzu přiřazovali předem vybraná přídavná jména k ostatním studentům a svá rozhodnutí zdůvodnili. V šesté hodině se studenti za pomoci video ukázky začali připravovat na závěrečné ukončení kurzu, čímž bylo hraní rolí při seznamování, kde měli uplatnit jak prezentační dovednosti, tak schopnost diskuse. Také byly probrány užitečné fráze při seznamování. V závěrečné hodině pak byli přizváni čeští avataři, aby se hraní rolí co nejvíce přibližovalo reálné situaci. Výkon studentů byl vyhodnocen stejně jako jejich očekávání. Kurz dokončili dva studenti. Na závěr pak poskytli zpětnou vazbu a to jak formou výměny zkušeností na konci kurzu, tak vyplněním evaluačních dotazníků.

## **2. Evaluace případové studie**

Kurz je nejprve hodnocen studenty, kteří kurz dokončili, a to v první fázi na úrovni reakce studentů na kurz. V druhé fázi pak je vyhodnoceno, co se studenti skutečně naučili. Poté se evaluace zabývá důvody, proč studenti předčasně opustili kurz, které jsou identifikovány na základě dotazníku vyplněného většinou studentů. Na závěr je představeno hodnocení, na kterém se shodli oba lektori.

### **2.1 Hodnocení studentů**

Ze sumárních výsledků průběžného neboli formativního hodnocení vyplývá, že kurz byl z pohledu studentů zajímavý, organizovaný a pro studenty relevantní. Vnímání rychlosti kurzu a obtížnosti bylo více individuální, ale centrální hodnota se soustředila na neutrální úrovni. Vypjatost kurzu byla neutrální až spíše pohodová. Souhrnné výsledky stejně jako dotazník jsou uvedeny v příloze 6.

Pokud jde o sumativní hodnocení kurzu, oba studenti, kteří v kurzu vytrvali až

dokonce, ho hodnotili jako přínosný. Cernakava pak nejvíce ocenil fakt, že se kurzu mohl účastnit z pohodlí domova. Oba se shodli, že by byli rádi, kdyby kurz pokračoval. Aristut pak navrhnul, že by bylo užitečné zkusit simulovat situace v obchodě, u lékaře, v bance. Jako nejdůležitější věc, co se po dobu kurzu naučili, byl u Aristuta význam opakování již naučeného a u Cernakava slovní zásoba a krátké výrazy. Na otázku, jak plánují využít získané znalosti, odpověděli, že při seznamování a v každodenním životě. Tři věci, které zaujaly, byly seznamování narychlo a zpětná vazba na konci kurzu, synchronní psaní a mluvení, dostupnost z domova a také fakt, že Cernakava mohl být žena. Doslovně uvedl, že se mohl blíže seznámit se svou ženskou stránkou. Jako možnost zlepšení bylo navrženo používání osobního chatu namísto společného. Oslovovat více lidí prostřednictvím hromadného chatu se zdálo být matoucí. Další věcí pak bylo technické zázemí jako voice, který nefungoval. Při ohodnocení transferu znalostí a zkušeností v závislosti na jasnosti vysvětlovaného bylo dosaženo na pětistupňové škále čísla tři tedy neutrálního. Na otázku proč, bylo uvedeno, že byl umožněn okamžitý feedback a na druhou stranu, že by bylo možné dostat se do jiných situací, kdy se člověk musí vyjadřovat jasně.

Z vyhodnocení očekávání studentů stanovených v první hodině na základě dotazníku a sebehodnocení v poslední hodině vyplývá, že očekávání studentů nebyla naplněna. Podrobněji jejich názory zobrazují grafy v příloze 7. Pokud jde o přenos znalostí, studenti se ohodnotili na stejné nebo dokonce nižší úrovni jako na konci kurzu s výjimkou jedné veličiny a to přesnosti, kterou jeden ze studentů, uvedl o jeden stupeň vyšší. Na druhou stranu pokud jde o jejich očekávání vyslovená v chatu v průběhu hodiny, kde se Aristus vyjádřil, že se chce rychle zlepšit kvůli komunikaci s přítelkyní a Cernakava, že chce vést jednoduchou konverzaci kdekoliv v češtině, byla jejich očekávání alespoň z části správná. Ke zlepšení došlo u obou studentů, jak potvrzuje následující rozbor jejich výkonu.

Skutečná přesnost byla kvantifikována na základě rozboru prezentace na chatu a míra chyb se snížila o jednoho studenta z 12,1% na 9,10% a u druhého studenta z 33,3% na 15,2%. Plynulost pak nemůže být jen na základě chatu objektivně posouzena, protože chat zachycuje jen rozdíly v řádu minut, což pro měření plynulosti není úplně dostačující.

Do budoucna je naplánováno zjistit řízeným rozhovorem kolik z probrané látky skutečně v kurzu aplikovali a ověřit si tak skutečnou změnu v chování. Zejména pak, zda

nabyté znalosti využili v každodenním životě a při seznamování, jak uvedli v dotazníku.

## **2.2 Identifikace důvodu předčasného odchodu studentů z kurzu**

Protože v průběhu kurzu 2/3 studentů odešlo, bylo nutné ověřit jejich skutečné důvody pro vystoupení z kurzu. Všem studentům, kteří se zúčastnili alespoň jedné hodiny, byl zaslán závěrečný dotazník. Z oslovených šesti ho vyplnili čtyři. Cílem bylo určit, co bylo příčinou odchodu části studentů a to na základě potvrzení nebo vyvrácení následujících hypotéz.

- Domněnka č.1: Studentům nevyhovovalo prostředí výuky, měli problémy s komunikačními nástroji.
- Domněnka č.2: Studenti očekávali jinou náplň kurzu, pokud jde o obsah a použité metody.
- Domněnka č.3: Studenti nebyli dostatečně motivováni se učit česky.
- Domněnka č.4: Studenti měli potíže s připojením se do SL, způsobené buď pomalým připojením k internetu nebo technologickými parametry počítače.

### ***2.2.1 Prostředí pro výuku***

Dotazník tedy obsahově pokrýval zmíněná témata. První baterie otázek se soustředila na prostředí výuky.

Nejdříve jsem se studentů ptala, kolika hodin se zúčastnili a bylo zajímavé, že někteří studenti měli tendence nadhodnocovat svou účast v kurzu. Poté následovala otázka, jestli se studenti domnívají, že byly překonány komunikační bariéry. Odpovědi jsou zobrazeny v tabulce č.1.

Tabulka č.1: Překonání komunikační bariéry studenty ve virtuálním prostředí

(1- Nejnižší stupeň; 5 – nejvyšší stupeň)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	2	1	1	0

Jak graf napovídá, komunikační bariéry byly překonány jen zčásti. Zajímavé je, že v tomto případě neměl na hodnocení vliv počet absolvovaných hodin. Nicméně můžeme konstatovat, že s oběma studenty, kteří vyjádřili nižší ohodnocení, jsme neměli možnost se setkat v reálném životě, zatímco se studenty s vyšším hodnocením tomu tak bylo.

Studenti pak souhlasili s tvrzením, že kurz měl jasně stanovená pravidla a to i ti, kteří do kurzu přestali chodit. Ještě vyšší bodové ohodnocení dostalo tvrzení, že účastníci kurzu měli možnost se vyjádřit svůj názor. Další otázka byla, zda studenti měli dostatek času na přemýšlení během hodiny. Oba pravidelní studenti s tvrzením souhlasili. Studentka, která se účastnila diskuse jen ve dvou, se přiklonila k opačnému tvrzení. Druhá studentka, která byla přítomna na práci ve skupině, uvedla, že rozhodně dostatek času měla. Pravidelní studenti pak uvedli, že se necítili vůbec přetíženi zadanými úkoly. Studentky se pak shodly na opaku.

Podobně studenti odpověděli, že se cítili příjemně ve třídě a studentky se vyjádřily k tomuto tvrzení neutrálně. Žádný ze studentů pak nevedl, že by mu něco chybělo k tomu, aby se mohl cítit pohodlněji.

Druhá část otázek se soustředila na ohodnocení komunikačních nástrojů. Tady již odpovědi byly značně individuální. Obecně se dá říct, že nejlépe se umístil na škále 1-5 chat, s průměrným ohodnocením 4,25. Uložené soubory v Moodle pak byly ohodnoceny 3,75 a voice 3,5. V hodnocení studentů se projevily negativní zkušenosti, které s komunikačními nástroji měli. Student, který měl problémy s přístupem do Moodle, ho samozřejmě hodnotil nízko. Stejně tak studentka, která nás opakovaně vyzvala k zorganizování hodiny na Skype, protože měla potíže s voice, mu přiřadila nízké ohodnocení. Zmíněný fakt se potvrdil v následujících kontrolních otázkách. Tato studentka

také uvedla, že se nemohla dostatečně vyjádřit v daném virtuálním světě a SL ohodnotila jako technologicky nespolehlivý.

Tabulka č. 2: Vhodnost použitých komunikačních nástrojů v kurzu na základě hodnocení studentů

(1 - nejnižší; 5 - nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí u jednotlivých typů komunikačních kanálů</b>					
Chat	0	0	1	1	2
Voice	0	1	1	1	1
Cvičení v Moodle	0	1	0	2	1

### 2.2.2 Obsah a použité metody v kurzu

Další část dotazníku směřovala na obsah kurzu a metody v něm použité. Obtížnost kurzu se zdála být vysoká pro obě absentující studentky, zatímco studenti se vyjádřili, že obtížnost jim nevadila. Přehled podává tabulka č. 3. Obsah kurzu se spíše nelišil od očekávání pro studenty, v případě studentek pak spíše ano. Za časově náročný označila kurz jen Simso. Účastníci se také vyjádřili, že jim nepřipadalo náročné pracovat v tomto virtuálním prostředí. Metody aktivního učení také vyhovovaly většině s výjimkou Simso.

Tabulka č.3: Obtížnost kurzu na základě hodnocení studentů  
(1-nejnižší, 5 - nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	1	1	0	1	1

### 2.2.3 Motivace

Třetí část otázek pak měla odhalit motivaci učit se češtinu obecně a v rámci kurzu. S tím souvisí i čas, který studenti strávili přípravou do hodiny. Zobrazuje ho tabulka č.4.

Tabulka č.4: Průměrný čas strávený přípravou na kurz

<b>Počet minut</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>Více</b>
<b>Počet odpovědí</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

Na tomto grafu je vidět, že student Aristut, kterému se zdál kurz jednoduchý, se na něj speciálně nepřipravoval, zatímco Cernakava, pro kterého byl kurz těžší, věnoval přípravě delší dobu. Obě studentky pak přípravě na kurz věnovaly jen 15 minut, což neodpovídalo faktu, že kurz byl pro ně náročnější. Naopak všichni studenti potvrdili, že mají zájem se dále učit česky. Všichni se také shodli, že před kurzem měli hodiny českého jazyka, zatímco po dobu kurzu je měl jen Aristut. A znovu jen Aristut měl představu, jaký jiný kurz by si dále přál.

#### **2.2.4 Výkon PC**

Poslední baterie otázek měla za cíl určit, jak moc byli studenti závislí na výkonu svých PC a připojení na internet. Souvislost mezi výkonem počítače a technickým vybavením se u těchto studentů nepotvrdila. Tato skutečnost nicméně hrála roli u studentky, která do kurzu ani nenastoupila, protože se jí dlouho načítalo připojení a u studenta, který z kurzu vystoupil, protože mu vypadávalo internetové spojení. Ani jeden z nich dotazník nevyplnil.

#### **2.2.5 Hodnocení dotazníku**

Podrobné výsledky celého dotazníku je možné si prohlédnout v příloze č.7. Z výše uvedeného hodnocení vyplývá:

- Domněnka č.1 byla potvrzena u studenta Simso, kterému prostředí nevyhovovalo zejména kvůli nefunkčnímu voicu.
- Domněnka č.2 byla potvrzena u obou studentek. Kurz byl pro ně náročný, protože aktivní metody participace vyžadují určitou slovní zásobu. Studentky se pak cítily přetížené neustálým vyhledáváním ve slovníku. Navíc u studentky Simso se prokázal na základě Kolbova testu výrazný pasivní sklon k učení, tudíž je pochopitelné, že metoda jí nemusela vyhovovat.
- Domněnka č.3 se potvrdila u obou studentek, protože ani jedna, ač pro ně byl kurz náročnější, nevěnovala přípravě kurzu dostatečný čas. Nevěnovaly se ani jiným lekcím českého jazyka. Tento fakt se dá také podepřít tvrzením, že jedna ze

studentek v průběhu kurzu odcestovala na stáž do Německa.

- Domněnku č.4 se na základě dotazníku nepodařilo potvrdit. Nicméně je nutné dodat, že účastníci, kteří měli problémy technického rázu, odešli z kurzu jako první a nevyplnili tento dotazník. Na základě zpětné vazby od účastníků po mailu tento faktor hrál svou roli.

Jedno z možných vysvětlení, které se nabízí pro konstatované domněnky, je, že na studentky, které hodnotily kurz jako náročný, přestože jejich výkon nebyl o moc jiný než u avatara Cernakava, který měl znalosti na stejné úrovni, působila odosobněnost prostředí. Lektor totiž ve virtuálním prostředí nemá prostor sledovat neverbální reakce studentů a vyjít tak vstříc studentovi, který má s cvičením potíže. Student se pak může cítit demotivován a z kurzu raději vystoupit. Svou roli v daném procesu hrají komunikační nástroje.

Dalším možným vysvětlením je fakt, že se studenti necítili zavázáni chodit do virtuálního kurzu. Přestože znali pravidla a v přihlašovacím dotazníku uvedli, že by v dané době neměli chybět více než jednou, většinou se z hodiny neomluvili.

## **2.3 Hodnocení lektorů**

Oba lektori společně vyhodnotili přípravu a realizaci kurzu. Nejprve se vyjádřili k technickému zázemí a poté k práci ve virtuálním prostředí. Dále přešli k evaluaci metod a administrativnímu zázemí.

### ***2.3.1 Technické zázemí případové studie***

Lektori měli naplánované, že se budou připojovat do prostředí Second Life z počítačové učebny Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, která nese kódové označení S8. Vzhledem k dřívějším problémům s funkcí Second Life panovaly u lektorů obavy o stabilitu výukového prostředí a domnívali se, že právě při společné práci v učebně se tento nedostatek eliminuje.



Nicméně kvůli problémům s funkcí voice v této učebně nedošlo k využití úplného potenciálu programu Second Life ve všech hodinách. K nejrozsáhlejšímu využití všech dostupných technologií došlo v případech, kdy byli lektoři připojeni z jiných míst. Dokonce i bezdrátové připojení v horské oblasti vykazovalo větší stabilitu pro použití voice chatu než připojení z počítačové učebny. Na základě zjištěného faktu by lektoři doporučili revizi vybavení a způsobu připojení počítačové učebny.

Počítačová učebna byla zvolena z důvodu větší možnosti komunikace mezi lektory navzájem, což se v průběhu kurzu neukázalo být důležitým aspektem. Virtuální komunikace ji z velké části nahradila.

I přes negativní zkušenosti s připojením v této učebně se ji lektoři rozhodli využít pro poslední hodinu. Sami lektoři tedy dali na závěr přednost spolupráci v reálném prostředí před virtuálním, zejména kvůli lepší koordinaci pozvaných avatarů. Tento fakt sám o sobě vypovídá o obtížnosti překonávání psychologických bariér virtuální spolupráce. Příčinou mohla být nedostatečná schopnost delegovat úkoly ve virtuálním světě, kde je možnost kontroly a přímého řízení daleko menší.

### ***2.3.2 Virtuální prostředí***

Samotné hodnocení virtuálního prostředí jsem rozdělila na tři části v souladu s korespondujícími softwarovými nástroji.

#### **Moodle**

Moodle poskytuje komplexní vzdělávací prostředí, jednak pro asynchronní komunikaci se studenty a také pro asynchronní komunikaci mezi lektory. Funkce zviditelnění nahrávaných souborů umožňuje lektorům připravovat materiály dopředu a studentům je ukázat až v pravou chvíli v průběhu kurzu. Navíc je umožněno ukládané složky třídit, takže není problém jednotlivé soubory zpětně i po delší době dohledat.

Pokud jde o přípravu materiálů, zejména pak testů, ta se ukázala v prostředí Moodle časově náročnější než například v Google Docs. Na druhou stranu je nutné poznamenat, že Moodle nabízí daleko více funkcí v rámci vyhodnocení testů a zadání. Lze zadat více správných odpovědí nebo váhu otázky v rámci celého testu. Zvláště zajímavá je funkce,

kteřá umožňuje ukládání všech otázek. Při opakovaném sestavování testu lektor může znovu zadat otázku, která studentům dělala nejvíce problémy, nebo přizpůsobit test pro navazující kurz na základě již získaných zkušeností. Pro výuku jazyků se ukázal zajímavý i slovníček. Pro nahrání slovní zásoby bylo ovšem nutné nahrávat jedno slovo po druhém, což se opět ukázalo jako časově náročné. Práce s testy i se slovníčkem v Moodle je efektivní při větším počtu žáků ve skupině.

Moodle byl využíván studenty zejména jen na upozornění lektorů. Jediný, kdo se v Moodle připravoval i mimo dobu výuky byl Cernakava, což odpovídá závěrečnému dotazníku. Z trackování v Moodle je pak vidět, jaké materiály si studenti procházeli a kdy.

### **Second Life**

Second Life byl prostředkem synchronní komunikace jak mezi studenty, tak mezi lektory. Ačkoli se v mnoha případech ukázal jako nestabilní prostředí, zejména po restartování regionu a také kvůli častým výpadkům voicu, což významně narušovalo plynulost hodiny, byl kurz v něm úspěšně dokončen. Nestabilita konferenčních hovorů při více lidech je problémem i jiných komunikačních medií na internetu a vizualizace SL je nepopíratelnou výhodou. Vyvinuté vizuální prostředí vtahuje studenty i lektory do hodiny.

Díky vizualizaci a možnosti měnit avatary nebo měnit vzhled a oblečení avatara se studenti mohou lépe vžít do různých rolí, což je nespornou výhodou při výuce jazyků. I lektoři v kurzu měli možnost si navzájem vyměnit identity. Tato zkušenost se ukázala zajímavou jak z pohledu potvrzení provázanosti avatarů s jejich vlastníky, tak z pohledu koordinace mezi oběma lektory. Výměna identity rozhodně rozšiřuje obzory, protože člověk je nucen se vžívat do pocitů a myšlení druhé osoby.

Second Life navíc umožňuje komunikaci mezi lektory, aniž by rušili pracující studenty. Lze využít jak IM, tak soukromý voice. Koordinace hodiny je pak mnohem snazší.

Pro výstupy z kurzů lze použít interní data uložená v počítači z komunikace po IM nebo v rámci skupin. Stejně tak je možné použít videozáznamů.

V rámci organizace hodiny je v Second Life nezbytné počítat před každou hodinou s časem na přípravu hlasových zařízení a ověření jejich funkčnosti. Také doba nutná na zvykání si na skupinu je ve virtuálním světě o něco delší než v reálném. Studenti, kteří chodí tzv. „načas“ a skupina musí na jejich přípravu čekat, tak prodlužují hodinu.

Nevýhodou komunikace v Second Life, je také fakt, že pokud se nemůžete ve třídě zamknout, hodinu snadno naruší cizí avatar a sníží koncentraci studentů. V extrémních případech dokáže přesvědčit studenty, aby opustili kurz, což nepůsobí dobře na ostatní studenty.

### **Propojení prostředí Moodle a Second Life**

Toto propojení se uskutečnilo jenom jednou a to při zápise studentů do Moodle a Sloodle. Ve zbývajících případech, i když se o to lektoři mnohokrát pokoušeli, ať už při zadávání fotografií, které nakonec bylo uskutečněno běžným nahráním do prostředí Second Life, nebo při zadávání testů, se propojení nevydařilo. Efektivní propojení obou světů vyžaduje velmi pokročilou znalost systému, kterou lektoři v dané chvíli nedisponovali. Volili proto uživatelsky příznivější programy jako Google Docs.

#### ***2.3.2 Hodnocení metod a technik***

Na základě rozložení učicích stylů se nepotvrdilo, že by studentům s méně aktivním učicím stylem kurz ve virtuálním prostředí nevyhovoval. Tento fakt potvrzuje, že studenti měli příležitost se učit ve všech fázích Kolbova cyklu. Studenti, kteří v kurzu vytrvali nejdéle, měli naprosto odlišné styly učení. Aristut byl spíše teoretik a Cernakava jednoznačný aktivista. Je ovšem pravda, že Aristut i Simso s převažujícím asimilujícím stylem učení ve zpětné vazbě požadovali jak slovní zásobu, tak vysvětlení gramatiky a audio nahrávky, tedy jednoduše řečeno více zdrojů pro pasivní učení.

Co se týká hodnocení vstupů do výuky, příprava materiálů byla přibližně stejně časově náročná jako pro kurz v běžné třídě. Bylo třeba jen dávat pozor, aby cvičení byla plně realizovatelná ve virtuálním prostředí. Jediná časově náročnější aktivita bylo převádění materiálu do LMS Moodle. Metoda Task-Based Learning se ukázala snadno

přizpůsobitelná virtuálnímu prostředí. Příručka evropské komise o této metodologii<sup>46</sup> podává dostatečné vysvětlení a uvádí příklady, z nichž dva jsem upravila tak, aby odpovídaly úrovni studentů. Další úkoly byly na základě cílů hodiny jednoduše vytvářeny.

Samotná aplikace připravených materiálů pak byla delikátnější. Vzhledem k podmínkám prostředí a chybějící neverbální komunikaci, trvala cvičení déle a potenciál hodiny nebyl plně využit, popřípadě bylo nutné lekci prodlužovat o půl hodiny a v nutných případech i o hodinu. Celá hodina se odvíjela od koncentrace všech účastníků a jejich ochoty podávat okamžitou zpětnou vazbu. K tomu bylo potřeba, aby studenti překonali komunikační bariéry a samozřejmě měli motivaci se kurzu účastnit.

### ***2.3.3 Administrativní zázemí případové studie***

Pěněžní vstupy spojené s kurzem byly nulové, což je dáno tím, že jsme měli k dispozici zdarma prostory univerzity v SL a použili jsme volně šířené prostředí Moodle. Samozřejmě kdybychom použili jiný LMS, náklady na realizaci by stouply, stejně jako při zaplacení soukromé virtuální třídy. Materiály jsme si vytvářeli sami nebo dohledávali na internetu. Z finančního hlediska byl tedy kurz nenáročný.

Po organizační stránce nebylo příliš složité kurz zajistit. Bylo nutné si domluvit čas tak, aby se nekryl s jinými kurzy v SL pořádanými naší fakultou. Dále stačilo připravit informační materiál a video a vše rozeslat přes koordinátora stážistům. Posléze jsme připravili i text k propagaci ve skupině na Facebooku. Studenti pak byli informováni o kurzu na základě mailu, který uvedli v přihlašovacím formuláři, a protože stejně jako většina členů AIESEC používali mailovou schránku G-Mail, domlouvali jsme se často po G-Talku<sup>47</sup>, popřípadě si mě vyhledali na Facebooku a komunikovali jsme na chatu tam. Jelikož naprostá většina studentů neměla s používáním Second Life zkušenosti, bylo nutné některým studentům podrobně vysvětlit, jak se do SL přihlásit.

V rámci cílů případové studie se lektori zaměřili zejména na aplikaci vzdělávacích metod a v přípravné fázi nebyla provedena podrobná analýza skutečných vzdělávacích potřeb cílové skupiny.

---

<sup>46</sup> <http://vyuka.jazyku.cz/i/File/English.pdf>

<sup>47</sup> Forma textové komunikace

Vedení výuky dvěma lektory se osvědčilo zejména za účelem dosažení cílů případové studie. Lektor zodpovědný za technické zázemí shromáždil důležité videozáznamy z hodin a významně urychlil tempo hodiny.

## 2.4 Shrnutí

Vzhledem k danému cíli kurzu můžeme konstatovat, že cíle kurzu se podařilo dosáhnout. Účastníci byli schopni jak prezentovat, tak diskutovat o předem připraveném tématu. Reakce na kurz na základě sumativního i formativního hodnocení byla pozitivní. Vezmeme-li v potaz očekávání samotných studentů, musíme konstatovat, že se je na základě dotazníkového šetření nepodařilo naplnit. Nicméně je nutné poznamenat, že očekávání u obou studentů neodpovídala sedmihodinovému kurzu. Na druhou stranu lze na základě kvantitativního vyjádření počtu chyb na začátku a na konci kurzu konstatovat, že ke zlepšení došlo. Z pohledu dílčích cílů hodin nebyly cíle naplněny pouze ve dvou hodinách a to bylo dáno zejména technickými nedostatky virtuálního prostředí Second Life.

V rámci procesu výuky studenti nejvíce ocenili zpětnou vazbu jak okamžitou tak na konci kurzu, synchronní psaní a mluvení a také dostupnost z pohodlí domova. Také kladně hodnotili hraní rolí a student Cernakava speciálně vyzdvihl fakt, že díky svému ženskému avataru poznal blíže svoji ženskou stránku.

Vzhledem k počtu studentů, kteří kurz dokončili, se stalo klíčovou částí hodnocení identifikování důvodů jejich odchodu. Na základě dotazníku zasláného všem studentům byla ověřována pravdivost našich domněnek. Studentům nevyhovovalo buď prostředí výuky, obsah a použité metody v kurzu, nebo neměli motivaci, popřípadě jejich PC nebo připojení k internetu nefungovalo správně.

Ukázalo se, že jako první opustili kurz studenti, kteří zaznamenali technické problémy s připojením do virtuálního prostředí, a to buď ještě před samotným kurzem, nebo v průběhu druhé hodiny. Po druhé hodině odešla z kurzu studentka, které vadila nespolehlivost virtuálního prostředí. Navíc u této studentky stejně jako u poslední odcházející hrála významnou roli motivace a částečně i metody a obsah kurzu.

V rámci kurzu se nám osvědčilo být připojený z jiných míst než z počítačové

učebny S8 Filozofické fakulty. Technika pracovala mnohem spolehlivěji a koordinace kurzu tak probíhala snadněji, než když lektoři spolupracovali v jedné učebně. V daném technickém prostředí byla tedy virtuální komunikace efektivnější.

Prostředí Moodle se ukázalo jako vhodné prostředí pro přípravu materiálů, ale méně uživatelsky příznivé k přípravě testů a zadávání slovíček do slovníku. Studenty bylo pak Moodle využíváno zejména v průběhu hodin. Second Life se i přes technickou nespolehlivost, danou nefunkčností voicu, popřípadě restartování regionu, ukázal jako zajímavé prostředí pro hraní rolí zejména díky své vizuální stránce. Propojení obou prostředí v rámci výuky se nezdařilo.

V kurzu vytrvali studenti s odlišnými styly učení, což dokazuje, že metoda Kolbova cyklu učení byla správně aplikována. Práce s materiály se neodlišovala od běžného kurzu, jen přizpůsobení prostředí Moodle bylo časově náročnější. Metoda Task-Based Learning byla relativně snadná na přípravu, ale náročnější na aplikaci ve virtuálním prostředí. Zejména kvůli chybějící neverbální komunikaci bylo nutno hodiny prodlužovat. Soustředění účastníků a okamžitá zpětná vazba se ukázala jako klíčová. Po finanční stránce se kurz ukázal jako nenáročný, organizační stránka byla o něco složitější, vzhledem k oslovení potenciálních účastníků a nutnosti vysvětlení vstupu do virtuálního prostředí.

### **3. Výhody a limity vzdělávání ve virtuálním prostředí a doporučení, jak sestavit kurz ve virtuálním světě**

Tato část shrnuje poznatky získané na základě případové studie. Nejprve určuje výhody a limity vzdělávání ve virtuálním prostředí a poté podává doporučení, jak efektivně sestavit kurz ve virtuálním světě.

#### **3.1 Limity**

Porovná-li kurz ve virtuálním prostředí Second Life a Moodle s klasickou vyučovací hodinou, docházím k závěrům, že kurz ve virtuálním prostředí má následující limity:

- Příprava hodiny je delší o přizpůsobení připravených materiálů do

virtuálního prostředí.

- Před zahájením kurzu je nutné věnovat čas technickému nastavení mikrofonu a voice.
- Úspěšnost kurzu je do značné míry dána technickým zázemím jak studentů, tak lektorů.
- Podobně i míra předání znalostí závisí na funkčnosti a stabilitě virtuálního světa. Restartování Second-Life pak v maximální míře snižuje koncentraci studentů, pokud je dokonce úplně neodradí.
- Kurz ve virtuálním světě je o něco pomalejší než v reálném, což je dáno jednak chybějící neverbální komunikací, popř. nestabilitou technické stránky virtuálního prostředí, zejména pak voice chatu. Efektivita virtuálního kurzu je menší.
- Studenti, kteří zažijí traumatickou příhodu v SL ať už na hodině nebo mimo, si mohou vytvořit psychologický blok k SL a odmítají další účast v kurzu.
- Second Life jako veřejné virtuální prostředí nezaznamenává komunikaci přes local chat. Je tedy nutné si založit a používat skupinu, aby informace nebyly ztraceny.
- I přes propojení Moodle a Second Life je pořád technicky náročné dostat do Second Life materiály a to jak fotky, tak videa. Lze však najít náhradní řešení, např. běžné nahrání fotek nebo videa na jiné médium. Nicméně přepínání do jiného prostředí narušuje koncentraci studentů a odpoutává studenty od kurzu.
- Nahrávání slovní zásoby do aplikace slovníku v Moodle není zcela přizpůsobené účelům výuky jazyka.
- Vedení skupiny studentů je těžší, protože chybí přímá zpětná vazba založená na neverbální komunikaci.

- Ze stejného důvodu je také těžší vyjadřování pocitů, což je důležitá součást pro rozvíjení jazyka.
- Nároky na samostatnost studentů jsou vyšší než v reálném světě jak z hlediska používání zvolené technologie, tak studijní morálky. Například opustit hodinu ve virtuálním prostředí je daleko snazší než v reálném
- Mírně se zvyšují nároky na organizaci.
- V rámci spolupráce mezi lektory nezbytná schopnost delegovat odpovědnost

### 3.2 Výhody

Výuka v daném virtuálním prostředí má i své nenahraditelné výhody, které se dají zformulovat následovně:

- Nepopiratelnou výhodou je, že studenti se mohli účastnit kurzu z domácího prostředí, popř. i cestovat. To samé platilo i pro lektory.
- Studenti navíc měli možnost vžít se v druhém světě do role, která jim pro probíranou látku vyhovuje, podobně jako student, který si vyzkoušel roli ženy.
- Další výhodou je možnost synchronní komunikace chatu a voicu. Studenti pak mohou probírané učivo vnímat více smysly. Hlavní výhodou z pohledu lektora je, že když píše do chatu, jehož funkci v reálném světě plní tabule, tak se nemusí otáčet zády ke třídě s má lepší přehled o dění ve třídě.
- Studenti s nižší úrovní znalosti jazyka si mohou při prezentaci na chatu vyhledávat neznámá slovíčka v on-line slovníku, což jim umožňuje rozvíjet jazykové schopnosti.
- Komunikace v cizím jazyce ve virtuálním prostředí může některým studentům připadat jako méně stresující, než v reálném světě.
- Výhodou je také automatické zaznamenávání průběhu kurzu na základě ukládaného textového záznamu v počítači při komunikaci na skupinovém chatu.



- Koordinaci mezi lektory v průběhu kurzu lze uskutečnit individuálními komunikačními kanály, aniž by studenti ve třídě byli rušeni v průběhu vypracovávání úkolu.
- Lektori jsou snadno zastizitelní na internetu nebo v daném prostředí, kdykoliv jsou pripojeni.
- Finanční nenáročnost přípravy kurzu, jediné vzniklé náklady jsou s pripojením na internet.

### **3.3 Doporučení na základě případové studie**

Na základě zkušeností získaných případovou studií jsem navrhla následující doporučení. Pro lepší přehlednost a pochopitelnost jsem doporučení znázornila ve schématu č.4.

1. Základním předpokladem úspěchu virtuálního vzdělávání je dobré technické vybavení počítače studentů i lektorů, zejména pak grafická karta a dobré pripojení k internetu. Tyto parametry by měly odpovídat zvolenému virtuálnímu prostředí. Většina virtuálních světů popř. LMS systémů tyto požadavky uvádí. Pokud tento základní předpoklad není splněn, studenti jsou často odpojeni od virtuálního prostředí nebo nemají možnost stejné rychlosti grafického zobrazení jako ostatní, což vede ke zpomalení jejich práce. Předání znalostí je pak značně omezeno, je-li vůbec možné. Studenti se pak cítí znevýhodněni a vede to k jejich demotivaci a přerušeni účasti na vzdělávací akci. Lektor by se proto měl ujistit, že všichni jeho studenti mají vhodné technické vybavení. Lze například uvést tuto informaci v popisu kurzu, pokud se jedná o veřejný kurz. Pokud v případě povinného firemního vzdělávání instituce nedisponuje vhodným vybavením, doporučuji zvolit méně náročné prostředí.

2. Dalším důležitým aspektem, který ovlivňuje průběh, je správná volba virtuálního prostředí. Dobrá funkčnost všech komunikačních kanálů je naprosto nezbytným předpokladem. Pokud je hlasová forma komunikace (voice) bez technických potíží, rychlost kurzu se blíží normální hodině. Pokud tomu tak není, je nutné počítat s menším množstvím probrané látky

Uživatelská přívětivost virtuálního prostředí, jeho vizuální stránka a zajímavé funkce jsou pak pro studenty motivujícím faktorem ke studiu. Každopádně by měl být splněn předpoklad, že virtuální prostředí odpovídá cílům kurzu. V případě jazykového kurzu pro jednotlivce, který se zaměřuje na procvičování gramatiky, je postačující spojení LMS s komunikačním médiem zajišťujícím voice a chat jako je Skype, ICQ, MSN a další. V případě, že dodáváme vzdělávání pro skupinu a naším cílem je rozvíjet konverzaci v cizím jazyce, je určitě vhodné použít virtuální svět typu Second Life a jiné. Obecně bychom mohli říci, že čím výše jsou cíle kurzu postaveny v rámci Bloomovy taxonomie, tím se dají předpokládat vyšší nároky na virtuální prostředí.

Jestliže studenti vstupují do nového virtuálního prostředí, které neznají, je nutno počítat s přípravou tutoriálu, jak se do prostředí správně přihlásit, jak se v něm správně pohybovat a jak používat základní funkce nezbytné pro úspěšnou výuku v kurzu. Rozhodně nedoporučuji, aby studenti byli přihlašováni do virtuálního prostředí lektorem, protože studenti mají více problémů se v tomto prostředí zorientovat. V případě, že je to možné, je vhodné uspořádat reálné setkání všech studentů. Vysvětlení je tak názornější a důležitou roli hraje i možnost se vidět. Komunikační bariéry jsou pak rychleji a snáze odbourány.

3. Pokud jsou tyto základní dva předpoklady splněny, plynulost hodiny je určována zejména lektorem a částečně také studenty. Lektor má prostor dělat vše pro to, aby komunikační bariéry byly překonány. K tomu lze použít ať už zmiňované představení s fotkou, podrobnější představení jednotlivých účastníků, nebo hru na bázi týmové spolupráce. Je také efektivní zpřístupnit o sobě co nejvíce informací. Pokud to virtuální prostředí dovoluje, je dobré mít vyplněné informace v profilu avatara. Ještě účinnější je ovšem nabídnout studentům možnost přístupu na blog lektora, popřípadě napojení na sociální síť, jako např. Facebook. Nabídnuté informace pak vyvolávají pocit důvěry.

Významnou bariérou je chybějící neverbální komunikace ve výukovém prostředí, což klade zvýšené požadavky jak na studenty, tak na lektory. Studenti se například nerozdělí do skupinek na základě pokývání hlavy, jak je ve třídě běžné, proto je zejména v prvních hodinách lepší, když je rozdělí lektor. Plynulost hodiny je důležitá pro

koncentraci účastníků a překonání komunikačních bariér je zase důležité pro jejich aktivní účast.

4. Aby byla koncentrace účastníků umožněna, mělo by být zaručeno, že do virtuálního prostředí nikdo jiný kromě účastníků nemá přístup. V případě komunikačních medií je to samozřejmostí. Ve virtuálním světě Second Life existuje možnost uzamčení učebny. V jiných prostředích jsou většinou jednotliví účastníci adresně zváni do kurzů.

5. Jakmile se studenti soustředí, popřípadě se aktivně účastní, dochází k předávání znalostí. Při adaptaci metod do virtuálního prostředí je potřebné počítat zejména s dovednostmi, které studenti v daném virtuálním prostředí mají a případně jim v průběhu hodiny dodat potřebné vzdělání. Pro ilustraci může sloužit klasická práce ve skupinkách, kdy dáte studentům fixy a flipchart, na který mají napsat poznámky k probíranému tématu. Ve virtuálním světě si musí být lektor jistý, že studenti umí používat vhodný nástroj nahrazující flipchart, jakým je například notecard.

Pokud jde o obsah znalostí, je v rámci vzdělávání v organizaci užitečné si nejprve zmapovat skutečnou potřebu vzdělání.

Z hlediska výuky jazyků se chat osvědčil pro rozvíjení přesnosti u studentů, zatímco voice pro plynulost jazyka.

6. Ve virtuálním prostředí, kde nelze sledovat okamžité reakce účastníků, význam slovní zpětné vazby stoupá a je proto nutné, aby si o ni lektor požádal a sám ji také podával co nejčastěji. Pravděpodobnost, že může dojít k nedorozumění, je z důvodu chybějící neverbální komunikace vyšší. Ocenění a pochvala hrají důležitou roli, protože studenti mohou postrádat například souhlasné pokývání hlavou. Pochvala nabývá na významu, čím víc se komunikuje prostřednictvím chatu nebo jiných textových a vizuálních aplikací.

Lektor má kromě sledování zpětné vazby od studentů ve verbalizované formě po chatu nebo voice chatu možnost sledovat časovou náročnost pro vypracování úkolu, což je také vypovídající údaj. Při volbě vhodného LMS (jako např. Moodle) lze také dohledat, které cvičení dělalo studentovi největší problémy, u kterého strávil nejvíce času. Podobně je dobré zajistit, aby komunikace v rámci hodiny byla nahrávána. V prostředí Second Life je možné například používat ke komunikaci chat ve skupinách, z důvodu snadné

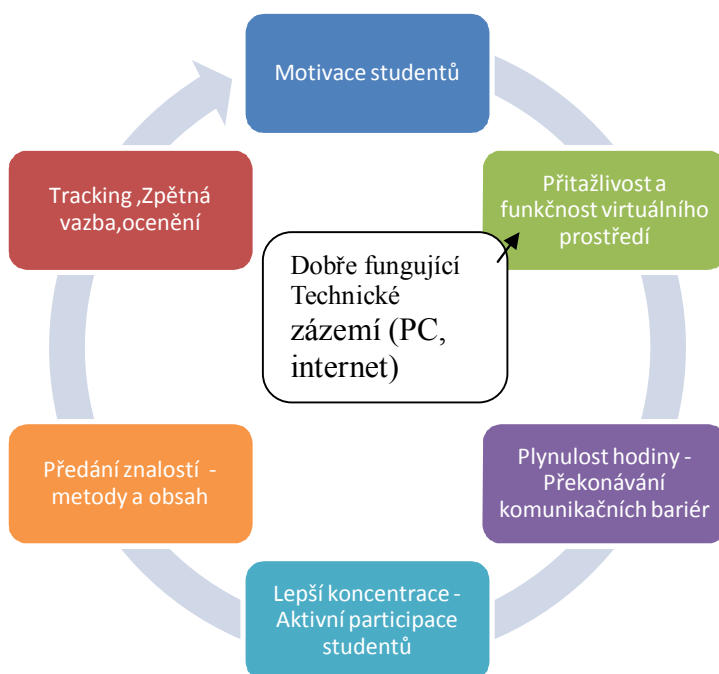
dohledatelnosti. Takto získané údaje lze zohlednit v hodině. Ocenění práce nebo zobrazení pokroku je pak rozhodující pro motivaci studentů.

7. Obecně se dá říci, že motivace je klíčovým faktorem úspěchu vzdělávání - tím spíše ve virtuálním prostředí. Studenti by měli mít vnitřní motivaci a stejně tak lektor by ji měl z vnějšku podporovat naplněním všech zmíněných aspektů.

Vzhledem k vyšším nárokům kladeným na studenty i na lektory v mnoha směrech, je důležité, aby lektor byl schopen delegovat studentovi odpovědnost za předané znalosti a aby student měl motivaci ji přijmout.

Pokud jsou všechny zmíněné podmínky splněny, student je motivován pokračovat ve výuce ve virtuálním prostředí, zkusit nové aplikace a dále překonávat komunikační bariéry. Zvýšený zájem studentů pak bude iniciovat programátory těchto aplikací, aby vyvíjeli stále dokonalejší prostředí. Dá se tedy předpokládat, že účastníci virtuálního vzdělávání budou mít stále lepší podmínky pro výuku a učení se bude v tomto prostředí stávat účinnějším.

Schéma č.4: Cyklus úspěšného virtuálního kurzu



## ZÁVĚR

Hlavním cílem mé práce bylo ukázat, jak jsou didaktické metody tradičně používané v reálném světě přenositelné do virtuálního světa a určit výhody a limity tohoto přenosu. Základní použitou metodou v rámci vzdělávání byl učební cyklus podle Kolba, na kterém se dají ilustrovat výsledky celé diplomové práce. Více ukazuje schéma č.5.

1. V první fázi jsem tedy identifikovala trendy, které se objevují v současném vzdělávání. Jde především o symbiózu tradičních metod učení a zapojování moderních technologií, které vhodně uspokojují současné požadavky na vzdělání, týkající se odborných dovedností, měkkých dovedností, ale také jazykové výbavy. Dále jsem ilustrovala rostoucí význam vzdělávání ve virtuálním světě, a to jak z pohledu jednotlivce, tak organizace. Zdůraznila jsem také narůstající podíl integrace univerzit ve virtuálním prostředí a vývoj technologií, způsobující posun v učení jednotlivce od individuálního k sociálnímu učení, od pasivního k aktivnímu stylu učení.

2. V rámci analyzování soudobých trendů ve vzdělávání jsem měla možnost porovnat cíl práce s realitou a na základě těchto poznatků jsem vybrala metody s aktivní participací studentů pro případovou studii ve virtuálním světě Second Life. Protože bylo známo propojení Second Life s Moodle, zahrнула jsem ho také do případové studie.

3. Případová studie byla naplánována na základě poptávky zahraničních stážistů organizace AIESEC po výuce českého jazyka a přizpůsobena jejich potřebám. Byl stanoven cíl vzdělávací akce a metoda aplikace zkušenostního učení byla aplikována v podobě Task-Based Learning. Také byly připraveny mechanismy zpětné vazby, které měly zajistit naplnění cílů práce.

4. Do kurzu nastoupilo šest studentů, z nichž po druhé hodině odstoupili tři z důvodu nevyhovujícího technického vybavení nebo nestability virtuálního prostředí. Jeden student odešel kvůli nedostatečné motivaci a nevyhovující náplni kurzu. Kurz pak dokončili dva studenti.

5. Evaluace kurzu studenty prokázala naplnění cílu vzdělávání. Sumativní i formativní hodnocení na úrovni reakce na kurz bylo spíše pozitivní. Studenti byli obecně

spokojeni s výhodami, které virtuální prostředí poskytovalo. Hodnocení naučené látky z kvantitativního pohledu hodnocení chyb prokázalo, že ke zlepšení došlo. Hodnocení aplikace poznatku v praxi je naplánováno do budoucna.

Podle evaluace ze strany lektorů byla spíše negativně hodnocena nestabilita prostředí Second Life a pozitivně jeho vizuální stránka. Moodle byl hodnocen kladně jako vhodné médium pro přípravu materiálů. Sestavování testů v daném prostředí se ukázalo efektivní pouze pro větší počet studentů. Aplikace metody Task-based learning byla relativně snadno převoditelná do virtuálního prostředí, jediné, co zpomalovalo průběh hodiny byla chybějící neverbální komunikace. Kurz byl nenáročný na zorganizování po finanční stránce a o něco složitější z organizačního hlediska.

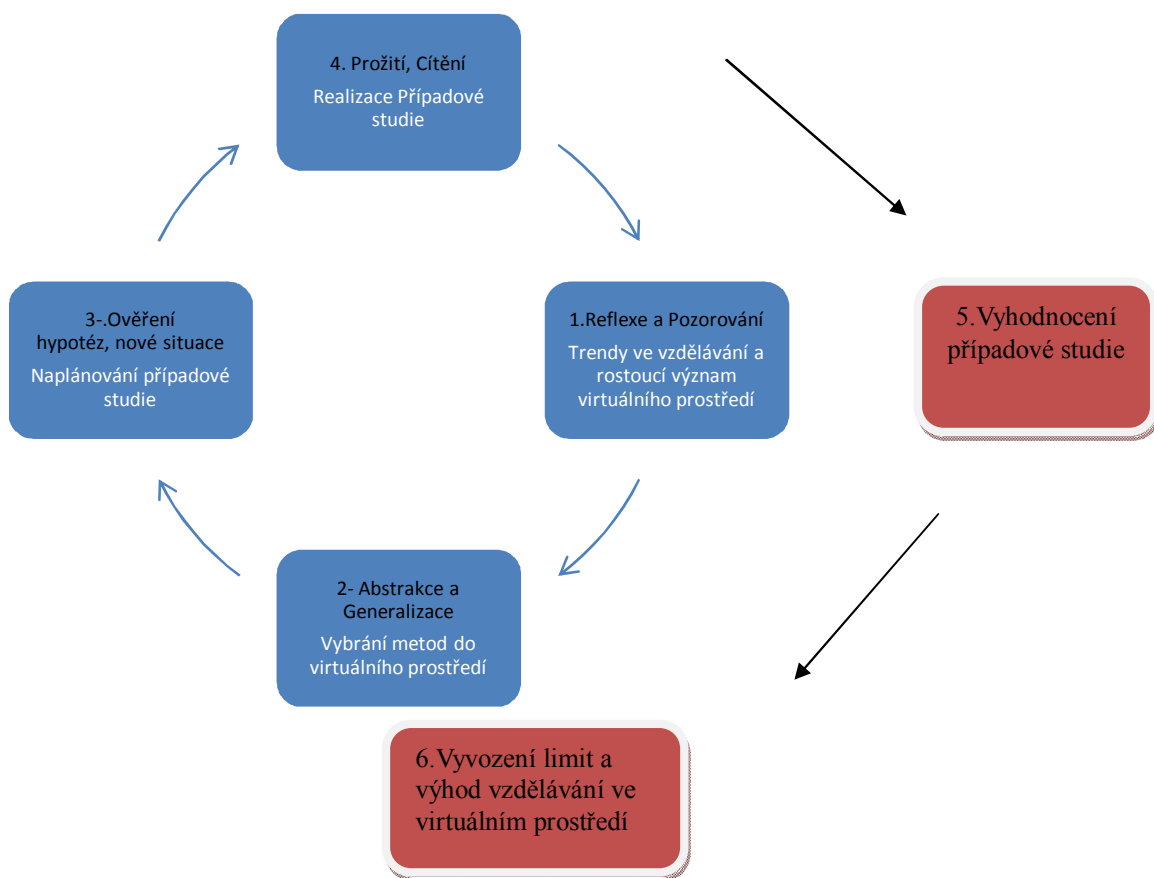
6. Na základě hodnocení případové studie jsem dospěla k následujícím závěrům:

Proto, aby se mohl virtuální kurz realizovat, je naprosto nezbytné adekvátní technické vybavení a dostačující rychlost připojení podle požadavků virtuálního prostředí, v kterém se vzdělávání realizuje. Dále je důležitá funkčnost virtuálního prostředí a také jeho atraktivita pro uživatele. Pokud je tento předpoklad splněn, pro lektora je snazší překonat komunikační bariéry ve virtuálním světě a zajistit plynulost hodiny. V takovém prostředí se studenti lépe soustředí, snáze se aktivně zapojují a přenos znalostí je tak zajištěn. Aby si byl lektor jist, že znalosti byly skutečně předány, je nutné aby si vyžádal si zpětnou vazbu a také ji sám často podával, což hraje důležitou roli pro motivaci studentů. Pokud jsou studenti za pokroky oceněni lektorem, jsou také dostatečně motivováni používat nové aplikace, které na základě vývoje fungují lépe než předešlé a podmínky pro efektivní přenos znalostí se tak stavají ještě lepšími. Toto je cesta, jak dosáhnout efektivity vzdělávání ve virtuálním prostředí.

Pokud jde o identifikované limity při vzdělávání ve virtuálním prostředí, tak z nejvýznamějších bych jmenovala delší přípravu učebních materiálů a technického zařízení na hodinu, obtížnější vedení skupiny studentů na základě chybějící neverbální komunikace a závislost přenosu znalostí na technickém zázemí a parametrech virtuálního prostředí, v tomto případě Second Life.

Výhodou je pak možnost synchronní hlasové a textové komunikace, možnost simultánního rychlého vyhledávání slovní zásoby v on-line slovníku a automatické zaznamenávání textové komunikace v počítači při použití skupinového chatu, což lze použít k následné analýze hodiny. Z hlediska výuky jazyků je textová komunikace vhodná pro rozvíjení přesnosti v cizím jazyce a hlasová komunikace pro rozvíjení plynulosti.

Schéma č.5 Postup vypracování diplomové práce na bázi zkušenostního učení.



Moje diplomová práce by se dala nazvat také učením na základě zkušenosti a to nejen ve virtuálním prostředí. Ačkoli v mém virtuálním kurzu zůstala jen 1/3 původně přihlášených účastníků, analýza důvodů jejich odchodu z kurzu, stejně jako poznatky získané pravidelnou zpětnou vazbou od účastníků, mi umožnily identifikovat předpoklady

pro úspěšné vzdělávání a vymežit jeho limity a výhody. Cíle této práce byly naplněny. Smysl této práce bude ovšem potvrzen jen tehdy, pokud doporučení budou aplikována na vzdělávání ve virtuálním prostředí.

Celou práci bych proto chtěla zakončit typickým citátem pro zkušenostní učení:

„There's no winning. There's no losing. It's just learning.“ (neznámý autor)



## RESUMÉ

Les connaissances sont un facteur clé pour ouvrir la voie du développement de l'organisation et atteindre le succès. Le transfert effectif des connaissances est un pré-requis indispensable à cette réussite. Ce mémoire vise à démontrer que les méthodes didactiques traditionnellement utilisées sont intégrables au monde virtuel et de déterminer les avantages et les limites de ce transfert. Je me suis servie d'une étude de cas, réalisée au sein de l'organisation AIESEC, auprès de stagiaires étrangers dans le but de prouver cette hypothèse. La matière enseignée était la langue tchèque et j'ai appliqué une méthode de participation active d'étudiants, basée sur le cycle d'apprentissage de Kolb. Il s'est avéré que cette méthode est susceptible de caractériser la conception de tout mon mémoire, tout en respectant la logique déductive. Le cycle de Kolb est composé de 4 phases : la réflexion, la généralisation, la planification et la réalisation.

Premièrement, dans la phase de réflexion du cycle de Kolb, j'ai identifié les phénomènes actuels de la formation. Il s'agit ici d'une symbiose efficace entre des méthodes traditionnelles et la mise en place des nouvelles technologies qui répondent aux besoins de formation définies par le secteur privé. J'ai démontré l'importance croissante de la formation dans un environnement virtuel, tant au niveau de l'organisation que de l'individu. J'ai souligné l'intégration par les universités de ces environnements, ainsi que l'évolution des technologies qui permet de passer d'un apprentissage individuel et passif à un apprentissage social et actif.

Deuxièmement, dans la phase de généralisation, sur la base des faits mentionnés ci-dessus, j'ai choisi les méthodes centrées sur l'apprenant, l'environnement virtuel Second Life et Moodle.

Troisièmement, dans la phase de planification, l'étude de cas a été adaptée aux besoins des stagiaires étrangers. Le but de la formation a été défini, la méthode d'application spécifiée et les mécanismes de rétroaction ont été préparés.

Quatrièmement, dans la phase de la réalisation, au début de la formation, six étudiants ont participé. Compte tenu de l'instabilité de l'environnement virtuel seulement deux étudiants ont terminé le cours.

Cinquièmement, dans la phase de réflexion, l'évaluation du cours et la réaction des étudiants était plutôt positive. Des progrès de leur part ont été prouvés en termes de

diminution du nombre de fautes. Les causes de départ des étudiants au cours ont été découvertes par le biais d'un questionnaire. Les animateurs ont évalué les environnements virtuels, les méthodes utilisées et le côté organisationnel de l'étude de cas.

Sixièmement, dans la phase de généralisation, j'ai articulé des recommandations sous la forme d'un diagramme cyclique dont les aspects sont interdépendants les uns des autres. Ces éléments sont les suivants : bon fonctionnement de l'équipement technique et vitesse de connexion, attractivité de l'environnement virtuel, franchissement des barrières de la communication lié à un rythme de cours approprié, concentration et participation active, transfert des connaissances, rétroaction, motivation des étudiants.

J'ai identifié des limites aux cours virtuels dont les plus importants sont une plus longue préparation du cours et une gestion de groupe plus difficile à cause d'une insuffisance de communication non-verbal. A contrario, parmi les avantages, je peux citer la communication synchrone du texte et de la voix, ainsi que la possibilité de chercher simultanément dans un dictionnaire en ligne.

Pour conclure, j'ai conçu ce mémoire dans l'espoir que les recommandations, de même que les limites que j'ai décrites, pourront aider les autres animateurs à réaliser des cours dans un environnement virtuel et que ce domaine de formation sera développé dans un avenir proche.

## ANOTACE

Magisterská diplomová práce se zabývá vzděláváním ve virtuálním prostředí, zejména pak adaptací metod s aktivní participací studentů. Konkrétně se jedná o aplikaci Kolbova učebního cyklu a metody Task- based learning ve virtuálním světě Second Life a v LMS Moodle formou případové studie výuky českého jazyka pro cizince. Práce stanovuje výhody a limity přenosu znalostí ve virtuálním prostředí a stanovuje doporučení pro výuku v tomto prostředí.

### Klíčová slova

virtuální svět, virtuální prostředí, learning management system, LMS, Kolb, Kolbův učební cyklus, Task-Based Learning, vzdělávání, aktivní participace studentů, Second Life, Moodle, avatar

Master's diploma thesis deals with education in the virtual environment, mainly with adaption of active student's participation methods. Precisely, it is focused on the application of the Kolb learning cycle and the Task-based learning method in the virtual world Second Life and LMS Moodle through the case study of Education of the Czech language for foreigners. It designs pros and cons of the knowledge transfer in the virtual environment and features recommendations for education in this environment.

### Key words:

virtual world, virtual environment, learning management system, LMS, Kolb, Kolb learning cycle, Task-Based Learning, education, learning, active student's participation, Second Life, Moodle, avatar

## SEZNAM TABULEK

Tabulka č.1:	Překonání komunikační bariér studenty ve virtuálním prostředí	51
Tabulka č.2:	Vhodnost použitých komunikačních nástrojů v kurzu na základě hodnocení studentů	52
Tabulka č.3:	Obtížnost kurzu na základě hodnocení studentů	53
Tabulka č.4:	Průměrný čas strávený přípravou na kurz	53

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Graf č. 1:	Poptávka po znalostech dovednostech	4
Schéma č. 1:	Chaordický model	7
Schéma č. 2:	Pyramida učení	18
Schéma č. 3:	Kolbův učební cyklus	19
Obrázek č. 1:	Propojení Second Life a Moodle	28
Obrázek č. 2:	Druhá hodina	31
Obrázek č. 3:	Test na pády	36
Obrázek č. 4:	Poslední hodina	40
Schéma č. 4:	Cyklus úspěšného virtuálního kurzu	59
Schéma č. 5:	Postup vypracování diplomové práce na bázi zkušenostního učení	62

## **SEZNAM PŘÍLOH:**

Příloha č.1: Schéma fungování World Café

Příloha č.2: Jak mladí lidé budou alokovat čas na učení

Příloha 3: Text webových stránek

Příloha č.4: Kolbův test

Příloha č.5: Vyhodnocení očekávání

5.1 Dotazník

5.2 Výsledky

Příloha č 6: Průběžné hodnocení

6.1 Dotazník

6.2 Výsledky

Příloha 7: Závěrečné zhodnocení

7.1 Zadání dotazníku

7.2 Vyhodnocení

7.2.1 Vyjádření na škále

7.2.2 Pravdivost tvrzení

## SEZNAM ZKRATEK

FAQ	Frequently Asked Questions	Často kladené otázky
IM	Instant Messaging	Rychlé přeposílání zpráv mezi přáteli
ICT	Information and Communication	Informační a komunikační technologie
LMS	Learning Management System	System pro řízení výuky
SL	Second Life	Virtuální svět
TBL	Task-Based Learning	Metoda pro výuku jazyků

## SEZNAM PRAMENŮ A POUŽITÉ LITERATURY

### Tištěné zdroje:

BAREŠOVÁ, Andrea. *E-learning ve vzdělávání dospělých*. Praha : VOX, 2003. 174 s.

BARTOŇKOVÁ, Hana. *Firemní vzdělávání* [online]. Olomouc : Institut celoživotního vzdělávání, 2007. 160 s. ISBN 978-80-244-1859-9.

HONEY, P. a MUMFORD, A. *The manual of learning styles*. Maidenhead, UK, Peter Honey. 1992. 94 s. ISBN 0950844470

KALOUSKOVÁ Pavla. Šetření potřeb zaměstnavatelů a připravenost absolventů v kvartérní sféře. Praha:NÚOV, 2007. 35 s.

KRÁLOVÁ, J. Celostní a proaktivní přístup k výuce. *Forum scientiae at sapientiae*, 2006, XIII, č.1, s. 13 – 14, ISSN 1335-566X.

KUBÁTOVÁ, Jaroslava. *Řízení virtuálních týmů*. Zlín, 2008. 59 s. Habilitační práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

### Elektronické zdroje:

BOOK, Betsy. *Moving beyond the Game: Social Virtual World*. October 2004, [cit. 25.2.2010]. Dostupné z [http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook\\_SoP2.pdf](http://www.virtualworldsreview.com/papers/BBook_SoP2.pdf)

BOUDA Tomáš. Virtuální svět jako nástroj znalostního managementu. *Inflow: information journal* [online]. 2009, roč. 2, č. 4 [cit. 2010-03-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.inflow.cz/virtualni-svet-jako-nastroj-znalostniho-managementu>>. ISSN 1802-9736.

BROM, Cyril. Virtuální učení. *Vesmír* [online]. 2008, 10, [cit. 2010-02-13]. Dostupný z WWW: <[http://artemis.ms.mff.cuni.cz/main/papers/V706-711\\_virtualni\\_uceni.pdf](http://artemis.ms.mff.cuni.cz/main/papers/V706-711_virtualni_uceni.pdf)>. ISSN 1214-4029.

CURRAN, Philip, et al. *Methodology in language learning T-kit* [online]. Strasbourg Cedex : Council of Europe and European Commission, 2000 [cit. 2010-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://vyuka.jazyku.cz/i/File/English.pdf>>.

*Česká společnost pro rozvoj lidských zdrojů*: Výstupy z diskusního fóra Zaměstnavatelná budoucnost, ze dne 13. května 2008, Dostupný z WWW: < <http://www.lidske-zdroje.org/data/file/zamestnatelna-budoucnost-1/vystupy-pruzkum.ppt#272,4,KOMPETENCE>>

*Gartner* [online]. STAMFORD : 24.4.2007 [cit. 2010-04-12]. Gartner Says 80 Percent of Active Internet Users Will Have A "Second Life" in the Virtual World by the End of 2011. Dostupné z WWW: <<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861>>.



*Guide e-learning* [online]. Jambes, Namur (Belgie) : Gence Wallonne des Télécommunications: le portail des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), 28/01/2008 [cit. 2010-04-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.awt.be/web/edu/index.aspx?page=edu,fr,gui,080,015>>.

CHLÁDEK, Tomáš. Požadavky zaměstnavatelů na absolventy vysokých škol. In KUBÁTOVÁ, Jaroslava . *UNIVERZITA PALACKÉHO – VÝZNAMNÝ EKONOMICKÝ SUBJEKT REGIONU*. Olomouc : Societas Scientiarum Olomoucensis II., 2009 Dostupné z WWW: <[http://www.upol.cz/fileadmin/user\\_upload/FF-katedry/kae/UP\\_vyznamny\\_ekonomicky\\_subjekt\\_regionu.pdf](http://www.upol.cz/fileadmin/user_upload/FF-katedry/kae/UP_vyznamny_ekonomicky_subjekt_regionu.pdf)>.

KOLB, David A. Management and the learning process. *California Management Review*. 1976, 3, s. 21-31. Dostupný také z WWW: <<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/Management-and-learning-process.pdf>>

LEVY , Frank, MURNANE, Richard J. How Computerized Work and Globalization Shape Human Skill Demands Fran. *Harvard University* [online]. 2005 [cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: [http://www7.nationalacademies.org/CFE/Educ\\_21st\\_Century\\_Skills\\_Levy\\_Paper.pdf](http://www7.nationalacademies.org/CFE/Educ_21st_Century_Skills_Levy_Paper.pdf)

*Nobelprize.org* [online]. 2010 [cit. 2010-03-12]. Educational games. Dostupné z WWW: <[http://nobelprize.org/educational\\_games/](http://nobelprize.org/educational_games/)>.

NTL Institute for Applied Behavioral Science, 300 N. Lee Street, Suite 300, Alexandria, VA 22314. 1-800-777-5227.". Dostupné z WWW: <<http://homepages.gold.ac.uk/polovina/learnpyramid/about.htm>>.

OWEN, Harrison. *Opening Space for Peace and High Performance* [online]. 2009 [cit. 2010-03-12]. A BRIEF USER'S GUIDE TO OPEN SPACE TECHNOLOGY. Dostupné z WWW: <[http://www.openspaceworld.com/users\\_guide.htm](http://www.openspaceworld.com/users_guide.htm)>.

SEELY BROWN, John . GROWING UP DIGITAL : How the Web Changes Work, Education, and the Ways People Learn. *USDLA Journal*. 2002, 16, 2. Dostupný také z WWW: <[http://www.usdla.org/html/journal/FEB02\\_Issue/article01.html](http://www.usdla.org/html/journal/FEB02_Issue/article01.html)>. ISSN 1537-5080.

*The Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/home/>>.

*The Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-12]. Open Space Technology. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/thepractice/coremethods/openspace/>>.

*The Art of Hosting* [online]. 2010 [cit. 2010-03-12]. World Café. Dostupné z WWW: <<http://www.artofhosting.org/thepractice/coremethods/worldcafe/>>.

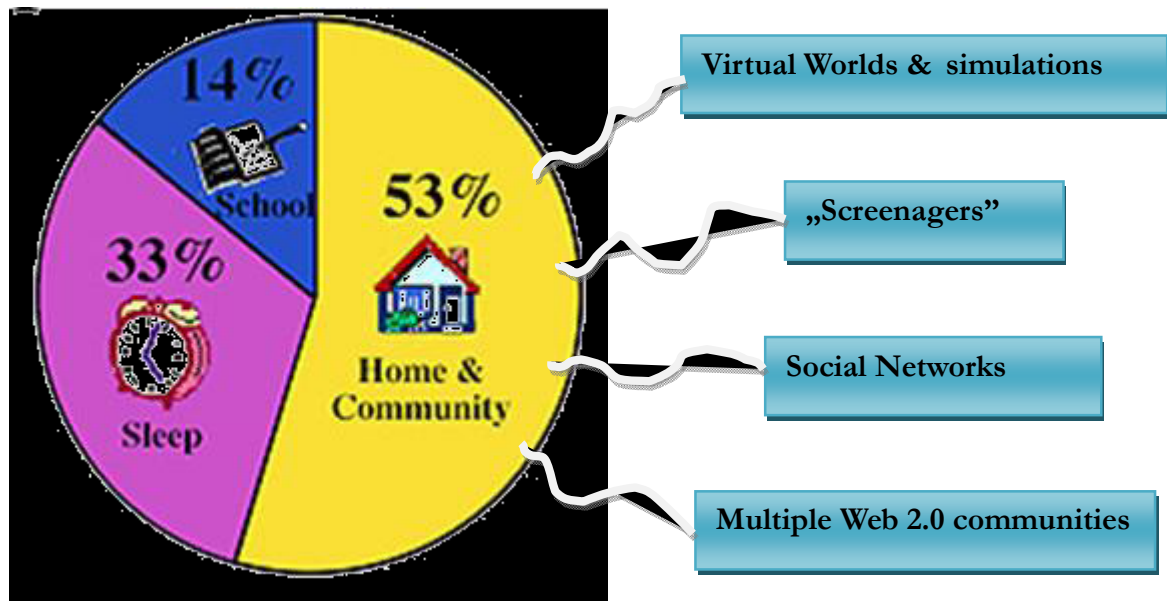
- The Free Library* [online]. 2003 [cit. 2010-02-13]. Reg Revans: action learning. Dostupn
- The World Café* [online]. 2009 [cit. 2010-03-12]. What is the World Café. Dostupné z WWW: <<http://www.theworldcafe.com/what.htm>>.
- Towson University in Second Life : Towson Innovation Lab: a virtual learning community in Second Life* [online]. 2010 [cit. 2010-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://towsonusecondlife.blogspot.com/>>
- TURMEL, Wayne. How to make webinar training worthwhile. *Knowledge Board* [online]. 10.06.2009, 3, [cit. 2010-04-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.knowledgeboard.com/item/3009/23/5/3>>.
- University of the First Age* [online]. 2009 [cit. 2010-03-14]. Honey and Mumford Preferred Learning Styles. Dostupné z WWW: <[http://www.aoy.org.uk/uploaded\\_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf](http://www.aoy.org.uk/uploaded_media/resources/Honey%20and%20Mumford%20Preferred%20learning%20styles.pdf)>.
- VESELÝ , Vlastimil. Virtuální vzdělávání. *Virtuální inovační park* [online]. 1999 [cit. cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: <[http://www.park.cz/virtualni\\_vzdelavani](http://www.park.cz/virtualni_vzdelavani)>. ISSN 1212-1347
- VÍCHA, Květoslav. *Virtuální studium - ovavt.lfp.cuni.cz* [online]. 2006 [cit. 2010-01-04]. Dostupný z WWW: <<http://interval.cz/clanky/virtualni-studium-ovavtlfpcunicz/>>.
- YOUNG, Jeffrey R. After Frustrations in Second Life, Colleges Look to New Virtual Worlds. *THE CHRONICLE of Higher Education* [online]. 4.2.2010, 5, [cit. 2010-04-12]. Dostupný z WWW: <<http://chronicle.com/article/After-Frustrations-in-Second/64137/>>.

# PŘÍLOHY

## Příloha č.1: Schéma fungování World Café



## Příloha č.2: Jak mladí lidé budou alokovat čas na učení



The Economist view point

Zdroj: Primární zdroj: Bransford, *How People Learn*, 2000

Sekundární zdroj: KAVANOVÁ, Monika Inovace ve školství. In *Zaměstnatelná budoucnost-Výstupy z konference*. Praha, 2009. s. 26.

### **Příloha 3: Text webových stránek**

The Virtual Course of Czech Language is coming soon.

The main goal of the course is to \*improve presentation skills and competency of discussion in Czech languages\*

Methodes used: The methods are based on \*traditional concept of active learning in unique virtual environment\* SecondLife. Active participation of students is expected.

So you can learn from your home - the only tool you need is a personal computer.

And it's completely\* free.\*

When: The course starts on 15th February and finishes on 11th March.\*

We will meet every \*Monday and Thursday at 7.p.m. (GMT+1)

The course is finished by public workshop, where all participants will have chance to present in Czech and discuss a topic of their choice.

Teacher: Student of Philosophical faculty with experience in teaching languages.

What you need for? Just to subscribe to our course:

#### REGISTRATION FORM

<<https://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dE1FVjRPN2hPcWRFUjZCSFN1SHRQeXc6MA>>

In case you are interested in participation and you don't have an avatar yet, please visit [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) <<http://www.secondlife.com/>> and create one. First lesson is going to held in the virtual Philosophical faculty. After creating your avatar you can teleport by clicking HERE <<http://slurl.com/secondlife/Czechoslovakia2/130/133/24>>.

Basic introduction to work with Second Life will be delivered in the first lesson. If you face any problems with creating your avatar don't hesitate to write to [sarka.konickova@gmail.com](mailto:sarka.konickova@gmail.com) <<mailto:sarka.konickova@gmail.com>> or [jan.spacir@gmail.com](mailto:jan.spacir@gmail.com) <<mailto:jan.spacir@gmail.com>>

What should you expect? The course is going to held in virtual class in Second Life. All materials needed is going to be provided in Moodle LMS. And you can experience new and effective way how to learn Czech.

For more inspiration watch motivational video

<<http://animoto.com/play/W28MiovkkBBZ9aIdlSEL1g>>.

## **Příloha č.4: Kolbův test**

### **Kolb Cycle. My personal characteristic. TEST(□ 10)**

Read carefully and sign the letter code (P or R, U or D) by the sentence which describe you better. Count number of P/R/U/D answers and write it down.

Don't think too much. Act intuitive. There are no „good” or „Bad” answers.

#### **SECTION 1**

(P) – I usually have spontaneous ideas, which can be judged as stupid or not considered.

(R) – I am precise and systematic.

(P) – Usually I start a conversation.

(R) – I like to observe people

(P) – I am flexible and open-minded

(R) – I am careful and attentive

(P) – I like to use new ideas and tools even without proper preparation.

(R) – I try to study new subject deeply before try to use it in practice.

(P) – I like to experience unexpected situations.

(R) – I always prepare a list of possible scenarios when start doing something new.

(P) – I like to commit, involve in everything what's happening.

(R) – I like to read and observe

(P) – While talking to people I behave loudly, easy and free.

(R) – I am calm and a little bit shine.

(P) – I make fast and courageous decisions.

(R) – I make careful, sensible decisions.

(P) – I speak slowly, always after short consideration

(R) – I speak fast, while thinking.

**P** - \_\_\_\_\_

**R** - \_\_\_\_\_

**P- Active style**

R- Passive style

## **SECTION 2**

(U) – I ask many concrete questions while learning.

(D) – I easily derive a knowledge and skills from others while acting.

(U) – I am a sensible and systematic person.

(D) – I am operative and hard-headed person, orientated for action

(U) – I plan everything in the smallest details.

(D) – I prefer short, flexible plans.

(U) – I like to know the right answer before try something new.

(D) – I try things in practice to find how they work.

(U) – I analyze all reports to recognize the problem in deep details.

(D) – I rely on other people who abstracts reports for me .

(U) – I prefer to work alone.

(D) – I prefer to work with people.

(U) – Others would describe me as serious, outdistance and official person.

(D) – Others would describe me as expressive and informal person.

(U) – I use facts to make a decision.

(D) – I use intuition and experience to make a decision.

(U) – It is quite difficult to understand me.

(D) – All the people know me well and find me as predictable person.

**U - \_\_\_\_\_**

**D - \_\_\_\_\_**

U- Abstraction (thoughts)

D- Concrete (acts)

## Příloha 5: Vyhodnocení očekávání

### 5.1 Dotazník

#### Expectations

Imagine that levels in language could be described by numbers. How would you evaluate yourself if 1 means basic and 10 proficiency.

---

\* Required

Name of avatar \*

Evaluate your presentation skills in Czech language? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Where would you like to be at the end of this course? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Evaluate your competency of discussion in Czech language \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Where would you like to be at the end of the course? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Evaluate your fluency in Czech language \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Where would you like to be at the end of the course? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
basic           proficiency

Evaluate your accuracy in Czech language \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



basic           proficiency

Where would you like to be at the end of the course? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

basic           proficiency

How often do you face to problems when presenting? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

all the time           at all

How often do you make a mistake when speaking? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

all the time           at all

Thank you for your answers If you would like to add something:

## 5.2 Výsledky

Field of language	Presentation skills		Competency of discussion		Fluency		Accuracy	
	Present	Expect.	Present	Expect.	Present	Expect.	Present	Expectat.
Ulysse	1	2	1	2	1	2	1	2
Aristut	3	6	3	6	3	6	3	6
Simso	1	4	1	4	1	4	1	4
Cernakava	2	7	2	8	3	9	3	9
Adriana	1	6	1	5	1	6	1	7
Sharebear	1	4	1	5	1	4	1	3

Present....Evaluation of present

Expect...Student's Expection of the course

## Příloha 6: Průběžné hodnocení

### 6.1 Dotazník

Zakroužkuj správnou odpověď

Tento kurz mi připadá ( označ správnou odpověď)

nezajímavý 1 2 3 4 5 zajímavý

irelevantní 1 2 3 4 5 relevantní

chaotický 1 2 3 4 5 organizovaný

pomalý 1 2 3 4 5 rychlý

příliš těžký 1 2 3 4 5 příliš lehký

vypjatý 1 2 3 4 5 pohodový

Napiš prosím krátký komentář ke zlepšení kurzu.

### 6.2 Výsledky

Zajímavost (1-nejnižší; 5-nejvyšší)

Vyjádření na škále	1	2	3	4	5
Počet odpovědí	0	0	0	8	2

Relevantnost (1-nejnižší; 5-nejvyšší)

Vyjádření na škále	1	2	3	4	5
Počet odpovědí	0	0	0	8	2

Organizovanost (1-nejnižší; 5-nejvyšší)

Vyjádření na škále	1	2	3	4	5
Počet odpovědí	0	0	1	6	3

Tempo kurzu (1-pomalé; 5-rychlé)

Vyjádření na škále	1	2	3	4	5
Počet odpovědí	0	2	7	1	3

Obtížnost kurzu (1-obtížné; 5-lehké)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	1	6	3	0

Vypjatost kurzu (1-vypjaté; 5-pohodové)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	1	6	3	0

## Příloha 7: Závěrečné hodnocení

### 7.1 Zadání dotazníku

Originální verzi dotazníku je uložena zde:

<https://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dHhIdEJrSUI3QWZyS2UwMi05NjE5YIE6MA>

#### **I. Ohodnoťte na škále 1-5 (1-Ne vůbec; 5 – Ano určitě)**

1. Myslíte, že kurz měl jasná pravidla?
2. Měli jste dostatek prostoru pro vyjádření názoru?
3. Měli jste dostatek času myslet během kurzu?
4. Cítili jste se přetížení úkoly spojenými s kurzem?
5. Cítili jste se pohodlně ve virtuální třídě
6. Pokud vám něco chybělo, díky čemu byste se cítili lépe, napište:
7. Myslíte se, že byli použité nástroje vhodné?
8. Kolik času jsi průměrně strávil přípravou na kurz?
9. Jste stále motivováni učit se česky?
10. Měl jsi lekce českého jazyka před začátkem kurzu?
11. Měl jsi lekce českého jazyka během kurzu
12. Jakého typu kurzu by jsi se chtěl zúčastnit, pokud nějakého

#### **II. Domníváte se, že tyto tvrzení jsou pravdivá?**

1. Můj počítač a připojení k internetu nefunguje dobře.
2. Měl jsem potíže s přístupem do Moodle
3. Bylo obtížné pracovat ve dvou různých prostředí pro učení zároveň.
4. Obtížnost kurzu byla vyšší než jsem mohl zvládnout.
5. SL je technicky nespolehlivý
6. Nemohl/a jsem se správně vyjádřit v tomto prostředí
7. Kurz byl více časově náročný než jsem předpokládal/a?
8. Bylo náročné pracovat v tomto prostředí
9. Obsah kurzu byl jiný než jsem očekával?
10. Metody kurzu (aktivní účast, prezentace) mi nevyhovují, preferoval/a bych více přednášky

## 7.2 Vyhodnocení

### 7.2.1 Vyjádření na škále

1. Jasnost pravidel (1-nejnižší,5-nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	0	1	3	0

2. Prostor pro vyjádření názoru (1-nejnižší,5-nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	0	0	2	2

3. Dostatek času na přemýšlení (1-nedostačující,5-dostačující)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	1	0	1	2

4. Přetíženost úkoly spojenými s kurzem (1-nejnižší,5-nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	1	1	1	1	0

5. Pocit pohodlí ve virtuální třídě (1-nejnižší,5-nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	0	2	1	1

6. Věc, díky které byste se cítili lépe: Nic

7. Vhodnost použitých komunikačních nástrojů v kurzu na základě hodnocení studentů (1 - nejnižší; 5 - nejvyšší)

<b>Vyjádření na škále:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí u jednotlivých typů komunikačních kanálů</b>					
Chat	0	0	1	1	2
Voice	0	1	1	1	1
Cvičení v Moodle	0	1	0	2	1

8. Průměrný čas strávený přípravou na kurz

<b>Počet minut</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>Více</b>
<b>Počet odpovědí</b>	1	2	0	0	1	0

9. Motivace učit se česky

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí</b>	0	0	0	1	3

10. Absolvování kurzu českého jazyka před virtuálním kurzem

<b>Odpověď</b>	<b>Ano</b>	<b>Ne</b>
<b>Počet odpovědí</b>	4	0

11. Absolvování kurzu českého jazyka během virtuálního kurzu

<b>Odpověď</b>	<b>Ano</b>	<b>Ne</b>
<b>Počet odpovědí</b>	1	3

12. Typ kurzu, kterého by se studenti chtěli zúčastnit:  
Kurzy o běžných situacích, prezentacích, v bance, na poště, v supermarketu

### 7.2.2 Pravdivost tvrzení

1. Můj počítač a připojení k internetu nefunguje dobře (1-Npravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí</b>	3	1	0	0	0

2. Potíže s přístupem do Moodle (1-Npravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí</b>	1	2	0	0	1

3. Obtížná práce ve dvou různých prostředích pro učení zároveň (1-Npravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí</b>	1	3	0	0	0

4. Obtížnost kurzu byla vyšší než jsem mohl zvládnout. (1-Npravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Počet odpovědí</b>	1	1	0	1	1

5. SL je technicky nespolehlivý (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	2	1	0	1

6. Nemohl/a jsem se správně vyjádřit v tomto prostředí (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	1	2	0	1	0

7. Kurz byl více časově náročný než jsem předpokládal/a? (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	1	2	0	1	0

8. Bylo náročné pracovat v tomto prostředí (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	2	2	0	0

9. Obsah kurzu byl jiný než jsem očekával? (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	0	2	1	1	0

10. Metody kurzu (aktivní účast, prezentace) mi nevyhovují, preferoval/a bych více přednášky (1-Nepravdivé;5-pravdivé)

<b>Vyjádření na škále</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Počet odpovědí	1	2	1	0	0