

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**MAGISTERSKÉ KOMBINOVANÉ STUDIUM**

2018 - 2020

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Jan Svatoš**

**Implementace mobilních aplikací do výuky anglického  
jazyka pro dospělé studenty v jazykové škole**

Praha 2020

Vedoucí diplomové práce: Mgr. et Mgr. Jan Beseda, Ph.D.

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

MASTER COMBINED STUDIES

2018 - 2020

**DIPLOMA THESIS**

**Jan Svatoš**

**The Implementation of Mobile Applications in the English  
Classes for Adult Students at Language School**

Prague 2020

The Diploma Thesis Work Supervisor: Mgr. et Mgr. Jan Beseda, Ph.D.

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne:

Jméno autora: Jan Svatoš

## **Poděkování**

Děkuji panu Mgr. et Mgr. Janu Besedovi, Ph.D. za odborné vedení, doporučení a rady, kterými mě podpořil při tvorbě magisterské práce.

## **Anotace**

Magisterská práce se zabývá problematikou zavádění moderních technologií do výuky. Z výzkumných důvodů bylo skupině dospělých studentů anglického jazyka v jazykové škole doporučeno doplňkové studium za použití mobilní aplikace pro výuku jazyků. Práce zkoumá předešlou zkušenost studentů s výukovými aplikacemi, posuzuje celkovou efektivitu tohoto doplňkového studia a definuje jeho výhody a nevýhody. Zvláštní prostor je také věnován pojmům souvisejícím s tématem vzdělávání dospělých a moderních výukových technologií.

## **Klíčová slova**

Anglický jazyk, dospělost, Duolingo, e-learning, m-learning, moderní technologie, mobilní aplikace, vzdělávání dospělých.

## **Annotation**

The master's thesis focuses on the subject of implementation of the modern technologies in teaching. For the research purposes, a group of English language students at language school were suggested complementary studying using a mobile language learning application. The thesis examines the students' previous experience with the learning applications, considers the overall efficiency of this complementary studying and defines its advantages and disadvantages. A certain space is also dedicated to the terms connected with the topics of adult education and modern learning technologies.

## **Keywords**

Adult education, adulthood, Duolingo, e-learning, English language, m-learning, mobile application, modern technology.

<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
<b>1 SPECIFIKA VZDĚLÁVÁNÍ DOSPĚLÝCH V RÁMCI E-LEARNINGU .....</b>	<b>10</b>
1.1 Dospělost .....	10
1.2 Individuální znaky dospělých a bariéry v jejich výuce.....	12
1.3 Online vzdělávání mezi Základními činiteli vzdělávacího procesu .....	14
<b>2 E-LEARNING, JEHO CHARAKTERISTIKA, HISTORIE A NÁSTROJE .....</b>	<b>23</b>
2.1 Pojem e-learning .....	23
2.2 Historie e-learningu .....	25
2.3 Výhody a nevýhody e-learningu .....	27
2.4 Popis vybraných moderních technologií ve vzdělávání.....	32
<b>3 MOBILNÍ TECHNOLOGIE VE VZDĚLÁVÁNÍ.....</b>	<b>39</b>
3.1 M-learning .....	39
3.2 Mýty a mylné představy o m-learningu.....	40
3.3 Další termíny související s m-learningem.....	43
3.4 Aplikace vhodné pro výuku anglického jazyka .....	50
<b>PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>56</b>
<b>4 ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI.....</b>	<b>56</b>
4.1 Základní informace k výzkumu.....	56
4.2 Duolingo – recenze.....	58
<b>5 PRAKTICKÁ ČÁST – VYHODNOCENÍ NASHROMÁŽDĚNÝCH DAT .....</b>	<b>63</b>
5.1 Výzkumné otázky.....	63
5.2 Analýza získaných dat .....	63
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>73</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>74</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ.....</b>	<b>83</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>84</b>

## ÚVOD

Obohacování běžné výuky pomocí informačních technologií je v současné době velice aktuálním tématem, ať už ve státním či soukromém sektoru. Vezmeme-li v potaz výuku angličtiny, na kterou je tato práce primárně zaměřena, stále větší množství učitelů a lektorů si uvědomuje, že pokud chce dnešní studenty zaujmout něčím novým a hodiny netrávit pouze vyplňováním „nudných“ cvičení v učebnici, je zapotřebí učivo zprostředkovávat i jinou, modernější formou. Touto modernější formou mohou být právě mobilní aplikace, jejichž využití při výuce angličtiny je hlavním cílem výzkumu této diplomové práce. Tím, že v dnešní době téměř každý žák základní či střední školy vlastní nějaké mobilní zařízení (chytrý telefon, tablet) a umí jej používat, není potřeba žáky dlouze učit, jak zařízení ovládat a pracovat v jednotlivých aplikacích. Implementace vzdělávacích aplikací do výuky angličtiny na střední škole však není předmětem zkoumání této diplomové práce. Způsob výuky za doprovodu mobilních aplikací bude „přenesen“ do hodin anglického jazyka dospělých v jazykové škole, přičemž cílem práce je zjistit dosavadní zkušenosti studentů s výukovými aplikacemi, na základě získaných dat vymezit výhody a nevýhody výuky za pomoci mobilních aplikací a formulovat celkový přínos aplikací pro výuku angličtiny u dospělých studentů jazykové školy.

Problematika výuky pomocí vzdělávacích aplikací bude popsána v teoretické části, budou zde také definovány ony klíčové pojmy související se vzdělávacími aplikacemi či výukou dospělých studentů. Teoretická část bude vypracována na základě odborné literatury, stěžejní zde budou zahraniční publikace dostupné online zabývající se hlavně výhodami a nevýhodami e-learningu (tj. zaváděním moderních technologií do výuky). Hlavním kladem těchto publikací je jejich aktuálnost, tato zkoumaná oblast se totiž velmi rychle rozvíjí. Pro doplnění zde pak budou sloužit publikace od českých autorů.

Výzkumným souborem budou dvě skupinky dospělých studentů angličtiny, k tomu navíc několik individuálních studentů. Celkový počet zkoumaných jedinců bylo 13, ve věkovém rozmezí 43-50 let. Jedná se studenty, pro které je učení se anglicky spíše volnočasovou aktivitou, koníčkem, což bylo mimo věk hlavním kritériem jejich výběru, cílem jejich studia je totiž samotná výuka, budou tedy k podstoupení výzkumu vstřícnější



(spíše než studenti pod tlakem nějakého konkrétního cíle, např.: splnění cambridgeské zkoušky).

Výzkumnou metodou byl zvolen polostrukturovaný rozhovor, bude se tedy jednat o kvalitativní výzkum. Samozřejmě je brán zřetel na obecně známá rizika rozhovoru, jako jsou časová náročnost při sběru dat, udržitelnost pozornosti účastníka či ovlivnitelnost výsledků samotným výzkumníkem.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 SPECIFIKA VZDĚLÁVÁNÍ DOSPĚLÝCH V RÁMCI E-LEARNINGU

### 1.1 DOSPĚLOST

Je pochopitelné, že výuka dospělých studentů (ať už angličtiny či jiných oblastí) se od výuky dětí a mládeže v mnoha ohledech liší. První věc, kterou je třeba si ujasnit, je kdy je člověk ještě dítětem a kdy se stává již dospělým. Co je to vlastně dospělost? Na tuto otázku je odpověď složitější, než se může na první pohled zdát, záleží totiž z jakého hlediska se na daný problém díváme a také dalších faktorech. Andragogický slovník (andromedia.cz) poskytuje několik definic dospělosti z různých zdrojů (Palán, 2002):

**Komenský** - *Muž je člověk, který dosáhl mezníku zrůstu a sil, schopný k životním úkolům a už skutečně zahajující ten druh života, k němuž se připravil.*

**Příhoda** (vývojová psychologie) - *Stav, jehož každý živočich dosahuje, když doroste do konečné velikosti a síly, již potřebuje k vykonávání samostatných činností v životním přizpůsobení.*

**Ústava** - *rozlišuje dospělost pasivní (18 let) a aktivní (21 let).*

**Jochmann** - *Dospělost je charakterizována ukončením vývoje ve třech dimenzích - somatické, psychické a sociální.*

**Petřková** - *Vymezuje dospělost časově, jako životní prostor, navazující na mládí a vedoucí ke smrti.*

**Dle právních norem** - *Člověk, který ukončil školskou přípravu a vstoupil na trh práce (event. do domácnosti).*

*Vymezení ISCED - Vychází z předpokladu, že věk musí sloužit jako delimitační vymezení mezi mladou a dospělou generací. Podle tohoto vymezení je dospělá osoba "zpravidla od 15 let a starší".*

*Ve vývojové psychologii se dospělost člení na tři životní etapy: 20-30 let mecitma, 30-45 let adultium a 45-60 let interevium, přičemž funkčnost jednotlivých období je různými autory pojímána různě.*

*V posledním období se ustálilo následující věkové členění (Hartl): 18-24 let mladí dospělí, 25-44 let mladší střední věk, 45-64 starší střední věk, 65-74 starší dospělí, nad 75 let stáří.*

Na základě uvedeného přehledu lze konstatovat, že člověk může být z určitého pohledu považován za dospělého ještě před dovršením zákonem daných (a v mnoha oblastech klíčových) 18 let (někde případně 21 let). Na problém lze samozřejmě nahlížet i naopak, jedinec, ačkoliv na základě ústavního zákona dospělý, nemusí nutně dosahovat odpovídajících aspektů z jiných hledisek. Dané citace a myšlenky také připomínají, jak dlouhým obdobím života člověka dospělost je oproti dětství či mládí (přestože toto období nelze spolehlivě ohraničit).

Co lze z těchto faktů vyvodit, zabýváme-li se výukou dospělých? Dospělí se od dětí či dospívajících liší svými specifickými potřebami, požadavky či celkovou motivací (viz podkapitola 1.2). Je však důležité si uvědomit, že dospělí se liší také od sebe navzájem, a to nejen ti, mezi kterými je výraznější věkový rozdíl, ale i ti stejně staří. Každý dospělý člověk je individuum a z důvodu zmíněné délky a rozmanitosti období dospělosti je třeba brát na tento fakt větší zřetel než u výuky dětí a mládeže. Pokud tedy mluvíme konkrétně o výuce angličtiny dospělých pomocí vzdělávacích aplikací, která je zde hlavní zkoumanou oblastí, můžeme očekávat, že každý student přijme tento způsob výuky jiným způsobem, každý ho shledá jinak užitečným a atraktivním, najde jiné výhody či nevýhody a podobně.

## 1.2 INDIVIDUÁLNÍ ZNAKY DOSPĚLÝCH A BARIÉRY V JEJICH VÝUCE

K dospělým, právě kvůli jejich specifickým znakům, je třeba přistupovat jiným způsobem a jinými učitelskými metodami, než například k dětem či dospívajícím. Je nutné, aby učitel dospělých bral tyto znaky na vědomí, věděl, jakým způsobem s nimi pracovat k vytvoření vhodné atmosféry ve třídě, a vyhnul se tak zbytečným nepříjemnostem spojených s jejich případnou neznalostí. (Vašutová, 2011)

Individuální znaky dospělých, na které je třeba při jejich vzdělávání brát zřetel, shrnuje Vašutová (2011) v následujících bodech:

- Dospělí studenti jsou pragmatičtí, je nutné vždy uvést důvod, proč se mají danou látku učit, jak ji mohou v reálném životě použít.
- Mají pevně stanovené cíle a ke vzdělávání jsou motivováni.
- Rádi v rámci skupiny komunikují s ostatními studenty.
- Jejich výuka by měla být založená na plnění spíše praktických úkolů.
- Mají v oblibě řešení problémů, objevování.
- Je nutné brát v potaz jejich zkušenosti ze zaměstnání a praxe.
- Často vyžadují kladné ohodnocení, pozitivní zpětnou vazbu
- Často se přesvědčují o správnosti svého počínání při řešení úkolů.
- Jejich přístup k učení může být ovlivněn jejich vývojovou fází.
- Je pro ně typická nižší míra pozornosti a nižší tempo učení, celkově potřebují k učení větší množství času.
- Potřebují přesné instrukce před řešením problémů.
- Je důležité brát v potaz jejich věk, který může mít vliv na některé aspekty jejich učení.
- Při neúspěchu mohou začít trpět nedostatkem sebedůvěry, je nutné je v těchto situacích podpořit.
- Jejich dočasná selhání mohou vést až k odporu k učení.
- Preferují jim známé metody výuky, nemají příliš v lásce inovace a zavádění moderních technologií do výuky.

- Pokud není proces vzdělávání přizpůsoben jejich individualitě, může to u nich vyvolat nespokojenost.
- Může jim dělat problém využití nabytých znalostí v praxi.
- Jejich způsob učení velmi často ovlivňují jejich zkušenosti ze školy a jejich předchozích studií

Na základě těchto specifických znaků dospělých Vašutová (2011) definuje bariéry, které proces výuky zpomalují nebo ho mohou dokonce znemožnit:

- **Fyzické** (aktuální zdravotní kondice, výukové prostředí špatně přístupné kvůli fyzickému stavu, apod.)
- **Psychické** (nízká motivovanost k učení, velké množství stresu, nechuť k sebeprosazování, nedostatečná odolnost proti vnějším vlivům působícím na psychický stav, apod.)
- **Intelektuální** (problémy související s celkovou inteligencí, výukový plán neodpovídá požadavkům studentů, nevhodný výběr učebního stylu, pomalejší myšlenkové pochody, apod.)
- **Sociální** (nechuť ke spolupráci s učitelem či ostatními studenty, soukromé problémy, problémy týkající se osobnosti studenta, apod.)
- **Fáze životního cyklu** (problémy v rodinné oblasti či oblasti zaměstnání, náhlé nepříjemné události a příhody, apod.)
- **Didaktické** (nedostatečně vymezené cíle vzdělávání, pokles v motivovanosti, nepřesně vymezené instrukce při zadávání úkolů, nevyhovující pomůcky a výukové materiály, apod.)
- **Organizační** (nevhodná lokace školy či jiné vzdělávací instituce, technické problémy, nedostatečná dopravní spojení, apod.)

Pokud vezmeme v úvahu tento přehled, je pochopitelné, že při výuce dospělých můžeme narazit na celou řadu rozdílných jedinců s různými potřebami, motivacemi či problémy. Díváme-li se na zmíněný seznam specifických znaků a bariér u dospělých v souvislosti se zkoumanou problematikou této práce, tedy výukou pomocí vzdělávacích aplikací, hlavním problémem by mohla být nedůvěra v tento moderní styl výuky, způsobená například zmíněným ulpíváním některých jedinců na starších nebo zkrátka jiných

vyučovacích metodách, na které byli zvyklí na základních a středních školách. Pro množství dospělých je také obtížné s moderními technologiemi pracovat, pokud bereme v potaz výukové aplikace, někteří dokonce ani nevládní zařízení (chytrý telefon, tablet), které jsou třeba k jejich spuštění a používání. Množství dospělých také trpí nedostatkem času, spousta z nich má dlouhou pracovní dobu, musí se starat o rodinu či věnovat se jiným zálibám a koníčkům, již pravidelné navštěvování kurzu jim tedy konzumuje maximální množství času, které chtějí do svého vzdělání investovat, nemusí jim tedy zbývat další prostor pro doplňkové studium pomocí vzdělávacích aplikací. V neposlední řadě je třeba zmínit také možný nedostatek motivace, spousta dospělých studentů si na učení se užívá právě kontakt „z očí do očí“, práci a komunikaci ve skupině, vzdělávání navíc pomocí tabletu či telefonu již pro ně tedy nemusí být atraktivní.

### **1.3 ONLINE VZDĚLÁVÁNÍ MEZI ZÁKLADNÍMI ČINITELI VZDĚLÁVACÍHO PROCESU**

Vzdělávací proces lze charakterizovat jako způsob, kterým učitel rozvíjí postoje, potřeby, zájmy, chování či charakter studentů a zároveň rozvíjí jejich vědomosti, dovednosti, návyky a schopnosti. (Průcha a kol., 2009) Tento úsek práce se zabývá základními činiteli vzdělávacího procesu, jinými slovy činiteli, kteří se nějakým způsobem podílejí nebo zasahují do výuky, přičemž cílem je popsat tyto činitele se zaměřením na vzdělávání dospělých. Dílčím cílem je pokusit se zařadit e-learning (či online vzdělávání), který bude však detailněji analyzován v následující kapitole, mezi tyto procesy.

Za základní činitele vzdělávacího procesu jsou obecně považováni: učitel, žák, obsah a didaktické prostředky. Jednotliví činitelé jsou podle Průchy a kol. (2009) stručně popsáni takto:

## Učitel

Do vzdělávacího procesu vstupuje jako klíčový faktor, jedná se o jedince s určitou pedagogickou kvalifikací, který má na starosti tvorbu výukových plánů, je zodpovědný za proces výuky a následně také za jeho celkový výsledek.

## Žák

Za žáka lze považovat jedince kteréhokoliv věku, který má ve vzdělávacím procesu roli příjemce či recipienta vzdělání.

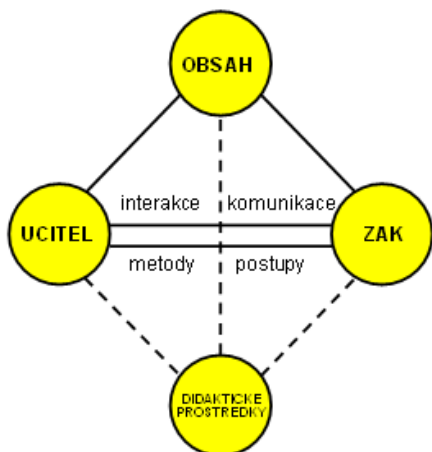
## Obsah

Obsah je aspektem vzdělávacího procesu, který je neustále inovován a obměňován, na základě nejnovějších poznatků o fungování společnosti.

## Didaktické prostředky

Jedná o učební pomůcky, které výukový proces zjednodušují, a snaží se imitovat reálné situace k dosažení jeho větší autenticity.

Obrázek č. 1: Vztah mezi činiteli vzdělávacího procesu (Maňák, 1995)



## Učitel a jeho role

Učitel už v dnešní době není považován za pouhého podavatele informací, ve skutečnosti zaujímá mnohem rozsáhlejší množství rolí. Učitel už totiž není jediným dostupným zdrojem informací – díky internetu je obrovské množství informací dostupné online, pro žáka většinou mnohem snadněji než prostřednictvím učitele. To je kvalitativní posun, který nesmí být opomíjen. Co je tedy úkolem dnešního učitele? Učitel by měl pomáhat se v tomto rozměrném množství informací orientovat, zřehledňovat ho, orientovat se v moderních technologiích lépe než žáci – celkově zaujímat větší množství rolí, než tomu bylo dříve (Vašutová, 2004)

Vašutová (2011) uvažuje o různých rolích učitele ve vztahu ke vzdělávání dospělých studentů. Role jsou rozděleny podle situací, do kterých se učitel při výuce studentů dostává (např. výuka teoretických znalostí, pomoc při osvojování si praktických dovedností, zaměření na individuality studenta, apod.) a také podle dalších aktivit spojených se vzděláváním a jeho učitelskou činností (např. příprava na jednotlivé hodiny, tvorba výukových materiálů, atd.)

Můžeme uvažovat například o následujících rolích (stručně podle Vašutová, 2011):

- *role přednášející, zprostředkující a sdělující poznatky*
- *role praktický učitel, učitel sdělující nebo zprostředkující zkušenost*
- *tvůrce kurikulárních a výukových projektů*
- *role hodnotitel*
- *role facilitátor*
- *role supervizor*
- *role konzultant*
- *role tutor*
- *tvůrce učebních materiálů*
- *role modelu*

Jak již vyplývá z předchozí podkapitoly zabývající se specifiky dospělých, učitel by měl dodržovat určitá pravidla, která při vzdělávání dospělých studentů brání jejich frustraci,



a naopak přispívají k jejich motivovanosti a celkové spokojenosti. Klíčová z těchto pravidel jsou uvedena níže (podle Vašutová, 2011):

- Vytvořit vzdělávací plán na základě individuálních požadavků všech zúčastněných studentů, jednotlivé požadavky zjistit pomocí odpovídajícího nástroje před začátkem kurzu
- Studentům pečlivě popsat cíle vzdělávání
- Vytvořit vhodný vzdělávací obsah, který odpovídá individualitám studentů a tento obsah následně studentům popsat/poskytnout
- Probíranou látku předkládat postupně, po menších úsecích
- Poskytnout dostatečné množství času ke vzdělávání
- Probíranou látku členit do oddílů
- Nové učivo postupně generalizovat a opakovat
- Být obeznámen s praktickými zkušenostmi studentů ze zaměstnání a výuku těmto faktům přizpůsobit
- Výuku zaměřit na komunikaci a kooperaci mezi studenty, pokusit se ji co nejvíce aktivizovat
- Vymezit prostor pro využití nabytých znalostí v praxi
- Poskytnout studentům možnost zvolit si, co se chtějí učit
- Příkazování omezit na minimum
- Pokud je pro splnění kurzu nezbytné splnění určitých požadavků, je nutné tyto požadavky studentům vymezit, vysvětlit formu případného zakončení kurzu, ponechat čas na otázky
- Využívat co největší množství vizuálních pomůcek, názorných příkladů a jiných zajímavých materiálů
- Komunikovat se studenty, poskytovat jim zpětnou vazbu
- Poskytovat vytištěné studijní materiály
- Být schopen studenta podpořit při neúspěchu, být trpělivý
- Nevystavovat studenta stresu
- Během hodin nechat prostor na přestávku
- Zaměřit se na vytvoření vhodného výukového prostředí
- Brát v potaz individuální znaky dospělých, být seznámen s možnými bariérami, které se mohou při jejich výuce objevit

Učitel tedy v dnešní době vystupuje ve velkém množství rolí, a pokud chce být učitelem kvalitním, měl by se pokusit dodržovat určité zásady. V jaké míře však tento kvalitní zásadový učitel užívá ve výuce digitálních technologií a jaký je jeho vztah k těmto technologiím? Zounek a kol. (2016) tvrdí, že ačkoliv učitel splňuje dané role a drží se obecných zásad, neznamená to nutně, že jsou jeho hodiny a obecně styl výuky založené na moderních technologiích. Do hry totiž podle autorů vstupují faktory, které přístup učitele k informačním technologiím ovlivňují. Zásadním faktorem je nedostatečná schopnost učitele přizpůsobit se rychlému tempu vývoje a inovacím moderních technologií. Většina učitelů disponuje svými specifickými metodami a obecně svým specifickým chápáním výuky, které často nedokáží (nebo nechtějí) adaptovat novým trendům. Dalšími faktory mohou být (podle Morón-Garciové, 2006 in Zounek a kol., 2016):

- technologie – technologické dovednosti učitele, technologická vybavenost školy či instituce, funkčnost vybavení
- studenti – schopnost pracovat s moderními technologiemi, přizpůsobení učebního stylu těmto technologiím, návyk na nové postupy řešení úkolů
- prostředí instituce – přístup vedení k inovacím v instituci, struktura instituce
- situace v terciálním vzdělávání – účast na projektech zabývajících se ICT, inovace
- pedagogické otázky – proměna plánování výuky, určení správné pozice digitálních technologií ve výuce, důraz na načasování a efektivní využití ICT ve výuce

Implementace informačních technologií do výuky může pomoci výuku zefektivnit či oživit, je však nutné si uvědomit, že je v této oblasti na učitele kladen poměrně velký tlak, jak lze vidět z předchozích přehledů. Učitel totiž nejen že musí vystupovat v určitých rolích a dodržovat správné zásady, nyní na něj působí i další faktory v souvislosti s moderními technologiemi a způsobem jejich zavedení do výuky.

## **Žák**

Současná podoba žáka nabývá oproti minulosti mnoha nových podob. V době internetu již není učitel pro žáka tak klíčovým zdrojem informací, jako tomu bylo dříve.

Žák má z tohoto důvodu vyšší nároky, snadněji se vyčerpá a snadněji také uniká myšlenkami jinam, než by měl. Nároky na něj jsou fakt neustále vyšší, učitel by tedy k měl k jednotlivým žákům přistupovat individuálně, dokázat správně určit a zaměřit se na jejich potřeby k vytvoření odpovídajících vzdělávacích podmínek. Sám učitel však musí své role psychicky zvládat a zůstat klidným, rozvážně jednajícím jedincem. (Skalková, 2007). Ohledně specifík dospělých studentů viz podkapitola 1.2.

## **Obsah**

Jak již bylo řečeno v úvodu, vzdělávací obsah podléhá neustálé aktualizaci. Jeho aktuální podoby, či spíše směry, kterými se ubírá, jsou popsány v následující citaci:

*„Vzhledem k významným změnám ve společnosti, způsobeným dynamickým rozvojem moderních technologií, je nutné tomuto vývoji přizpůsobit obsah a metody vzdělávání žáků a studentů. S tím úzce souvisí i změna obsahu testování žáků, jednotných přijímacích zkoušek na střední školy i maturitní zkoušky. Je žádoucí větší a účelné zapojení prostředků a programů IT do výukového procesu, změna postavení pedagoga, který se z role předkladatele informací mění na mentora či průvodce vzděláváním. Klíčové je hledání cest k vnitřní motivaci žáků a studentů, systematická práce s chybou, individualizace vzdělávání s rozvíjením potenciálu a talentu žáků a studentů. Aby se vytvořil časový prostor pro učitele k opakování a procvičování látky, k individualizaci výuky, je potřeba výrazné redukce očekávaných výstupů RVP s cílem snížit objem celkového učiva (obsaženého v ŠVP) minimálně o polovinu. Školy musí připravovat své absolventy tak, aby dokázali přijmout zodpovědnost za své vzdělávání, byli k tomu motivováni a aby se uměli učit, tedy naučit se nové věci pomocí samostudia s využitím informací z různých běžně dostupných zdrojů. Tím budou připraveni na celoživotní učení, které se již nyní stává nutností a jeho význam bude v budoucnosti ještě růst. Zároveň je třeba systematicky propojovat formální a neformální vzdělávání.“* (Externí expertní skupina pro přípravu Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+, 2019)

## **Didaktické prostředky**

S didaktickými prostředky je možné se setkat v podstatě každé vyučovací hodině, jsou totiž jejich nepostradatelnou součástí. Někteří učitelé jich využívají více, někteří je

spíše nezapojují, může se jednat o pouhé čtení z učebnice, ale i o implementaci komplexních moderních technologií do výuky. Tato kapitola se bude zabývat didaktickými prostředky nejvýrazněji ze všech činitelů vzdělávacího procesu, protože se pravděpodobně jedná o oblast, kde jsou na první pohled nejvíce viditelné proměny oproti minulosti.

Didaktické prostředky lze chápat jako nástroje, které slouží k dosažení zvolených vzdělávacích záměrů (Maňák, 1995). Maňák (1995) dále rozděluje didaktické prostředky na materiální (např. technické pomůcky) a nemateriální (např. tvorba plánů, metodika, atd.).

Na základě uvedené definice lze konstatovat, že didaktické prostředky obohacují vzdělávací proces a napomáhají tak k dosažení vytyčených cílů. Studentům pomáhají soustředit se, zorientovat se v učivu, mohou je také motivovat a činit tak výuku atraktivnější. Kvalitu zapojení didaktických prostředků do výuky však z velké části ovlivňuje učitel. Podle Maňáka (1995) by měl učitel při využívání moderních didaktických prostředků brát zřetel na „*sledovaný cíl, obsah a charakter předváděných jevů; úroveň žáků (rozvoj a znalosti žáků); ovládání pomůcky učitelem a podmínky realizace.*“ (Maňák, 1995). Podle něj hrají didaktické prostředky ve výuce tak důležitou roli, že je nelze z tohoto procesu za žádnou cenu vypustit, protože by výuku bez jejich zapojení nebylo za žádnou cenu možné realizovat.

## **Od základních didaktických prostředků k e-learningu**

V současné době je člověk moderními technologiemi doslova obklopen, není tedy překvapením, že tyto vymoženosti zasahují také do prostředí školy. Moderní technologie se navíc stále vyvíjejí, v souvislosti se školní výukou mluvíme hlavně o neustálé proměně materiálních didaktických prostředků (Maňák, 1995). Aktuální didaktické prostředky jsou ve vzdělávání využívány hlavně kvůli upoutání pozornosti žáků, v jejichž životech hrají moderní přístroje v současné době velmi důležitou roli. Jejich nevýhodou může být zase například skutečnost, že si mají žáci v některých případech sklony zafixovat pouze fragmenty informací bez správného pochopení veškerých souvislostí (tento problém se objevuje například u prezentací vytvořených v MS Powerpoint). Některé moderní

technologie jsou také velmi drahé a mají sklony k častým poruchám, finanční hledisko tedy může být z dalších problémů, se kterým se v souvislosti s užíváním moderních technologií lze setkat. Náležitou pozornost je také nutné věnovat výběru správných didaktických prostředků, aby namísto zkvalitnění výuky nedošlo k jejímu zbytečnému zkomplikování. (Skalková, 2007).

Moderních technologií, jejichž cílem je zlepšení kvality výuky, se ve školách objevuje celá řada. Často se však nejedná zrovna o komplexní systémy pro řízení výuky, většinou se setkáváme spíše s těmi nejzákladnějšími.

Hojně je například využíváno multimediálních prezentací ve známém počítačovém programu MS Powerpoint, kde je možné provádět různá grafická zobrazení, přehrávat animace či videa, která bývají často doprovázená zvukovou stopou a zobrazeným textem (Zounek a kol., 2016)

Didaktický prostředek, se kterým je instituce školy notoricky spojována, je školní tabule. Mállokterý učitel si svoji výuku dovede představit bez tak běžné pomůcky, jakou je obyčejná školní tabule. Dnes se ve školách objevují tzv. interaktivní tabule. Jde o spojení klasické školní tabule s počítačovou technologií, což s sebou přináší i nové možnosti výuky. Výuka s takovou tabulí je pro žáky něco nového, neokoukaného a pro vyučujícího je tím mnohem snazší upoutat jejich pozornost. Žáci jsou tedy mnohem snadněji zapojeni do výuky. *„Společnost, která vyrobila první interaktivní tabuli, vznikla v roce 1991 v Kanadě. U nás v ČR se tato převratná didaktická pomůcka začala objevovat až v roce 1996. V této době ji u nás začala distribuovat společnost AV Media. (Guttler, 2007)*

Dalším důležitým didaktickým prostředkem je nepochybně internet. Internet ve vzdělávání slouží hlavně k rychlému vyhledávání informací (hraje velkou roli spíše pro studenty při samostudiu než při samotné hodině – nejedná se však o pravidlo). Nevýhodou může být skutečnost, že ne všechny informace, na které při používání internetu narazíme, jsou pravdivé. Je třeba informace umět správným způsobem vyhodnotit a zařadit, což často vyžaduje jistou zručnost a zkušenost s činností na internetu. Internet také dále může sloužit ke komunikaci mezi učitelem a žákem nebo mezi žáky navzájem. Dochází tak k rychlému sdílení informací a poznatků.

V dnešní době však může internet sloužit i k výuce samotné nebo jako její doplněk. Zde se konečně dostáváme k důležitému pojmu e-learning, zahrnujícímu mimo jiné také mobilní aplikace, které jsou stěžejním předmětem této práce. Metodou e-learning se budou detailně zabývat následující kapitoly, jako jakýsi úvod je však vhodné ukotvit jeho pozici mezi činiteli vzdělávacího procesu, k čemuž poslouží následující krátká úvaha. Přestože zde e-learning prozatím nebyl přesně popsán či definován, mnoho napoví už samotný pojem. Pokud termín e-learning rozebereme, na první pohled lze zaznamenat, že kořenem slova je *learn*, tedy *učit se, vzdělávat se*, předpona „e“ zase znamená *electronic*, čili činnost spojenou s užitím internetu (podobně jako např. e-mail, e-shop, apod.). Na základě názvu je tedy možné konstatovat, že se jedná o nějaký způsob online výuky, který bude zajisté vyžadovat zařízení, na kterém bude provozován a zároveň jej bude nutné do výuky nějakým způsobem implementovat, budou zde tedy vznikat nároky na metody a organizaci výuky. Pokud je tedy bráno v potaz dělení didaktických prostředků na materiální a nemateriální (např. Skalková, 2007), je možné předpokládat, že e-learning bude zasahovat do obou těchto odvětví. Je však otázkou, zda lze e-learning brát pouze jako běžný didaktický prostředek, více se již tímto pojmem však bude zabývat nadcházející kapitola.

## **2 E-LEARNING, JEHO CHARAKTERISTIKA, HISTORIE A NÁSTROJE**

Termín e-learning v této práci již několikrát zazněl, jedná se o velmi široký pojem a zatím zde byl vysvětlen pouze povrchově. V předchozí kapitole byla nastíněna jeho pozice mezi základními činiteli vzdělávacího procesu, právě v tomto bodě naváže tato kapitola a pokusí se tuto úvahu potvrdit či vyvrátit, definovat pojem e-learning, popsat jeho historický vývoj a vymezit klady a zápory tohoto způsobu vzdělávání.

### **2.1 POJEM E-LEARNING**

Pojem e-learning lze vymezit mnoha způsoby a je samozřejmě nemožné poskytnout jednu univerzální definici. Evropská komise definuje e-learning jako využití informačních technologií a online prostředků ke zvýšení kvality vzdělání, usnadnění sdílení informací a komunikaci na dálku. Je však možné narazit i na velice široké a jednoduché definice, například Abbad et al (2009) vysvětlují pojem e-learning jako veškeré vzdělání umožněné v elektronické podobě. Anderson (2008) naopak uvádí, že termín e-learning je velmi složité definovat z toho důvodu, že existuje celá řada podobných termínů označujících vzdělávání pomocí internetu. Zmiňuje například Internet learning, web-based learning, distance learning, virtual learning, apod. Ze všech termínů však vyplývá, že student není s učitelem ani ostatními studenty v přímém kontaktu (nenacházejí se v jedné místnosti, nekomunikují z očí do očí), veškerá komunikace a sdílení materiálů totiž probíhá skrz nějaký druh technologie, nejčastěji počítač (Anderson, 2008).

Pro ilustraci jsou níže uvedeny další definice e-learningu:

O e-learningu můžeme mluvit jako o rozsáhlém systému, zahrnujícím velké množství mobilních či počítačových aplikací, vzdělávacích metod a procesů (Rossi, 2009).

Kopecký (2006) mluví o e-learningu jako o zlepšování úrovně vzdělávání, usnadnění vyhledávání zdrojů či podkladů a zrychlení komunikace pomocí moderních multimediálních technologií.

E-learning je metoda, která funguje na bázi vzdělávání se z domova pomocí počítače a přístupu k internetu (Longman dictionary).

Sangra a kol., (2012) uvádějí, že e-learning může být v podstatě chápán jako pokročilá fáze či nástupce distančního vzdělávání, které vždy využívalo nejnovější technologie a možnosti ke zprostředkování vzdělání.

ComputerHope (2017): E-learning je proces získávání vědomostí pomocí počítače, internetu, intranetu či extranetu. Vzdělávání a komunikace může probíhat skrz webkameru, streamovací služby, zvukové záznamy nebo dokonce virtuální světy, jako je například Second Life.

Rouse (2005) popisuje e-learning jako formu vzdělávání, která je umožněna komukoliv a kdekoliv, má-li dotyčný přístup k internetu. E-learning rozděluje na synchronní, tedy kontrolovaný učitelem/instruktořem, a asynchronní, který se řídí sám, tj. je řízen samotnými uživateli.

Clover (2017) chápe e-learning jako nástupce formy vzdělávání se v klasických třídách, který je pohodlnější a přístupnější, nicméně na úkor osobního přístupu a interakce mezi učitelem a studenty.

Helps (2019) jako důležitý aspekt e-learningu zdůrazňuje jeho schopnost zaujmout, popisuje ho tedy jako formu vzdělávání realizovanou pomocí kvízů, her, aplikací, diskuzních kroužků, příběhů, prezentací, videonahrávek a dalších.

Zmíněné definice částečně potvrzují úvahu z předchozí kapitoly, e-learning můžeme chápat různými způsoby, jednoduchými i komplikovanými, je však jisté, že se většinou jedná o vzdělávání se pomocí internetu a počítače či jiného přístroje. Předesešlé označení e-learningu za didaktický prostředek by však bylo patrně příliš zkratkovité, lze vidět, že autoři (např. Zounek a kol., 2016) kladou v této souvislosti důraz také na učitele či žáka, kteří utvářejí vzdělávací obsah, který je pomocí internetu sdílen a zprostředkován. E-learning by se tedy dal označit za systém, který postupuje všemi základními činiteli



vzdělávacího procesu a pomocí metod a postupů umožňuje jejich vzájemnou komunikaci a interakci.

## **2.2 HISTORIE E-LEARNINGU**

Pro lepší porozumění e-learningu je třeba ohlédnout se do minulosti. Na přesném počátku vzniku e-learningu se zdroje neshodují, většina autorů (např. Oblinger, 2012) však uvádí jako důležité období devadesátá léta minulého století. Spíše než přesná data a letopočty zde budou nastíněné klíčové milníky a faktory ve vývoji vzdělávání se pomocí digitálních technologií.

### **Videokazety**

Za jednu z důležitých oblastí, která měla vliv na vývoj e-learningu, můžeme považovat vzdělávání zaměstnanců ve firmách pomocí videokazet (a k nim vytištěných manuálů) na počátku devadesátých let. Z čistě teoretického hlediska se jednalo o dobrý nápad, v praxi měly však videokazety spoustu nevýhod a nedostatků (Cooke, 2004, in Hoffmaster, 2006). Nebylo například možné videomateriály efektivním způsobem aktualizovat, inovovat či zvyšovat jejich obtížnost. Jednalo se o materiály velmi obecné, nedaly se přizpůsobit individualitám jednotlivých zaměstnanců. Videokazety a příslušné přehrávače byly v té době poměrně drahou technologií, navíc existovalo velké množství druhů těchto přístrojů, které však nebyly mezi sebou navzájem kompatibilní, spousta podniků si tedy nemohla tento způsob vzdělávání dovolit (Cooke, 2004, in Hoffmaster, 2006).

### **Computer based training (CBT)**

Videokazety přestávají být používány s narůstajícím rozšiřováním počítačů, a to hlavně kvůli příchodu nového přenosného nástroje k uchování dat – CD-ROMu. Hlavní výhodou CD byla jejich pořizovací cena, díky rozmachu počítačů ve firmách bylo možné použít je v podstatě kdekoli, oproti videokazetám tedy představovaly značný pokrok. Problémy se však objevovaly i ve spojitosti s CD, stejně jako u kazet, ani zde nebyla jednoduchá jejich aktualizace (Kiffmeyer, 2004, in Hoffmaster, 2006). Hlavními problémy byly nedostatečná kontrola zaměstnanců/studentů v souvislosti s jejich

pokrokem ve vzdělávání nebo vytvoření jakési centrální databáze či přehledu výsledků (Kiffmeyer, 2004, in Hoffmaster, 2006).

## **Internet**

Řada odborníků datuje vznik e-learningu až do roku 1999, v tomto roce totiž došlo k masovému rozšíření internetu a poprvé byl v odborném kontextu použit samotný pojem „e-learning“, a to Elliotem Masiem na TechLearn Conference v Disneylandu (pojem „online learning“ označující v podstatě podobný koncept byl však již zaveden předtím), (Gutierrez, 2014). S nástupem internetu se CD-ROMy rychle staly minulostí, velkou výhodou nyní samozřejmě byla možnost sdílení informací přes síť, a přestože se v prvních fázích jednalo pouze o sdílení textu, znamenalo to obrovský úspěch (Cooke, 2004, in Hoffmaster, 2006). Pro lepší orientaci ve velkém množství sdíleného obsahu a celkově kvůli větší efektivitě vzdělávání se přes internet začaly být k samotným materiálům vymyšleny a přidávány výukové strategie, které měly velký vliv na formování e-learningu (Clark, 2002, in Hoffmaster, 2006)

## **Rozvoj multimédií**

Díky stálému rozvoji technologií začalo být možné v rámci e-learningu začít pracovat s obrázky, videem, zvukovými efekty či grafickými editory. Oproti klasickému vzdělávání to mělo u studentů za výsledek nárůst motivace, zanícenosti a celkového nadšení, což znovu přispělo k rozvoji e-learningu (Lawless, 2018)

## **Systémy pro řízení výuky**

Jedná se o aplikace, jejichž úkolem je zprostředkovat online vzdělávání, využívají se k řešení administrativy či z důvodů organizace výuky. Jejich výhodou jsou rychlá tvorba a absolvování kurzů, sdílení poznatků, progresu, hodnocení, rychlá komunikace mezi jednotlivými účastníky, atd. Existuje velké množství druhů systémů pro řízení výuky, mohou být cloud-based, open source či installation based (např. SCORM, Moodle, apod.), (Lawless, 2018)

## **Mobilní internet**

Teprve před několika lety byly světu představeny chytré telefony a tablety, čili přístroje s operačním systémem a přístupem k internetu. Tyto moderní mobilní přístroje vlastní dnes již v podstatě každý a jsou velkým mezníkem ve vývoji vzdělávacího softwaru a stále častěji mění celkový pohled na vzdělávání v očích učitelů i studentů. Přizpůsobují se jim dnes již také zmíněné systémy pro řízení výuky. Experti se shodují, že v souvislosti se vzděláváním mobilní přístroje s přístupem k internetu v budoucnu nahradí stolní počítače, hlavně z důvodu své popularity a praktičnosti (Gutierrez, 2014).

Je jisté, že od videokazet a CD-ROMů již ušel e-learning velmi dlouhou cestu. Z důvodu neustálých technologických inovací nelze přesně konstatovat, jakým směrem se bude ubírat v budoucnu, je však důležité, aby byl neustále zaměřen primárně na studenty a disponoval stále novými přístupy a strategiemi (Lawless, 2018).

## **2.3 VÝHODY A NEVÝHODY E-LEARNINGU**

Již několikrát v této práci zaznělo, že e-learning je moderní způsob vzdělávání. Znamená však moderní či digitální vždy kvalitní? Nabízí e-learning skutečně tolik výhod, aby mohl nahradit tradiční formu vzdělávání nebo by bylo naopak chybou stát se na něm příliš závislými? Tato část se bude zabývat právě tímto problémem, budou zde nastíněny hlavní benefity e-learningu, ale také úskalí, na která je možné narazit při vzdělávání se pomocí digitálních technologií.

### **Výhody e-learningu**

#### **1. Flexibilita**

Pravděpodobně nejvýraznější výhoda e-learningu. Každý student či uživatel si může ke studiu zvolit specifické místo i čas, které mu nejvíce vyhovují (Holmes a Gardner, 2006 in Arkoful a Abaidoo, 2014). Tento aspekt je výhodný zejména pro studenty, kteří se rozhodnou studovat v zahraničí, například univerzitní studium se pro ně díky e-learningu stává mnohem jednodušším a přístupnějším. Studování pomocí e-learningu se

také více vyplatí již pracujícím lidem, kteří by si kvůli zaměstnání studium z časových důvodů nemohli dovolit (Hetsevich, 2017).

## 2. Efektivita

Studium založené na e-learningu umožňuje rychlý a snadný přístup k rozsáhlému množství informací a zdrojů v různých podobách a formách (Clover, 2017). E-learning dovoluje také efektivnější time-management, student může ke studiu například využít čas strávený ve vlaku při cestování, který by jinak zůstal nevyužit. (Hetsevich, 2017)

## 3. Komunikace

Navštěvováním diskuzních fór spolu mohou komunikovat a sdílet názory i takoví studenti, kterým by to běžné vzdělávání nedovolilo, ať už z důvodu vzdálenosti, ostýchavosti, či nedostatku motivace (Holmes a Gardner, 2006 in Arkoful a Abaidoo, 2014). Velké množství benefitů přináší například komunikace studentů z rozdílných zemí a rozdílných kultur. Multikulturní zážitek sice často nabízejí i klasické univerzity, nikoliv však v takovém rozsahu (Hetsevich, 2017)

## 4. Praktičnost

E-learning nabízí šanci ke vzdělávání pro obrovské množství zájemců, kteří však nemusí nikam cestovat, nepotřebují žádné školy či jiné budovy, tudíž je jejich počet neomezený a tento způsob vzdělávání tedy velmi efektivní (Holmes a Gardner, 2006 in Arkoful a Abaidoo, 2014).

## 5. Individuální přístup

E-learning bere v potaz rozdíly mezi studenty, zaměřuje se na jejich individuální potřeby a požadavky. Nikdo není na nikom závislý, každý si teoreticky může určit čas, který ke studiu vyhovuje jemu, stejně tak množství učiva, které chce v danou dobu absolvovat (Clover, 2017)

## 6. Snížení výdajů

V dnešní době trpí velké množství vzdělávacích institucí nedostatkem učitelů a jiných zaměstnanců, vzdělávání v elektronické podobě pomáhá tyto nedostatky nahrazovat. V roce 2010 učinila nezisková organizace Sloan Consortium (dnes již Online Learning Consortium) výzkum zahrnující 990 vzdělávacích institucí v USA zaměřený na kvalitu e-learningových programů. Průzkum ukázal, že například Wisconsinská univerzita ušetřila díky online vzdělávacím programům zhruba 172 000 amerických dolarů, a to hlavně díky snížení výdajů za provoz rozsáhlých učeben pro velké množství studentů, jejichž počet byl výrazně zredukován. Další výhodou bylo snížení celkového času, který musí jednotliví učitelé v klasických hodinách trávit (Radovic-Markovic, 2010).

## 7. Méně stresu

Velkou výhodou e-learningu je skutečnost, že si každý student určí, jakou rychlostí chce studovat, tento způsob studia tedy pomáhá vyhýbat se stresovým situacím a celkovému nátlaku na studenta (Holmes a Gardner, 2006 in Arkoful a Abaidoo, 2014).

## **Nevýhody e-learningu**

### 1. Samota

Ačkoliv e-learning podporuje komunikaci a sdílení mezi studenty prakticky v rámci celého světa, někteří studenti mohou trpět nedostatkem reálného kontaktu či interakce ve skutečném světě (Arkoful a Abaidoo, 2014). Hetsevich (2017) potvrzuje, že pro velké množství studentů znamená vzdělávací instituce nejen místo k učení se, ale také místo k navazování přímého kontaktu se spolužáky a učiteli. James (2015) tento problém podává jednoduše, tvrdí, že přístroj nikdy nemůže plně nahradit kontakt s živým člověkem.

### 2. Nedostatečná komplexnost

Tradiční vzdělávání může být navzdory zmíněným výhodám e-learningu pro některé studenty efektivnější a příjemnější, hlavně z důvodu rychlejší a pohodlnější komunikace s učitelem z očí do očí. Nejde však pouze o pohodlnost, živá komunikace (s kolegy, spolužáky či profesory) dává také prostor pro rozvoj dílčích dovedností, jako jsou

kreativita, prohlubování vztahů, team-building, apod. E-learning má tendenci spíše co nejrychleji dostat informace do studentovy hlavy, oproti vzdělávání se v reálném prostředí je přímočařejší (James, 2015). Podobný problém nastává u oborů, kde může být vzdělávání pomocí e-learningu nevhodné z důvodu potřeby velkého množství praktických dovedností, e-learning je tedy vhodnější pro humanistické obory, které tolik praxe nezahrnují (Arkorful a Abaidoo, 2014).

### 3. Odklon od reality

Kvůli snadné komunikaci v elektronické podobě mohou u studentů vznikat problémy, když přijde na řadu komunikace a obecně fungování v reálném světě (Arkorful a Abaidoo, 2014). Člověk se na virtuálním světě může stát dokonce do jisté míry závislým, což může vést k psychickým obtížím či úbytku schopnosti logického uvažování (Nazarlou, 2013). Nazarlou (2013) zmiňuje i další zdravotní obtíže spojené s e-learningem, jako jsou například poškození zraku, vliv elektromagnetického záření či deformace vnitřních orgánů nevhodným sezením u přístroje.

### 4. Podvádění

U e-learningových testů může být obtížnější kontrolovat podvádění či jiné obcházení pravidel než u tradičního testování. Přístup k velkému množství informací může znamenat i nevýhody v podobě pirátství, kopírování materiálů či porušování autorských práv (např. Clover, 2017)

### 5. Pokles významu učitele

E-learning by postupem času mohl začít znehodnocovat roli učitele ve vzdělávání, je totiž zaměřen primárně na studenta, přičemž význam učitele zde může klesat. Učitel či tutor v tomto procesu vystupuje spíše jako zprostředkovatel vzdělávacího obsahu nebo tvůrce daného kurzu, a to v porovnání s tradičním vzděláváním mnohem výrazněji. Pokud se jedná o již zmíněné vzdělávání řízené samotnými studenty, může jeho role odpadnout úplně či ztratit na váze (Arkorful a Abaidoo, 2014).

## 6. Technické problémy

Některé nedostatky mohou být spojeny s technickou stránkou e-learningu, některé servery či internetové stránky nemusejí snést velký nápor studentů, může tedy docházet k výpadkům a jiným problémům technického rázu (Arkorful a Abaidoo, 2014). Dalším problémem může být fakt, že ne každý dokáže s moderními technologiemi správně zacházet. Tento jev může nastat hlavně u starších studentů, pro které nemusí být vždy jednoduché přizpůsobovat se rychlému tempu vývoje těchto nových vymožeností. Řešením však může být poskytování přehledných a efektivních manuálů či tutoriálů (Hetsevich, 2017). Rozsáhlé znalosti technického rázu vyžaduje také samotná tvorba e-learningových kurzů. Často se jedná o dlouhý a složitý proces, jehož výsledkem by měl být kurz zahrnující technickou podporu, multimedia, přehledný design, ale také včasné inovace a aktualizace, které rovněž není vždy snadné implementovat (James, 2015). V neposlední řadě je třeba také zmínit problémy související se zabezpečením a ochranou osobních údajů (Clover, 2017).

## 7. Nedostatek disciplíny

Zatímco některým studentům e-learning prospívá možností přizpůsobit si studium vlastnímu tempu, pro jiné může samostatná organizace své vlastní práce znamenat spíše bariéru. Termíny, různé testy a pravidelná komunikace s učitelem o vlastním progresu mohou pro jednoho znamenat ztrátu času, pro druhého však zase jakousi osnovu, která mu pomáhá v učivu se orientovat a efektivně ho zvládat (Hetsevich, 2017). James (2015) uvádí ještě jiný problém, kdy student přestává mít zájem o učivo samotné a soustředí se pouze na „odškrtávání si“ jednotlivých cvičení, přičemž cílem je pro něj pouze postup tímto pomyslným seznamem. James (2015) dává tento jev za vinu právě volnému prostředí a svobodě e-learningu.

## 2.4 POPIS VYBRANÝCH MODERNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ

Tato část se bude zabývat různými e-learningovými programy, nástroji či aplikacemi, díky kterým je možné ve výuce vzdělání zprostředkovat. Nejběžnější z těchto nástrojů již byly zmíněny na konci první kapitoly v rámci didaktických prostředků, konkrétně se jednalo o powerpointové prezentace a interaktivní tabule. Rovněž bylo řečeno, že při e-learningovém vzdělávání dochází k interakci všech činitelů vzdělávacího procesu, pokročilejší z těchto nástrojů jsou totiž příliš komplexní, aby byly nazývány pouze didaktickými prostředky. Právě některé z těchto moderních technologií budou popsány v této kapitole.

Dříve než budou charakterizovány jednotlivé nástroje e-learningu, je nutné vysvětlit si pojem **blended learning**. Blended learning lze označit jako pečlivě promyšlené a naplánované propojení výuky pomocí moderních technologií s prezenční výukou odehrávající se ve třídě (Vaughan et al., 2013). Jedná se však o velmi široký pojem, někteří autoři vnímají blended learning spíše jako synonymum k distančnímu vzdělávání, které má často také e-learningovou podporu, jindy je tento termín označován za kombinaci individuálního studia vlastním tempem s klasickými hodinami (Kopecký, 2017)

Je tedy důležité si uvědomit, že nemusí být vždy nutné (ani vhodné) volit mezi e-learningem a klasickou výukou, často se informační technologie využívají právě jako doplněk výuky ve třídě, či naopak.

V následujícím úseku budou popsány moderní technologie, kterými lze v dnešní době vzdělání zprostředkovat, či je využít jako doplňky ke klasické výuce:

### LMS

Learning management system (LMS) či v českém překladu Systém pro řízení výuky zde byl nastíněn jako jeden z klíčových milníků ve vývoji e-learningu. Systém, který řídí, shromažďuje a kontroluje vzdělávací aktivity v určité instituci, se však neustále vyvíjí, lze ho tedy i v současné době považovat za jeden z nejoblíbenějších e-



learningových nástrojů. Mezi nejnovější aktualizace těchto systémů patří například implementace umělé inteligence (která již do jisté míry dokáže nahradit administrátory), gamifikace, zaměření na mobilní telefony, atd., přičemž hlavním cílem těchto nových možností je zvýšit motivaci ke vzdělávání, lépe udržet pozornost či zajistit větší komfort (Powell, 2019). Instituce užívající LMS si nejvíce pochvalují přístup k veškerým e-learningovým materiálům z jednoho místa, zrychlení procesu vzdělávání a snížení jeho nákladů, kontrolu výsledků, atd. (Pappas, 2016) LMS naopak pokulhává u oblastí či oborů vyžadujících praktické zkušenosti, někdy se uvádí i tzv. Tunnel Effect, kdy se student stává na LMS příliš závislý a veškeré ostatní vzdělávací příležitosti ignoruje (Stevens, 2012). Mezi známé LMS patří např. Moodle, Schoology, Docebo, apod.

## **MOOC**

Dalším populárním nástrojem je Massive Open Online Course (MOOC) neboli Hromadný otevřený online kurz. Hlavní výhodou těchto kurzů je skutečnost, že se jich může zúčastnit neomezené množství účastníků najednou (Massive), dalším znakem je jejich přístupnost bez jakéhokoliv výběrového řízení, testu, apod. (Open), jsou dostupné přes internet (Online) a jejich cílem je zpřístupnit vzdělání týkající se určitého oboru (Course) (Bowden, 2019). Tyto kurzy jsou obvykle rozdělené do několika kapitol či modulů, zpravidla jsou založené na videích, diskuzích, krátkých článcích doplněných ilustracemi, interaktivních obrázcích, apod. Mohou obsahovat také krátké testy, kvízy nebo shrnutí pro zopakování získaných vědomostí. Pokud se účastníku kurzu podaří splnit závěrečný test, může získat certifikát (v některých případech dokonce diplom), který potvrzuje dokončení daného kurzu. Většinou z těchto kurzů lze procházet libovolným tempem, mohou se lišit také délkou, některé z nich lze dokončit během pár hodin, jiné zase v rámci týdnů. Kurzy jsou nejčastěji vytvářeny univerzitami (Harvard, Stanford,...) či organizacemi a firmami (Google, Microsoft,...), množství z nich je však zprostředkováno poskytovateli kurzů jako jsou Coursera, edX, Udacity, apod. (Bowden, 2019)

## **Google Suite for Education**

Google Suite for Education (dříve Google Apps for Education) je soubor aplikací poskytovaných zdarma společností Google, který je založen na cloudových službách

(služby, sdílení dat, úložiště, apod. dostupné online) a cílený na zkvalitnění, usnadnění či inovace vzdělávání (Rochelle, 2016). Zounek a kol. (2016) uvádí v souvislosti s G Suite tyto benefity:

- snadný přístup – veškeré aplikace, služby i data jsou dostupné online ze zařízení s přístupem k internetu
- usnadnění sdílení dat s ostatními, rychlejší komunikace, výměna informací a názorů, větší přehlednost a zjednodušení evaluace ve vzdělávání
- možnost přizpůsobení si aplikací a jejich nástrojů na míru
- sdílení dokumentů a možnost jejich kolektivní úpravy
- obrovské úložiště (s možností dalšího rozšíření)
- většina aplikací G Suite je zdarma

Naopak nevýhody G Suite mohou souviset s ochranou osobních údajů (tato oblast je kontroverzní u všech produktů společnosti Google) a také reklamou (která však zajišťuje dostupnost těchto služeb zdarma) (Zounek a kol., 2016).

## **Video**

Využívání kratších či delších videí ve vzdělávání je v současné době již zavedeným trendem, stále se však těší velké popularitě. Nejčastěji se v souvislosti s videem mluví o výhodách, jako jsou rozvoj kognitivních funkcí u studentů, učení se vnímání informací v širším kontextu, rozvoj digitální gramotnosti, apod. Výzkumy ukazují, že přes 80% učitelů věří, že implementace videí do vzdělávání pomáhá studentům dosahovat lepších výsledků (Wilbert, 2019). Při užití videa jako vzdělávacího nástroje by měl učitel dodržovat několik hlavních zásad (Brame, 2016):

- video by nemělo být zbytečně dlouhé, kvůli udržení pozornosti studentů je lepší volit stručná a výstižná videa, která zaujmou a mají jasný vzdělávací cíl
- je vhodné využívat zvukové či vizuální efekty ke zdůraznění důležitých úseků videa, naopak veškeré rušivé efekty by měly být z videa odstraněny (např. nevhodný hudební doprovod)

- pokud video zahrnuje vypravěče, měl by mluvit srozumitelně, ale zároveň spíše svižně a s nadšením, pomalý nezáživný projev by mohl mít opět za následek snížení pozornosti studentů
- výběr videa by měl zohledňovat individualitu studentů, ne všechna videa jsou vhodná pro každého
- vzdělání či informace poskytnuté videem by měly být fixovány průběžnými otázkami nebo interaktivními prvky, které studenty nutí přemýšlet a zapojují je do průběhu výuky
- na vyučovací hodinu s videem by měly navazovat další vzdělávací aktivity, vhodný je například domácí úkol spojený se stejnou problematikou, kterou mohli studenti shlédnout na videu

Z přehledu vyplývá, že video je nutné brát jako plnohodnotný vzdělávací nástroj, který má v dané vyučovací hodině své logické místo, nejedná se tedy pouze o jakési bezúčelné zpestření. Způsobů, kterými lze video ve vyučovací hodině využít jsou spousty, záleží samozřejmě na probírané problematice, cílech hodiny, studentech, apod. Zde bude nastíněno několik aktivit, kterými lze využít videa z YouTube při výuce anglického jazyka (podle Keddie, 2017):

### 1. Zvuková stopa

Při této aktivitě učitel přehraje video způsobem, aby ho studenti neviděli, ale slyšeli pouze zvuk. Následně mají studenti hádat, co se ve videu odehrává. Hádání může probíhat formou diskuze ve dvojici, diskuze v rámci celé třídy nebo kladením otázek učiteli, který odpovídá stručně yes/no.

### 2. Skládání příběhu

Před přehráním videa učitel předloží nebo vypíše studentům několik klíčových slov, postav, lokací či frází z dané videonahrávky, přičemž úkolem studentů je předpovědět, co se ve videu bude odehrávat. Studenti mohou například nejdříve prodiskutovat „nápovědy“ ve dvojici, poté se nakonec každá dvojice podělí se svým

příběhem se zbytkem skupiny. Učitel nakonec video přehraje, načež může navazovat další diskuzi pro porovnání obou příběhů.

### 3. Vyprávění

Při této aktivitě učitel nejdříve studentům příběh na videu vypráví, až poté nahrávku spustí. Při vyprávění dělá učitel pauzy, a pomocí vhodných otázek se snaží studenty přimět, aby dokázali předpovědět další vývoj příběhu. Při této aktivitě je důležité, aby učitel dokázal vhodně reagovat na odpovědi studentů a dokázal na reakce navázat dalšími vhodnými otázkami.

### 4. Doplnující otázky

V předchozí aktivitě učitel kladl průběžné otázky, při tomto cvičení otázky následují až po přehrání videa. Mělo by se jednat o otázky velmi detailní (otázky o pocitech postav, otázky ohledně výběru hudebního doprovodu, apod.) – čím více otázek, tím více prostoru budou studenti mít v následné diskuzi (nejlépe ve dvojici či skupinkách).

### 5. Transkript

Při této aktivitě předloží učitel studentům transkript (přepis mluveného slova) videonahrávky. Studenti po přečtení diskutují například o identitě postav, o jejich vztahu, o lokaci, kde se situace odehrává, apod. Variantou může být transkript s chybějícími slovy, frázemi nebo větami, které mají studenti za úkol prodiskutovat a pokusit se odhadnout. Transkript může mít také chybějící konec, který se studenti snaží domyslet.

### 6. Natáčení

Učitel nemusí videa pouze hledat na internetu, může natočit svá vlastní a přidat k nim krátký příběh. To samé může dát následně studentům za domácí úkol, např. natočit krátké video o svých koníčcích, rodině, domácím mazlíčkovi, apod. Studenti následně mohou videa prezentovat ve třídě a diskutovat o nich.

Posledním termínem zde zmíněným v souvislosti s využitím videa ve vzdělávání je tzv. **flipped classroom**. Flipped classroom (či v češtině Převrácená třída) můžeme označit jako metodu blended learningu, při které se studenti vzdělávají doma pomocí informačních technologií (často právě pomocí videonahrávek, nejedná se však o pravidlo), aby následně mohli na dané téma v klasické prezenční hodině diskutovat, klást dotazy či účastnit se různých navazujících aktivit a procvičování. Čas strávený ve třídě je tak mnohem lépe využit k důkladnějšímu rozboru dané problematiky, protože se učitel již nemusí zabývat základy, které si již studenti nastudovali doma. Studenti se navíc mohou vzdělávat vlastním tempem (Wilbert, 2019). Hlavními nevýhodami mohou být nedostatečná příprava studenta na prezenční hodinu či naopak lhostejnost ze strany učitele spoléhajícího, že veškerou práci za něj odvedou videonahrávky (Pickren, 2019).

## Hry

Když se řekne „videohra“, spousta lidí si představí volnočasovou aktivitu pro děti nebo pro teenagery. Právě díky své popularitě, zábavnosti, a někdy dokonce i návykovosti, si videohry našly své místo i ve vzdělávání. Velkou výhodou vzdělávacích her je jejich znovuhratelnost, hra totiž pomáhá studentovi učit se ze svých předchozích pochybení, při opakovaném průchodu již tedy aplikuje určité získané vědění. Dalšími pozitivy mohou být zlepšení schopnosti spolupráce mezi studenty, efektivní získávání informací či zkrátka vytváření pozitivní atmosféry ve třídě (Baer, 2018). Nevýhodou vzdělávacích videoher může být skutečnost, že jsou většinou zaměřeny pouze na určitou specifickou vzdělávací oblast, může tedy být obtížné a náročné pro učitele implementovat je do výuky. Podobně jako videa, i videohry by měly mít jasný vzdělávací cíl a nesloužit pouze jako výplň času či zpestření (Institute of Progressive Education and Learning, 2014). Vzdělávací videohry mohou být krátké, dohratelné v rámci vyučovací hodiny, ale i dlouhé, kterým je třeba věnovat dny i týdny. Žánrů existuje celá řada – puzzly, simulace, role-playing, drillové hry, apod. (Baer, 2018)

Moderních technologií, které lze uplatnit ve vzdělávání je celá řada a zcela určitě zde nebyly charakterizovány všechny, pro ilustraci je však tento seznam dostačující. Poslední informační technologií tohoto výčtu jsou **mobilní technologie**, kterými se bude zabývat celá následující kapitola.



### 3 MOBILNÍ TECHNOLOGIE VE VZDĚLÁVÁNÍ

Mobilní telefony, tablety a jiné přenosné počítačové přístroje jsou v současné době nedílnou součástí každodenního života. Za svůj úspěch a popularitu vděčí mobilní přístroje hlavně množství výhod, které svým uživatelům přinášejí, jedná se zejména o kvality, jako jsou praktičnost, přenosnost a snadný přístup k velkému počtu služeb, dat, informací, apod. Z důvodu neustálých inovací, zlepšování cenové dostupnosti a rozšiřování trhu s mobilními technologiemi dochází k vývoji obrovského množství mobilních aplikací. (Nayebi, Desharnais a Abran, 2012).

Mobilní aplikace fungují podobně jako například programy u počítačů, jejich účelem je zprostředkovávat uživatelům různé druhy služeb či funkcí. Kromě těch nejzákladnějších, jako jsou volání a textové zprávy, se může jednat třeba o aplikace umožňující pořizování fotografií, záznam a přehrávání videí nebo zvuku, sdílení dat, aplikace zprostředkující obsah z internetu, apod. Právě díky svojí variabilitě, popularitě a dostupnosti se mobilní aplikace stávají stále důležitější součástí vzdělávání (Zounek a kol., 2016).

#### 3.1 M-LEARNING

V souvislosti s implementací mobilních technologií do výuky se často uvádí důležitý pojem **m-learning**.

M-learning (mobile learning) lze definovat jako způsob vzdělávání se za použití mobilních technologií (Rennie a Morrison, 2013 in Zounek a kol., 2016).

Ally (2009) popisuje m-learning jako přístup k učebním materiálům a dalším informacím pomocí bezdrátových přístrojů kdekoliv a kdykoliv.

Brown a Mbatí (2015) a Parsons (2014) se nesnaží pojem m-learning jednoduše definovat, spíše se ho pokoušejí vysvětlit pomocí vyvracení nesprávných či nepřesných výkladů týkajících se této oblasti. Pro detailnější a důkladnější vysvětlení pojmu m-learning jsou nejčastější mýty objasněny níže.

## 3.2 MÝTY A MYLNÉ PŘEDSTAVY O M-LEARNINGU

Pozn.: seznam podle Brown a Mbatí (2015) a Parsons (2014)

### **Mýtus č. 1: Mobile learning probíhá, pouze pokud je uživatel v pohybu**

Slovo „mobile“ (mobilní, v pohybu) může v někom evokovat dojem, že m-learning může probíhat pouze za podmínky, že se student/uživatel při zdělávání fyzicky hýbe. Je pravdou, že spousta studentů se pomocí mobilních telefonů vzdělává například ve vlaku, autobusu či jiném dopravním prostředku. Parsons (2014) však poznamenává, že mnohem častěji ke vzdělávání se pomocí m-learningu dochází v klidovém/nehýbném stavu (například doma, student se však díky mobilnímu zařízení může vzdělávat také v knihovně, kavárně, apod.). Hlavní myšlenkou však zůstává, že pohyb samotný není pro m-learning nikterak klíčový.

### **Mýtus č. 2: M-learning vždy znamená vzdělávání se pomocí mobilního telefonu**

Nelze jednoznačně určit, na kterých zařízeních lze m-learning provozovat, aby se tento způsob vzdělávání dal tímto termínem označit. Názory autorů na tuto oblast se liší. Corbeil a Valdes-Corbeil (2007 in Brown a Mbatí, 2015) považují například jako vhodný přístroj k m-learningu notebook. Jiní autoři (např. Traxler, 2007 in Brown a Mbatí, 2015) s tímto tvrzením nesouhlasí, za technologie uzpůsobené k m-learningu považují jenom ty, k jejichž užití stačí pouze ruce. Notebook je tedy podle nich nevyhovující, jiné handheldové přístroje, jako je například tablet, sem dle jejich názoru patří. Důležité je však zmínit, že m-learning není výhradně spojený s mobilním telefonem, jednalo by se o nepřesné tvrzení.

### **Mýtus č. 3: Mobilní zařízení je nejdůležitějším aspektem m-learningu**

Cílem m-learningu rozhodně není naučit se pracovat s mobilním přístrojem, ale spíše naučit se tuto technologii využívat jako prostředek k dosažení vzdělání a zefektivnění, usnadnění procesu vzdělávání. Kukulska-Hulme et al. (2005 in Nouri et al., 2014) bohužel tvrdí, že velké množství studií zabývajících se implementací mobilních technologií do vzdělávání nepoukazuje na výrazné výsledky v oblasti studia. Ng'ambi (2013 in Brown a Mbatí, 2015) upozorňuje, že využívání mobilní technologie ve



vzdělávání automaticky neznamená zvýšení jeho kvality, tento proces totiž vyžaduje důkladné plánování a pedagogickou praxi.

#### **Mýtus č. 4: M-learning nelze praktikovat v rozvojových zemích**

Je vcelku pochopitelné, že může být těžké představit si studium na bázi m-learningu v rozvojové zemi s nedostatky technického vybavení či připojení k internetu (Elias, 2011 in Brown a Mbat, 2015). Navzdory těmto složitým podmínkám vzniklo v rozvojových zemích již několik úspěšných m-learningových projektů (v Africe se jedná například o BridgeIT, NoMath nebo Dunia Moja). Brown (2004 a 2005 in Brown a Mbat, 2015) vyzdvihuje v této oblasti hlavně důležitost SMS (textové zprávy) a WAP (protokoly poskytující přístup k internetu), protože umožňují distanční vzdělávání i na starších modelech mobilních zařízení. M-learning je tedy opravdu možné provozovat i v ekonomicky slabších zemích, přestože to pochopitelně stojí více úsilí.

#### **Mýtus č. 5: M-learning je vhodný pouze pro distanční vzdělávání, nikoliv však pro to klasické**

Mobilní technologie lze vhodně využít při vzdělávání na dálku, stejně dobře však také při klasické výuce tváří v tvář. Sharples, Taylor a Vavoula (2005 in Brown a Mbat, 2015) navrhují využití mobilních aplikací ke shromažďování a analýze nových poznatků a informací, zmiňují také něco na způsob flipped classroom, kdy je čas ve třídě strávený diskuzí a rozborem aktivit, které studenti již pomocí mobilních zařízení zpracovali za domácí úkol. Klíčovým faktem však zůstává, že m-learning není limitován vzdáleností jednotlivých uživatelů, co se týče této oblasti, je možné ho implementovat do každého druhu výuky.

#### **Mýtus č. 6: M-learning probíhá výlučně na mobilním zařízení**

M-learning neznamená, že kurz musí být na mobilní technologii přímo založený. Mobilní přístroj může být do klasické výuky implementován pouze jako doplněk, například k ozvláštňení běžných aktivit, vyhledávání zajímavostí, kvízům či domácím úkolům. Nezáleží na množství času, který je při výuce věnován práci s přístrojem, využívání mobilního zařízení by mělo hlavně výuku zkvalitnit, vytrhnout ze stereotypu,

motivovat studenty. Je nutné tedy zdůraznit, že v rámci m-learningového kurzu nemusí být všechny aktivity zprostředkovány pomocí mobilní technologie.

#### **Mýtus č. 7: M-learning je založený na klasických výukových postupech a metodách**

M-learning zajisté není pouhé přenesení či transformace běžné výuky do oblasti mobilních telefonů a jiných přenosných zařízení. Oproti klasické výuce nabízí množství nových výukových materiálů, multimédií, možností v oblasti komunikace, apod. Je tedy zřejmé, že na výuku pomocí mobilních zařízení je třeba hledět jiným způsobem, než na klasickou výuku. Podobně nelze přistupovat stejným způsobem k e-learningu jako k m-learningu, protože přestože k sobě mají tyto dvě oblasti velmi blízko, každá disponuje svými unikátními aspekty, které je třeba zohlednit.

#### **Mýtus č. 8: M-learning je v podstatě e-learning, akorát dostupný přes mobilní zařízení**

K poslednímu mýtu autoři říkají, že někteří odborníci skutečně m-learning považují pouze za jakousi odnož, podkategorii či dokonce zjednodušenou verzi e-learningu (např. Hlodan, 2010 nebo Crescente a Lee, 2011 in Brown a Mbat, 2015). Parson (2014) souhlasí, avšak poukazuje, že mohou být opomíjeny některé možnosti a „přidané hodnoty“, které m-learning nabízí, jako jsou například synchronní komunikace (v reálném čase – např. telefonní hovor) a asynchronní komunikace (s časovou prodlevou – např. e-mail) a sledování polohy (může být využito například při studiu jazyka – Wu et al., 2010 například zmiňují systém, který studentům poskytoval články v angličtině týkající se jejich aktuální lokace, a to kvůli zvýšení motivace a zájmu o přečtení).

Z uvedeného seznamu je vidět, že m-learning je jako způsob vzdělávání chápán mnoha způsoby. Ať už ho však chápeme jakkoliv, mobilní technologie nepopíratelně nabízejí množství originálních funkcí, které si zaslouží pozornost, a jejichž pomocí je možné výuku zkvalitnit, zefektivnit či obohatit.

### 3.3 DALŠÍ TERMÍNY SOUVISEJÍCÍ S M-LEARNINGEM

#### Gamifikace

Gamifikaci lze chápat jako metodu, kdy herní nástroje a mechaniky neslouží k výuce, jejich úkolem je však zvýšit motivaci či zápal, zkrátka udělat vzdělávání zábavnější. Může se jednat o různé druhy odměn, jako jsou trofeje, medaile, body, apod. (Institute of Progressive Education and Learning, 2014). Antin (2012) přirovnává tento systém odměn k udělování odznaků za různé zásluhy ve skautských oddílech, s tím, že dosahování různorodých cílů (a odpovídajících odměn) dokáže při vzdělávání se pozitivně povzbudit a motivovat. Velké množství mobilních vzdělávacích aplikací je založeno právě na gamifikaci. Rigby a Ryan (2011 in Lawley, 2012) však podotýkají, že spousta z nich funguje pouze na velmi jednoduchém principu zmíněných odznaků, úrovní a jiných cen, přičemž tento prostý způsob gamifikace je nedostačující, může naopak způsobit špatný zážitek a demotivaci. Aby byla gamifikace efektivní a její účastníci do aktivit lépe vtaženi, musí kromě odměn obsahovat také vyvážené, komplexně navržené herní prvky (Rigby a Ryan, 2011 in Lawley, 2012). Lawley (2012) dodává, že herní prvky jsou pouze prostředkem k obohacení procesu vzdělávání, zajisté nejsou hlavní náplní gamifikace.

Nicholson (2015) jmenuje několik elementů, kterým by měla být věnována pozornost, aby gamifikace probíhala efektivně. Těchto oblastí zmiňuje celkem šest: *hratelnost, expozice, volba, informace, zapojení, reflexe*. Tvoří podle něj totiž jakýsi recept pro úspěšnou gamifikaci. Slovo recept nevolí náhodně, pokud se pojmy v originálním znění správně seřadí, tedy: *Reflection, Exposition, Choice, Information, Play, Engagement*, tvoří jejich počáteční písmena anglické *RECIPE*, tedy v češtině recept, což může podle autora sloužit jako mnemotechnická pomůcka. Jednotlivé pojmy a jejich spojitost s gamifikací jsou popsány níže (stručně podle Nicholson, 2015):

#### 1) Hratelnost (Play)

Hratelnost lze chápat jako určitou součást hry, kdy hra tvoří jakýsi rámec, cíle, překážky, apod. a hratelnost zase proces libovolné interakce a překonávání těchto

nastavených pravidel (Gordon, 2009 in Nicholson 2015 a Maroney, 2001 in Nicholson, 2015). Při gamifikaci je třeba vytvořit takový hratelný systém, který poskytuje hráčům volnost ve vytváření vlastních výzev, úkolů či cílů, protože pokud některé z nich hráče omrzí, mají možnost vytvořit si sami zase nové. Systém odměn a odznaků již není třeba, pokud účastníky zabaví hratelnost samotná a pokud se mohou podílet na jejím vytváření.

## 2) Expozice (Exposition)

Důležitou stránkou gamifikace je její příběhová stránka. Vytvořením vhodného příběhu a prezentací tohoto příběhu hráčům se zabývá právě expozice. Expozice příběhu může v rámci gamifikace probíhat několika způsoby. Příběh může být založen na vytvoření určitého světa či dimenze, do kterého je hra zasazena, může být zprostředkováván krátkými animacemi a sekvencemi, v jiném případě může hráč příběh postupně odhalovat například nalézáním různých předmětů a v neposlední řadě může hráč také příběh utvářet vlastními volbami (Brand a Knight, 2005 in Nicholson, 2015). Jiným důležitým úkolem expozice je vytvořit most mezi fiktivním příběhem a reálným světem. Toho lze docílit simulací reálného světa, nebo vytvořením fiktivního s prvky a zákonitostmi toho reálného. Odklon od reality by neměl být příliš velký, aby z procesu gamifikace nezmizel vzdělávací rozměr. Expozice by měla také zabránit příběhu v přílišném omezování jeho svobody a rozhodování (Simons, 2007 in Nicholson, 2015).

## 3) Volba (Choice)

Možnost volby v rámci gamifikace úzce souvisí s oblastí hratelnosti. Hráč by měl mít ve vytvořeném světě možnost zvolit si, s jakými aspekty (výzvami, úkoly, apod.) chce interagovat, kterým se chce věnovat. Tato možnost voleb by však zároveň neměla hráče příliš zahltit či mást, k prevenci tohoto problému může přispět právě správně nastavený systém trofejí či odznaků, které nemusí nutně sloužit jako odměna za splnění výzvy, spíše však jako jakési kontrolní body, které hráče nenásilně vedou k cíli. Systém voleb by měl také zahrnovat možnost nereagovat na aspekty světa, kterým se hráč věnovat nechce.

## 4) Informace (Information)

Další důležitou oblastí, kterou je třeba brát v potaz při vytváření systému gamifikace, je hráčova informovanost. Účastník by měl vždy vědět jaký smysl či cíl má

daná aktivita, jaký vzdělávací přínos pro něj bude mít v reálném světě. Právě informovanost o těchto přínosech může hráče dále motivovat a zamezit problémům, kdy uživatelé plní výzvy pouze kvůli odměnám, bez vzdělávacího rozměru. Implementace potřebných informací může probíhat v rámci expozice, kdy jsou informace součástí vytvořeného světa, jindy je mohou zase zprostředkovávat nehratelné postavy, informace se mohou poskytnout také pomocí grafických prvků, apod.

#### 5) Zapojení (Engagement)

Uživatelům by měl být zprostředkován takový zážitek, který je dokáže do aktivit efektivně zapojit, zaujmout je a vybízet k dalšímu hraní. Jednotlivé úkoly by měly postupem času nabývat na obtížnosti, což zabraňuje znučení, zároveň by však neměly být obtížné příliš, aby nedocházelo k frustraci. Náročnost jednotlivých aktivit by tedy ideálně měla plynule kopírovat hráčův pokrok a jeho aktuální schopnost úkol řešit. Co se týče gamifikace, hráč se může zapojit ještě jiným způsobem, a to do kolektivu ostatních hráčů. V systému mohou být ukotveny příležitosti ke komunikaci s ostatními hráči (např. chatovací místnosti), ale také k soupeření, či naopak podílení se na řešení aktivit. K socializaci s ostatními by však hráč měl být vybízen až poté, kdy je mu umožněno dostatečné osvojení si herních mechanik (hlavně kvůli důvěře ve svoje schopnosti). Pokud sám uživatel nemá zájem, do socializace s ostatními uživateli by neměl být nucen.

#### 6) Reflexe (Reflection)

V souvislosti s gamifikací lze reflexi vnímat jako jakési ohlédnutí se za průchodem a řešením jednotlivých aktivit a zamyšlení se nad využitím získaného vzdělání či zkušeností v reálném světě. Problémem je, že jen málo systémů založených na gamifikaci obsahuje také aktivity týkající se reflexe, úkol přimět studenty zamyslet se nad svými nově nabytými znalostmi a zkušenostmi tedy závisí většinou spíše na učiteli. Právě při procesu gamifikace by se však s reflexí mělo počítat. Do herního systému je možné ji implementovat jako určitý úkol či výzvu, která by hráče k reflexi přiměla. Uživatel může také své názory sdílet s tvůrci systému či ostatními hráči, například na různých diskuzních fórech, apod. Při promyšlené implementaci mohou tyto diskuze vypadat jako součást herních aktivit. Jiným způsobem může být vytváření různých

časových os pomocí poznámek či snímků vytvořených v průběhu plnění úkolů, které mohou usnadnit následnou diskuzi.

Gamifikace je moderní a účinný nástroj, který je dnes využíván ve velkém množství mobilních vzdělávacích aplikací. Při jejich využívání, případně při vytváření nových herních systémů je však třeba ujistit se, aby proces gamifikace vzdělávání zefektivnil, a dát si pozor na případná úskalí, která s sebou může přinášet.

### **Micro-learning**

Dalším důležitým pojmem souvisejícím s implementací mobilních technologií do výuky je micro-learning. Micro-learning lze definovat jako metodu vzdělávání se, kdy je vzdělávací obsah rozdělen na menší „stravitelnější“ a interaktivnější části. Tyto kratší úseky obsahu jsou snadno přístupné z mobilních zařízení, a to z důvodu jejich přenosnosti, praktičnosti, sledování polohy, apod., micro-learning tedy může mít schopnost zvýšit efektivitu M-learningu (Bruck, Motiwalla a Foerster, 2012). Jomah et al. (2016) popisují micro-learning jednoduše jako e-learning podávaný v malých dávkách, snadněji pochopitelných, a to v krátké časové době. Zmíněné menší úseky obsahu jsou často nazývány *mikroobsah*, může se jednat například o příspěvky na blozích, sociálních sítích, diskuzních fórech, apod. (Buchem a Hamelmann, 2010)

Buchem a Hamelmann (2010) uvádějí také pojem *macro-learning*, který staví do protikladu k micro-learningu a definují ho jako e-learningový způsob vzdělávání probíhající v delších časových úsecích na bázi větších dávek obsahu (např. vzdělávání se pomocí LMS)

Rozdíly mezi macro-learningem a micro-learningem autoři uvádějí v tabulce (podle Buchem a Hamelmann, 2010):

Tabulka č. 1: Macro-learning a micro-learning

	Macro-learning	Micro-learning
Vzdělávací kontext	Formální vzdělávání	Neformální vzdělávání
Typ obsahu	Vzdělávací moduly, obsahující velké množství strukturovaného učiva a kombinující množství učebních objektů <sup>1</sup>	Mikroobsah v podobě malých dávek učiva, zaměřených na specifickou oblast či myšlenku
Tvorba obsahu	Obsah vytvářen experty v oboru, většinou pomocí autorských nástrojů <sup>2</sup>	Obsah spoluutvářen studenty samotnými pomocí WEBu 2.0 <sup>3</sup> a rychlých e-learningových nástrojů
Shromažďování a dělení obsahu	Učební objekty jsou mezi sebou navzájem kombinovány pro správné porozumění, obsah může být jednoduše rozdělen na menší části	Mikroobsah je srozumitelný sám o sobě, bez nutnosti dalších informací, a je dále nedělitelný, kvůli zachování sdělení
Vyhledávání obsahu	Celé kurzy a tematické oblasti dostupné přes adresu URL, jednotlivé učební objekty však nedohledatelné	Mikroobsah dostupný přes adresu URL (permalink <sup>4</sup> ), jsou tedy zpětně dohledatelné i malé úseky obsahu

<sup>1</sup> učební objekt - jedná se o digitální nebo nedigitální entitu (samostatnou část výukového obsahu), jež může být využita nebo znovu použita, případně na ni můžeme odkazovat v procesu učení založeném na digitálních technologiích (např. texty, obrázky, videa, animace). (Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2002 in knihaelearning.cz)

<sup>2</sup> autorské nástroje – aplikace ke tvorbě obsahu určeného ke sdílení přes internet (Harris, 2002)

<sup>3</sup> WEB 2.0 - termín označující "novou generaci" webu (resp. služeb internetu). Za fenomény WEB 2.0 se označují např. blogy, sociální sítě, RSS, Ajax atp. Mezi servery ztělesňující WEB 2.0 patří např. Wikipedia, YouTube, Second Life a MySpace. Velký důraz na interaktivitu a tzv. User Generated Content (tedy vytváření obsahu běžnými uživateli). (mediaguru.cz)

<sup>4</sup> permalink – jedná se o adresu, která odkazuje i na takový obsah, který byl již odebrán z hlavní stránky. Často se jedná o servery, kde jsou informace často měněny nebo aktualizovány, např. blogy. (definitions.net)

Struktura vzdělávacího cyklu	Hierarchická, postupně naplánovaná struktura, skládající se z určitého počtu lekcí či kapitol, kombinujících učební objekty (obrázky, video, apod.)	Dynamická a flexibilní struktura vytvořená samotnými uživateli při procesu vzdělávání šířením, shromažďováním a upravováním obsahu (social bookmarking a tagging <sup>5</sup> )
Cílová skupina	Studenti, kteří mají zájem vzdělávat se v oblastech formulovaných experty v oboru	Studenti, kteří se zaměřují na aktivní myšlení a řešení problémů
Role studenta	Studenti jsou konzumenti obsahu, snaží se kopírovat způsoby myšlení expertů v oboru	Studenti jsou spoluspotřebitelé obsahu, jejich způsob myšlení ovlivňuje vyhledávání informací a sociální interakce
Aktivita studenta	Založená na interakci mezi studentem a obsahem	Založená na interakci mezi studenty navzájem

Na základě přehledu je zřejmé, že micro-learning se v mnoha ohledech liší od běžných e-learningových systémů, ve spojení s mobilními technologiemi se však může jednat o velmi efektivní formu neformálního vzdělávání.

### Community learning

Community learning (komunitní vzdělávání) můžeme chápat jako vzdělávání, které je nejčastěji poskytováno institucemi zabývajícími se dalším vzděláváním či úřady působícími v dané oblasti, jehož cílem je zprostředkovat skupinám jedinců (většinou různého věku) příležitosti ke vzdělávání. (gov.uk, 2019)

---

<sup>5</sup> social bookmarking a tagging – jedná se o způsoby vytváření záložek a „tagů“, které uživatelé vytvářejí pro lepší navigaci při vyhledávání obsahu (Jaschke et al., 2008)



Slovník Andromedia.cz popisuje komunitní vzdělávání jako vzdělávací činnosti uskutečňované uvnitř komunity (pod záštitou školy či jiných institucí), přičemž komunitu definuje jako: „*Společenství osob, které žijí v určitém vymezeném prostoru, ve kterém realizují i své (především sociální) potřeby a každodenní aktivity. Nabývá na významu tam, kde tvoří i samostatnou, autonomní správní jednotku s tvorbou vlastního rozpočtu, a má tudíž možnost rozhodovat o vlastním komunitním rozvoji, organizovat komunitní výchovu (se socializací, podřízenou komunitním normám, hodnotám a postojům) a komunitní péči.*“ (Andromedia.cz)

Při vzdělávání se v rámci komunity by se měly mezi sebou prolínat klasické vzdělávání s praxí, jednotlivým studentům by také mělo být umožněno uvažovat nad svou rolí v dané komunitě a stát se její součástí. (Center for Community Learning and Leadership, 2018)

Do komunitního vzdělávání lze však zapojit také mobilní technologie. Například UNESCO (2018) popisuje projekty, kdy byl m-learning implementován do formálního i neformálního vzdělávání uprchlických dětí (většinou v oblasti afrických zemí). Cílem zapojení m-learningu do formálního vzdělávání ve třídách bylo kompenzovat nedostatek učebnic a jiných výukových materiálů mobilními technologiemi s předinstalovaným výukovým obsahem (např. projekt Instant Network School). Cílem neformálního vzdělávání v komunitních centrech bylo zase poskytnout studentům pomocí m-learningu mimoškolní vzdělávání, které školní výuku doplňuje, pomáhá studentům k lepším školním výsledkům či případnému návratu do školy (např. projekt E-learning Sudan). Oba zmíněné projekty byly považovány za úspěšné, došlo ke zlepšení práce a činnosti studentů v běžném školním provozu, zvýšil se také počet nově zapsaných studentů ve školách dané oblasti (UNESCO, 2018).

V rámci Spojeného království vznikají zase tzv. UK Online centres, jejichž cílem je umožnit vzdělávajícím se komunitám přístup k moderním technologiím. Tato síť center byla zavedena tamější vládou v roce 2000 a její problematikou se zabývají například Cook a Smith (2004).

Community learning je tedy další oblastí, kde se mohou mobilní technologie uplatnit a pomoci výuku zefektivnit. Z příkladů lze usoudit, že tento způsob vzdělávání může fungovat ve vyspělých, ale i rozvojových zemích.

### 3.4 APLIKACE VHODNÉ PRO VÝUKU ANGLICKÉHO JAZYKA

Aplikací, které se zabývají výukou jazyků, je celá řada, obzvlášť pak těch, které jsou zaměřené na výuku angličtiny. Následující stránky přináší přehled vybraných aplikací (založený na McClure, 2015), pomocí kterých je možné se v anglickém jazyce zdokonalit, a které je popřípadě možné nějakým způsobem implementovat do výuky. Součástí seznamu jsou také odkazy na dané aplikace.

Seznam bude rozdělen do čtyř kategorií:

- 1) Aplikace, které je možné implementovat do klasických lekcí anglického jazyka
- 2) Aplikace vhodné pro komunikaci, spolupráci a sdílení nápadů
- 3) Aplikace pro samouky či domácí procvičování
- 4) Aplikace zaměřené na zpětnou vazbu

#### 1) Pro použití v hodinách:

##### [TED-Ed](#)

Databáze stovek krátkých explanačních videí vytvořených v angličtině. Ideální pro procvičování poslechu a opakování slovní zásoby. Je zde také možné vytvořit lekci s interaktivními otázkami, tématy k diskusi anebo zajímavými videi z YouTube přesně studentům na míru.

##### [Study Flash](#) / [Memrise](#)

Aplikace založené na systému tzv. flesh cards, tedy kartiček, které slouží k zapamatování si slovíček. V případě např. Memrise je pak možné vytvořit balíček s vlastními kartičkami, který lze sdílet. Nové výrazy si tak studenti mohou opakovat doma nebo si je procházet třeba na konci vyučovací hodiny.

### [Fluent U](#)

Aplikace spojující popkulturu se vzděláváním. Všechny materiály, které ve FluentU studenti naleznou, jsou reálně používané. Populární hudba, videa z anglických filmů, seriály, reklamy, novinové články. Hodiny angličtiny je tak možné díky široké databázi doplňovat zajímavými a tematickými materiály.

### [Culips](#)

Aplikace nabízí procvičování angličtiny formou podcastů. Je možné si vybrat rozhovory ve standartní rychlosti, stejně tak v pomalejším tempu. K některým typům poslechu jsou k dispozici úkoly a otázky.

### [Educreations](#)

Nástroj pro tvorbu vzdělávacích videí. Umožňuje nahrát zvuk, nasnímat plochu počítače a následně vytvořený materiál sdílet studentům a kolegům. A už nezáleží na tom, zda video vytvoří učitel, anebo vznikne jako studentská práce. Výhodou je také uložení videí v cloudu.

### [Oxford Dictionaries](#)

Už odzvonilo tahání těžkých slovníků do hodin angličtiny a následnému přetahování se o jednotlivé výtisky. S Oxford Dictionaries už nebude žádné slovíčko neznámé.

### [GrammarUp](#)

Tato kvízová aplikace nabízí 20 kategorií gramatických testů s více než 1800 otázkami. Je vhodná pro procvičování před testem. Student si může vybrat zaměření otázek a nastavit si jejich nahodilé zobrazování. Při vyplňování dostává okamžitou zpětnou vazbu, která napomáhá zapamatování gramatických jevů.

### [Chicktionary](#)

Tato aplikace využívá edutainment jako prostředek pro procvičování slovíček. Studenti řadí slepice reprezentující písmena abecedy do hejn tak, aby vytvořili co nejvíce slov. Hra

má deset úrovní obohacených o skryté funkce, které studenty baví a pomáhají jim zlepšovat slovní zásobu.

### [Project Gutenberg](#)

Jedná se pomyslnou digitální knihovnu, kde je zdarma k dispozici více než 50 000 e-knih. Najdeme zde knihy různých žánrů z různých období, které mohou zpestřit vyučování anebo mohou být základem zajímavé domácí četby.

### [Writing Prompts](#)

Aplikace vhodná pro procvičování psaného projevu. Studenti tak mohou na základě vygenerované části textu popustit uzdu své fantazii a doplnit započatý příběh nebo napsat třeba divadelní hru a následně si procvičit i ústní projev.

### [British Council](#)

British Council nabízí hned několik aplikací, které pomáhají ve studiu jazyka: LearnEnglish Audio and Video, LearnEnglish Podcasts, LearnEnglish GREAT Videos, LearnEnglish Grammar (UK Edition), LearnEnglish Grammar (UK Edition) a LearnEnglish Sounds Right.

### [Beelinguapp](#)

Aplikace využívající ke studiu cizích jazyků audioknihy.

## **2) Pro sdílení a spolupráci:**

### [Schoology](#)

Vzdělávací platforma velmi podobná sociálním sítím, která je ovšem vytvořena pro potřeby konkrétní školy. Je zde možné komunikovat, sdílet postřehy, hotové úkoly, videa, odkazy atd.

### [Mindmeister](#)

On-line nástroj pro vytváření myšlenkových map, na kterých je možné pracovat ve skupině. Aplikace je vhodná zejména pro tvorbu konceptu tematických projektů nebo k procvičování slovní zásoby.

### **3) Na domácí procvičování:**

#### [Cambly](#) / [Nice Talk](#) / [Palfish](#) / [Italki](#)

Platformy propojující studenty s učiteli angličtiny z celého světa. Stažení aplikace je zdarma, student platí pouze hodiny smluvené s lektorem.

#### [Duolingo](#) / [Hello English](#)

Aplikace založené na gamifikaci. Student sbírá body či odznaky za každou nastudovanou lekci. Platforma se také postará o to, aby si nově nabytou slovní zásobu opakoval.

#### [busuu](#) / [Lingbe](#)

Tyto aplikace jsou svým principem podobné např. Duolingu, ale velkým rozdílem je, že studium zahrnuje také hovor s rodilým mluvčím.

#### [HelloTalk](#)

Aplikace je velmi podobná např. busuu, tedy funguje na principu spojení s rodilým mluvčím. Ovšem nespornou výhodou je možnost nahlédnout do profilu těchto mluvčích a zjistit o nich více informací tak, aby student našel člověka, se kterým bude mít podobné zájmy. Aplikace také umožňuje psaní zpráv a videohovory.

#### 4) Pro zpětnou vazbu:

##### [ClassDojo](#)

Tato aplikace má za cíl spojovat učitele, studenty a rodiče. Učitelé zde mohou povzbuzovat studenty a s jejich rodiči sdílet například fotografie nebo videa z hodin. Žáci mohou sdílet své pokroky ve studijním portfoliu.

##### [SurveyMonkey](#)

Nástroj pro sbírání zpětné vazby a na příklad pokládání dotazů během vyučování. Výborně je také použitelný k prověření úrovně porozumění přečteného textu či vyslechnutého zvukového záznamu.

Co se týče oblasti výuky jazyků, výběr aplikací je opravdu velký. Ať už je uživatelem student či učitel, je vhodné si před výběrem aplikace ujasnit cíle, kterých chceme dosáhnout, popřípadě způsob, kterým chceme do výuky danou aplikaci zařadit. Nejlepší cestou je však aplikace vyzkoušet na vlastní kůži a ověřit si, zda se cestou moderních technologií vzdělávat, či zůstat raději u klasických metod.



# PRAKTICKÁ ČÁST

## 4 ÚVOD DO PRAKTICKÉ ČÁSTI

### 4.1 ZÁKLADNÍ INFORMACE K VÝZKUMU

#### **Cíle výzkumu:**

Cílem výzkumu bylo zjistit dosavadní zkušenosti dospělých studentů s aplikacemi pro výuku jazyků, určit zda může Duolingo sloužit jako vhodný doplňkový materiál k prezenčním hodinám angličtiny a definovat výhody a nevýhody této aplikace.

#### **Zkoumaná výuková aplikace:**

Duolingo – aplikace byla zvolena z toho důvodu, že ji studenti mohou používat samostatně ve volném čase, bez asistence lektora a bez větších zásahů do chodu klasického prezenčního kurzu. Spolu s faktem, že je Duolingo v současné době velmi populární a je dostupné zdarma, se jedná o vhodnou aplikaci k uskutečnění tohoto výzkumu.

#### **Popis výzkumu:**

Dospělým studentům jazykové školy byla (po dohodě) představena mobilní výuková aplikace Duolingo a byla popsána jako doplňkový materiál k běžným hodinám angličtiny, který slouží k domácímu procvičování. Studentům byly poskytnuty pouze základní informace k užívání aplikace, jako jsou vytvoření profilu, absolvování vstupního testu či základní ovládací prvky. Studentům bylo doporučeno užívat aplikaci pravidelně, avšak v libovolných intervalech a libovolné denní době. Délka celkového užívání nebyla studentům sdělena/předepsána, pokud tedy užívání aplikace studentovi z jakéhokoliv důvodu přestalo vyhovovat, mohl kdykoliv skončit. Po třech měsících byly se studenty provedeny polostrukturované rozhovory, zkoumající jejich zkušenosti a případné přínosy aplikace Duolingo ke studiu angličtiny.



Pro porovnání se zkušeností studentů bude poskytnuta také recenze aplikace Duolingo z pohledu lektora anglického jazyka (autora).

### **Výzkumná metoda:**

Jedná se o kvalitativní výzkum, výzkumnou metodou byl zvolen polostrukturovaný rozhovor, který se vyznačuje předem daným výčtem témat a volně přidružených otázek. Tyto otázky však mohou být při rozhovoru postupně měněny, podle jeho vývoje, případně mohou být některé jejich aspekty dovysvětleny. Otázky lze také případně vypustit úplně, pokud to situace vyžaduje, ze stejného důvodu je také možné klást otázky doplňující, které nemusí být vždy plánované. Polostrukturované rozhovory jsou založené na určité struktuře či osnově, zároveň však umožňují výzkumníkovi určitou volnost při jejich kladení. (Hendl, 2005). Tato metoda byla zvolena zejména z důvodu malého počtu zkoumaných jedinců, výhodou je také získání detailnější zpětné vazby.

### **Počet zkoumaných jedinců:**

13 (10 žen a 3 muži)

### **Dosažená úroveň angličtiny zkoumaných jedinců:**

A2 (mírně pokročilí): *Studenti úrovně A2 rozumí mluvenému slovu, které se týká nich či někoho z jejich okolí, téma nakupování či práce. Mohou číst jednoduché texty a orientují se např. v jídelních lístcích. Jsou schopni jednoduše konverzovat, sdělovat informace o své osobě a užít částečně minulého času. Jsou též schopni jednoduchého popisu. Umí psát jednoduché dopisy o své osobě* (oxfordhouse.cz)

### **Základní údaje o zkoumaných informátorech:**

*Tabulka č. 2: Informace o zkoumaných informátorech*

	Jméno	Věk	Zaměstnání	Doba studia AJ
Informátor 1	Veronika	45 let	firemní bankéř	3 roky
Informátor 2	Renáta	50 let	učitelka na SŠ	4 roky

Informátor 3	Adam	47 let	ošetřující v PL	4 roky
Informátor 4	Ivana	46 let	referent SÚ	3 roky
Informátor 5	Milan	45 let	voják	5 let
Informátor 6	Lenka	43 let	soc. pracovník	4 roky
Informátor 7	Radka	43 let	učitelka na SŠ	3 roky
Informátor 8	Denisa	46 let	výz. pracovník	3 roky
Informátor 9	Zuzana	44 let	stav. rozpočtář	5 let
Informátor 10	Jana	50 let	lékařka	4 roky
Informátor 11	Věra	43 let	katastrální úř.	4 roky
Informátor 12	Alena	44 let	katastrální úř.	4 roky
Informátor 13	Jakub	45 let	hokej. trenér	3 roky

## 4.2 DUOLINGO – RECENZE

Pozn.: recenze je vytvořena na základě zkušeností a postřehů autora, lektora AJ, s užíváním výukové aplikace Duolingo.

### Popis aplikace

[Duolingo](https://www.duolingo.com) je aplikace zaměřená na výuku cizích jazyků, aktuálně se pyšnicí počtem až 300 milionů uživatelů a možností vzdělávání se ve více než třiceti různých jazycích (Duolingo.com).

Aplikace je založená na prvcích gamifikace, výuka zvoleného jazyka je tedy provázena sbíráním zkušenostních bodů, které uživatele posouvají v rámci žebříčků a různých lig. Za splněné lekce lze také sbírat červené drahokamy (tzv. lingots), které hrají roli místní měny a slouží hlavně k nákupu dalších lekcí či vylepšení a také k úpravám kosmetického rázu. Dalším gamifikačním prvkem je skutečnost, že Duolingo každý den vyzývá uživatele ke splnění určitého počtu lekcí (počet lze upravit v nastavení), přičemž pokud hráč tento denní cíl splní, daný den je označen jako „absolvovaný“ a započítá se do jakési posloupnosti těchto „odbytých“ dnů. Uživatel má tedy možnost vidět, kolik dnů v řadě se jazyku bez přestávky věnoval. Pokud hráč den vynechá, posloupnost je přerušena, a je nutné začít znovu od začátku (popřípadě investovat herní měnu jako „odpuštěk“).

Samotné studium jazyka vždy začíná volbou oblasti (cestování, rodina, přídavná jména, apod.), ve které má uživatel zájem lekci absolvovat. Jednotlivé oblasti jsou uspořádány do jakéhosi „stromu“, který se jejich plněním postupně odemyká a zpřístupňuje stále nové obtížnosti a nová témata. Každá lekce potom obsahuje 15 cvičení, která na sebe navazují, a po vyplnění každého z nich aplikace okamžitě poskytuje hráči zpětnou vazbu ohledně správnosti. Pokud je cvičení vyplněno chybně, je nutné jej později zopakovat, aplikace také reaguje na časté chyby uživatele a podsouvá mu problémové úseky stále znovu. Osvojování si jazyka pomocí Duolingo je celkově založené na opakování, drillu, poučování se z vlastních chyb a překladu z rodného jazyka do cizího či naopak. Do jisté míry umožňuje procvičení všech jazykových prostředků (gramatika, slovní zásoba, výslovnost a fráze) i řečových dovedností (mluvený projev, poslech, čtení a psaní). Aplikace také nabádá k vypisování si obtížných slovíček (či vět, frází) do sešitu k případnému zopakování.

V rámci aplikace lze také vyhledávat či přidávat si nové přátele a porovnávat s nimi své pokroky ve studiu na základě získaných zkušenostních bodů. Komunikace s přáteli však v aplikaci není (prozatím) možná, s komunitou však lze své postřehy a zkušenosti sdílet na vyhrazených diskuzních fórech.

## **Duolingo - výhody**

### *Přenositelnost a praktičnost*

Pravděpodobně největší výhodou této aplikace jsou rychle dostupné stručné lekce jazyka, které lze absolvovat v rámci minut, jsou tedy vhodnou výplní času v například momentech, kdy se nemůžeme věnovat žádné serióznější práci, tzn. při cestování, v čekárně u doktora, při pauze na oběd, apod. Aplikace však může být také vhodná k vytvoření si určitého vzdělávacího návyku, můžeme ji například používat před spaním nebo naopak po ránu jako budíček – praktičnost aplikace tedy vybízí k pravidelnému opakování, které je při studiu jazyka velkým přínosem (k pravidelnosti ve studiu ostatně vybízí i sama aplikace svými tipy a herními prvky).

### *Procvičení jazykových prostředků*

Duolingo patrně nejvíce vyniká v oblasti nácviku gramatiky, lze se zde setkat s velkým množstvím gramatických struktur, které je možné si pomocí aplikace efektivně osvojit. Jednotlivé gramatické jevy lze před samotným procvičováním nastudovat v teoretické sekci, kde je gramatika poměrně přehledně vysvětlena. Samotnou kapitolou je pak procvičování slovosledu, na které je kladen velký důraz díky častým cvičením na skládání vět z určitého výběru slov – slovosled je v anglickém jazyce fixní, na rozdíl od jazyka českého, který je mnohem volnějším, studenti mají tedy s touto oblastí často potíže a Duolingo může být v tomto ohledu velkým přínosem. Aplikace může být také výhodou ve spojitosti s prostředky, které vyžadují drill či časté opakování, tedy slovní zásoba a ustálené fráze a výslovnost. Zde však také hodně záleží na aktivitě studenta, tedy na vedení poznámek, kvůli slovíčkům a frázím, nebo opakováním jazykových úseků nahlas (aplikaci lze propojit s mikrofonom), kvůli výslovnosti.

### *Přístupnost*

Zorientovat se v aplikaci není vůbec složité, díky své přístupnosti by měla být vhodná i pro studenty, kteří nemají s výukovými aplikacemi (nebo daným jazykem) žádné zkušenosti. Jednoduše řečeno, uživatel aplikaci zapne, vybere lekci a může začít procvičovat. Aplikace funguje velmi plynule, bez výraznějších chyb. Přehlednost také

podporuje „strom“ vzdělávacích oblastí, kdy uživatel přesně ví, jaký aspekt jazyka zrovna cvičí.

### *Herní prvky*

Co se týče herních prvků, za zmínku určitě stojí počítání dnů, které uživatel studiu jazyka věnoval (spolu s nastavením denní porce studia), hlavně z toho důvodu, že tento prvek podporuje pravidelnost či každodennost ve studiu jazyka. Motivovat uživatele může také sbírání úspěchů za splněné úkoly či posuny v žebříčku, vedle stromu témat se může jednat o další oblast, která indikuje progres v daném jazyce. Velkou výhodou gamifikačních prvků je také fakt, že nijak výrazně nezasahují do vzdělávací sféry aplikace, pokud tedy o tyto prvky uživatel nemá zájem, nemusí jim věnovat žádnou pozornost, a přesto těžit z přínosů aplikace.

### **Duolingo – nevýhody**

#### *Řečové dovednosti*

Osvojení si řečových dovedností (mluvený projev, poslech, čtení a psaní) lze považovat za hlavní cíl při studiu jazyka z toho důvodu, že se v podstatě jedná o užití jazykových prostředků (gramatika, slovní zásoba, apod.) v praxi. Ačkoliv Duolingo v jednotlivých lekcích procvičování těchto dovedností zahrnuje, jedná se pouze o velmi povrchovou záležitost, jako je například přepis krátkých vět po jejich přehrání. Chybí nácvik konverzace a poslechu, student tedy může mít při skutečné komunikaci s jiným člověkem problémy s porozuměním či plynulou reakcí na dané promluvy. O tréninku čtení, porozumění či písemného zpracování delších textů také nemůže být řeč. Jinými slovy, aplikace vyučuje jazyk spíše po teoretické stránce, nabízí spoustu prostoru k procvičování prostředků ke zvládnutí daného jazyka, poskytuje však málo příležitostí k jejich praktickému využití. Aplikace je však stále aktualizována, není tedy vyloučeno, že do ní budou v budoucnu nástroje k procvičování těchto dovedností implementovány, již teď je v rámci některých jazyků poskytována například funkce Duolingo Podcast, zaměřená na poslechová cvičení, je také možné uspořádat různé srazy Duolingo komunity k procvičení konverzace s ostatními uživateli.

### *Herní prvky*

Herní prvky mohou mít i svou odvrácenou stránku. Počítání dnů a žebříčky zde již byly zmíněny jako vhodné aspekty aplikace ke zvýšení motivovanosti uživatele, problém však nastává ve chvíli, když se v této oblasti, jednoduše řečeno, přestane hráči dařit. V praxi se může například jednat o vynechání denní lekce a přerušení dlouze nabývaného „čistého“ řetězce či třeba přesun do nižší ligy, kvůli špatnému umístění v žebříčku. Pro uživatele, kterým na těchto prvcích záleží, to může znamenat obrovskou demotivaci, či dokonce nechat dále aplikaci využívat. Jiným problémem může být přílišné zatížení hráče na herní prvky, kdy mu začíná unikat původní smysl užívání aplikace, tedy učení se cizímu jazyku.

### *Stereotyp*

Při dlouhodobém užívání aplikace se může postupně dostavit stereotyp. Jednotlivá cvičení, jakkoliv jsou zpočátku chytlavá, se časem zkrátka mohou omrzet, protože se neustále opakují. Tento problém může souviset právě také se zmíněným nedostatečným prostorem pro praktické využití jazyka. Ze stereotypu mohou hráče vytrhovat neustálé aktualizace a implementace nových vzdělávacích a gamifikačních prvků do této aplikace.

Uvedená recenze je založená pouze na názoru autora, jeho zkušenostech s výukou angličtiny a užíváním aplikace Duolingo. Jejím účelem je nejen aplikaci představit, ale také poskytnout pohled lektora, který bude následně porovnán s názory studentů na užívání této aplikace.

## 5 PRAKTICKÁ ČÁST – VYHODNOCENÍ NASHROMÁŽDĚNÝCH DAT

### 5.1 VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Kvalitativní výzkum zkoumal 7 hlavních otázek:

1. **Měli studenti již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků, než začali používat Duolingo, a jak je v porovnání s Duolingo hodnotí?**
2. **Co na aplikaci Duolingo studenti hodnotí pozitivně?**
3. **Co na aplikaci Duolingo studenti hodnotí negativně?**
4. **V jakých oblastech angličtiny bylo pro studenty Duolingo přínosem?**
5. **Kolik času studenti aplikaci věnují, pokud ji stále používají?**
6. **Baví studenty ještě pořád užívání aplikace a co je jejich největší motivací?**
7. **Jak studenti hodnotí Duolingo v porovnání s klasickou výukou, mohlo by podle nich klasickou výuku nahradit?**

### 5.2 ANALÝZA ZÍSKANÝCH DAT

Vyhodnocení výsledků kvalitativního výzkumu na základě dat získaných z polostrukturovaných rozhovorů. Jednotlivé výsledky jsou rozděleny do sedmi sekcí, které byly vytvořeny na základě klíčových výzkumných otázek:

**Měli studenti již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků, než začali používat Duolingo, a jak je v porovnání s Duolingo hodnotí?**

Většina zpovídaných studentů před používáním aplikace Duolingo neměla žádné zkušenosti s výukovými aplikacemi zaměřenými na výuku jazyků. S tímto faktem lze nalézt shodu i v odborné literatuře (vztah dospělých studentů a moderních technologií lze nalézt v kapitole 1.2).

Příklady:

**R6 – Lenka:**

*S podobnými aplikacemi jsem zkušenosti neměla.*

**R9 – Zuzana:**

*Ne, neměla, Duolingo bylo první.*

**R13 – Jakub:**

*Ne, neměl jsem žádnou zkušenost.*

Zkušenost potvrdili pouze dva dotazovaní (R8 a R12), v porovnání s jinou aplikací hodnotí jeden Duolingo spíše kladně, hlavně kvůli celkovému zpracování, druhý zase spíše záporně, kvůli nedostatečnému zaměření na slovní zásobu. Oba informátoři momentálně žádné aplikace pro výuku jazyků nevyužívají.

**R8 – Denisa:**

*Ano. Mozkovna, Sports Tracker...pak jsem se ještě učila francouzsky, ale teď si nemůžu vzpomenout, jak se to jmenovalo...Duolingo mě asi bavilo víc, tamta aplikace byla taková spíš čistě překladatelská, nezáživná.*

**R12 – Alena:**

*Aktuálně používám Vocabulary Trainer na anglická slovíčka....Je pro mě lepší, mám problémy se slovní zásobou a na tu je Vocabulary Trainer zaměřený.*

Jiný tázaný (R4) zmínil využívání webových stránek jako zdroj materiálů k procvičování angličtiny, přičemž užívá Duolingo pouze 2x týdně společně s těmito materiály.

**R4 – Ivana:**

*Občas si dělám kvízy na Help for English, pokud se to bere jako aplikace...vyplňuju si tam různá cvičení, také sleduji „slovíčka dne“...To podle mě nejde moc srovnávat,*



*Duolingo je spíš taková hra, Help for English je pro mě takový zdroj klasických cvičení na vyplnění. Používám střídavě obojí.*

Je tedy možné, že předchozí zkušenost s aplikacemi pro výuku jazyků může mít negativní vliv na užívání Duolingo z pohledu atraktivity – po zážitku s jinými aplikacemi už uživatel nemusí Duolingo vnímat jako něco nového, zábavného, dříve se tedy může dostavit stereotyp.

### **Co na aplikaci Duolingo studenti hodnotí pozitivně?**

Odpovědi studentů na pozitiva aplikace Duolingo byly velice variabilní. Nejvíce kladných ohlasů sklidila aplikace za své zpracování, dostupnost zdarma a přístupnost odkudkoliv a kdekoliv, tedy typické výhody spojené s metodami e-learning či m-learning (viz kapitoly 2.3 a 3.1) Co se týče celkového zpracování, často byly kladně hodnoceny upomínky vybízející k procvičování, jednoduchost a návykovost a také gamifikační prvky (studenti však upozorňují, že spíše ze začátku).

Příklady:

#### **R1 – Veronika:**

*Libilo se mi grafické prostředí a celkové pojetí této aplikace, působí jaksi hravě, až bych řekla návykově. Taký jsem uvítala upozornění, která se mi na mobilu objevovala, když jsem někdy zapomněla splnit svůj denní plán. Aplikace je v tomto velmi přátelská.*

#### **R3 – Adam:**

*Mohu se učit kdekoliv, třeba i při směně, když mám chvílku. Taký je to zadarmo.*

#### **R5 – Milan:**

*Nutí mě pracovat, často zapomínám a někdy jsem trochu líný (smích). Můžu procvičovat denně, kdykoli a kdekoli a je to docela zábavné... jak je to zpracované. Je to takové svižné, chytlavé. Možná i takové ty úspěchy, ale to spíše na začátku. Asi nejvíc ten pocit, že pro sebe něco dělám.*

V menšině pak byly zmíněny aspekty aplikace, jako jsou okamžitá zpětná vazba, variabilita cvičení, motivační hlášky a tipy, drillová cvičení, nastavení délky procvičování a také pocit zadostiučinění po absolvovaných lekcích.

Příklady:

**R2 – Renáta:**

*Motivovalo mě ohodnocení sovičky (smích), je fajn, že je to zdarma, ovládání je jednoduché, zvládla jsem to i já.*

**R4 – Ivana:**

*Nutí to opakovat fráze, kde jsem udělala chybu. Chodí mi upomínky, když to zapomenu zapnout. Můžu si nastavit, jak dlouho chci procvičovat.*

**R6 – Lenka:**

*Libí se mi, že kombinuje různé druhy procvičování, jako je výběr z nabízených možností, psaní vět, mluvené slovo. Je dobré, že jsou všechna slova, která vyberu, ihned vyslovena anglicky, je fajn je slyšet nahlas. Také se mi líbí rychlá kontrola – okamžitá zpětná vazba.*

**Co na aplikaci Duolingo studenti hodnotí negativně?**

Ve spojitosti s negativními stránkami aplikace došlo mezi studenty k mnohem větší shodě, než u pozitiv. Pro nadpoloviční většinu tázaných byl hlavním problémem stereotyp, který se časem při užívání Duolingo dostavil. Kritizovány byly hlavně opakující se lekce, věty a slovní zásoba, celkově jednotvárnost, nedostatek různorodosti.

Příklady:

**R3 – Adam:**

*Hodně se opakuje podobný druh cvičení, stejná slovíčka...*

**R9 – Zuzana:**

*Časem je to ale strašně jednotvárné.*

**R12 – Alena:**

*...moc mi nevyhovovalo, přišlo mi, jako by se pořád dokola opakovalo.*

Jiné výtky se vyskytovaly spíše minimálně, jednalo se například o stinné stránky gamifikačních prvků, kdy došlo k demotivaci při neúspěchu či celkové averzi k těmto prvkům. Problematice gamifikace se podrobněji věnuje kapitola 3.3, možné nevýhody této metody zmiňují také Furdu, Tomozei a Kose (2017, s. 57 – 58) ve své práci zabývající se touto oblastí.

Dále se jednalo o problémy s reklamou, spotřebou baterie, nedostačujícím vysvětlením gramatiky a chybějící konverzací.

Příklady:

**R5 – Milan:**

*Hodně spotřebovává baterii. Někdy mě trochu vytočí, když mi přijde upozornění, ale asi je to dobře (smích).*

**R7 – Radka:**

*Když jsem narazila na gramatiku, kterou jsme neprobírali v hodině, tak jsem trochu tápala, protože aplikace to vysvětlí ne moc srozumitelně. Tuším, že to byly takové ty slovesné vzorce, nebo jak se tomu říká...ale metodou pokus-omyl se člověk časem zorientuje....V listopadu jsem byla na dovolené a přerušila jsem sérii těch splněných dnů, což mě tak na týden odradilo od hraní (smích).*

**R13 – Jakub:**

*Časem je to stereotypní, sem tam nějaká reklama, ale to se dá přežít.*

## **V jakých oblastech angličtiny bylo pro studenty Duolingo přínosem?**

Naprostá většina dotazovaných pocítila zlepšení v oblasti jazykových prostředků. Nejčastěji byly zmíněny gramatika (hlavně problematika slovosledu a členů) a slovní zásoba. V těsném závěsu pak následovaly ustálené fráze a výslovnost, kde studenti také mluví o pokroku. Jeden z dotazovaných si je pak jistější v oblasti pravopisu, tedy psané formě jednotlivých výrazů.

Příklady:

### **R2 – Renáta:**

*Hodí se to asi nejvíce na gramatiku, neuzná ani malé chyby, takže to člověka donutí dát si pozor. Možná výslovnost, každé použité slovíčko to nahlas opakuje a asi pravopis (jak se co píše).*

### **R7 – Radka:**

*Hodně to procvičuje takové ty ustálené fráze, hodně opakuje slovíčka, což se mi hodí, protože mám problém zapamatovat si, jak se píše.*

### **R11 – Věra:**

*Největším přínosem bylo, že mě to upozornilo na používání členů v angličtině, do té doby jsem jim nevěnovala takovou pozornost, teď se na ně soustředím víc.*

## **Kolik času studenti aplikaci věnují, pokud ji stále používají?**

Z celkového počtu 13 dotazovaných aplikaci Duolingo stále pravidelně (denně) používají 3 studenti (R1, R7 a R10):

### **R1 – Veronika:**

*Mám to nastavené zhruba na těch 15 min denně, abych splnila denní limit.*

### **R7 – Radka:**

*Snažím se každý den alespoň těch pět minut.*

**R10 – Jana:**

*Nepřestala, pořád jedu! (smích)...Jak se mi to zrovna hodí, 15-30 min.*

7 z dotazovaných aplikaci používá nepravidelně, nárazově (ze smíšených důvodů: kvůli práci, kvůli jednotvárnosti, ale i z vlastní vůle).

Příklady:

**R2 – Renáta:**

*Občas to na chvíli zapnu, ale spíše nepravidelně...Když ji pustím, tak se většinou snažím alespoň těch 20 min.*

**R6 – Lenka:**

*Věnuji, ale méně, než když jsem začínala, to mě to bavilo hodně. V jednu chvíli jsem měla delší pauzu, protože jsem měla hodně práce, pak jsem začala Duolingo zase nepravidelně používat – párkrát do týdne...kolem 10 min.*

**R13 – Jakub:**

*Občas si to pustím, je to dobré na cesty... To opravdu záleží na situaci, někdy 5 min, někdy i 30.*

3 tázaní se již aplikaci nevěnují (R8, R9 a R12), důvody jsou stereotyp či nezájem o aplikaci. Co se týče délky procvičování, u většiny studentů záleží na náladě či situaci, často mluví o rozmezí zhruba 5 – 20 min. Většinou se ale shodují, že aplikaci věnují méně času, než když s ní začínali.

**R8 – Denisa:**

*Aplikace začala být hodně stereotypní, na začátku mě hodně bavilo sbírat skóre a postupovat do vyšších a vyšších lig, časem se to ale omrzelo, začala jsem v žebříčkách klesat a už to nebylo ono. Pak jsem ještě nějakou dobu aplikaci používala, ale už jsem se*

*do toho spíš přemáhala, tak jsem přestala... Na začátku klidně i hodinu v kuse, kvůli skóre (smích), později jsem byla ráda, když 5 min denně.*

**R9 – Zuzana:**

*...po pravdě už jsem přestala... Ano, nejspíš kvůli jednotvárnosti. Dala jsem tomu chvíli šanci, ale není to pro mě.... Dříve zhruba 10 min denně.*

**R12 – Alena:**

*Věnovala jsem se tomu jenom pár týdnů, opravdu mě to nezaujalo. Možná pro děti by to bylo lepší, kvůli sbírání různých těch bodíků a podobně.*

**Baví studenty ještě pořád užívání aplikace a co je jejich největší motivací?**

Studenti, kteří se aplikaci věnují pravidelně (R1, R7, R10) považují Duolingo za vhodný doplněk prezenčního kurzu angličtiny, zároveň všichni plní denní výzvu a snaží se řetězec nepřerušit.

**R1 – Veronika:**

*...asi méně než na začátku, ale rozhodně se nechystám přerušit sérii dnů!*

**R7 – Radka:**

*Na začátku asi soutěžení s ostatními. Ted' už vůbec, ale myslím si, že v těch počátečních fázích to dokáže motivovat....dokud člověk nespadne někam dolů (smích)...přijde mi to jako fajn doplnění normálních hodin.*

**R10 – Jana:**

*Moc se mi to líbí... Je to takový dobrý doplněk ke klasickým hodinám a domácím úkolům, přece jen se vidáme jen jednou týdně. Tohle je možné zapnout kdykoliv a kdekoliv, takže to není tak časově náročné*

Studenti, kteří se aplikaci věnují nepravidelně, mají podobné motivy, Duolingo je pro ně nástrojem, jak procvičit angličtinu i mimo běžné hodiny, věří, že je pro ně přínosem, denní výzvou však vázání nejsou. Více jak polovina uživatelů tvrdí, že je aplikace baví

méně, než na začátku, což pravděpodobně souvisí s klesající dobou procvičování (viz předchozí otázka).

Příklady:

**R2 – Renáta:**

*Už je to takové stereotypní, na začátku mě to bavilo více... Máme společně angličtinu jen hodinu týdně, a tohle je zase něco navíc.*

**R4 – Ivana:**

*Dříve jsem to zapínala častěji, ale už mě to nebaví tolik, jako na začátku... Je to taková aktivita mimo naše hodiny. Věřím, že to trochu pomáhá.*

**R11 – Věra:**

*Už mě tolik nebaví, ale chápu, že je to asi dobré, sem tam něco člověku v hlavě uvízne.*

**Jak studenti hodnotí Duolingo v porovnání s klasickou výukou, mohlo by podle nich klasickou výuku nahradit?**

Všichni dotazovaní se shodli, že užíváním aplikace Duolingo není možné nahradit prezenční výuku. Jako nejčastější problém byl vnímán nedostatek možnosti konverzace v rámci aplikace (související s nedostatkem kontaktu s jinými lidmi) a nedostatečné vysvětlení gramatiky. V menší míře byly zmíněny také nedostatečné procvičení poslechu a čtení. Ačkoliv podle tázaných nelze pomocí Duolingo běžnou výuku nahradit, považují za vhodné aplikaci s hodinami v jazykové škole kombinovat a využívat ji k dalšímu procvičování ve volném čase.

Příklady:

**R1 – Veronika:**

*Duolingo je skvělé, ale chybí zde poslech a obyčejná konverzace, která je pro mě hodně důležitá. Pokud by mělo nahradit normální výuku, musely by tyto věci být nějak doplněny.*

**R4 – Ivana:**

*V klasických hodinách se procvičí mluvené slovo, čtení...Duolingo je dobré spíše pro zopakování třeba té gramatiky. Nejlepší je asi obojí kombinovat.*

**R12 – Alena:**

*Nejvíce mi ale asi vyhovuje konverzace v klasických hodinách...je to takové veselejší...*



## ZÁVĚR

Prvním cílem této práce bylo zjistit, jakou mají dospělí studenti angličtiny v jazykové škole zkušenost se vzdělávacími aplikacemi pro výuku jazyků. Na základě dat z polostrukturovaných rozhovorů bylo zjištěno, že ačkoliv jsou mobilní zařízení běžnou součástí života dospělých studentů, zkušenost s těmito aplikacemi jich mělo pouze minimum. Ukázalo se však, že oba studenti, kteří zmínili, že v minulosti výukové jazykové aplikace používali, se již přestali věnovat aplikaci Duolingo. Z hlediska poutavosti, zajímavosti či atraktivity může tedy mít předchozí zkušenost s jazykovými aplikacemi negativní vliv na užívání Duolingo.

Dalším cílem práce bylo definovat výhody a nevýhody vzdělávací aplikace Duolingo. Z výsledků výzkumu vyplývá, že názor studentů na kladné či záporné stránky aplikace se v hlavních bodech shoduje s pohledem autora – lektora AJ (viz kapitola 4.2). Pozitivně je aplikace vnímána hlavně díky umožnění procvičování jazyka jednoduchou, zábavnou formou, dále dostupností odkudkoliv, kdykoliv a zdarma a v neposlední řadě také svým zaměřením na jazykové prostředky, zejména pak gramatiku a slovní zásobu. Naopak záporně je vnímána postupně se dostavující jednotvárnost, způsobená hlavně repetitivním charakterem aplikace, dále pak nedostatečný prostor pro procvičení řečových dovedností, zejména pak mluveného projevu.

Posledním cílem výzkumu bylo určit, zda může Duolingo sloužit jako vhodný doplněk k prezenčním hodinám angličtiny. Navzdory některým nevýhodám 10 ze 13 tázaných studentů aplikaci Duolingo stále využívá a doporučuje ji jako vyhovující doplněk kurzu anglického jazyka. Nutné je však brát v potaz nedostatky aplikace. Řešením jednotvárnosti může být například upozornění studentů na tento problém, doporučení kratší, ale pravidelnější doby procvičování či zavedení krátkých konzultací pokroku ve skupině. Nedostatek cvičení na řečové dovednosti lze zase kompenzovat větším zaměřením prezenčních hodin na tuto oblast.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Seznam použitých českých zdrojů

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum : základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál s.r.o., 2016. ISBN: 978-80-262-0982-9

KOPECKÝ, K. *E-learning (nejen) pro pedagogy*. Olomouc: Hanex, 2006. ISBN: 80-85783-50-9

MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky*. Brno: PedF MU, 1995. ISBN: 80-210-1124-6

PRŮCHA, J. - WALTEROVÁ, E. - MAREŠ, J.: *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2009. ISBN: 978-80-262-0403-9

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha: Grada, 2007. ISBN: 80-85866-33-1

VAŠUTOVÁ, J. *Profese učitele v českém vzdělávacím kontextu*. Brno: Paido, 2004. ISBN: 80-7315-082-4

VAŠUTOVÁ, J. *Vzdělávání dospělých*. Opora ke studiu. Akcent College Prague: 2011.

ZOUNEK, J., JUHAŇÁK, L., STAUDKOVÁ, H. aj. POLÁČEK. *E-learning. Učení (se) digitálními technologiemi*. Praha: Wolters Kluwer ČR, a.s., 2016, 280 s. ISBN: 978-80-7552-219-1 (Pdf)

## Seznam použitých zahraničních zdrojů

KEDDIE, J. *Videotelling: YouTube Stories for the Classroom*. Jamie Keddie: 2017. ISBN-13: 9780995507807

## Seznam zdrojů dostupných online

ABBAD, M. M., MORRIS, D., & De NAHLIK, C. *Looking under the Bonnet: Factors Affecting Student Adoption of E-Learning Systems in Jordan* (Online). The International

Review of Research in Open and Distance Learning: 2009. Dostupný z:  
<https://pdfs.semanticscholar.org/120b/55e112ed08cbb8b99dbf02bc95a226c0ffb9.pdf?ga=2.205489749.476088643.1580550057-575059980.1580550057>

ALLY, M. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. AU press. Athabasca University: 2009. ISBN: 978-1-897425-44-2. Dostupný z:  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.2163&rep=rep1&type=pdf>

ANDERSON, T. *The Theory and Practice of Online Learning* (Online). AU press. Athabasca University: 2008. Dostupný z:  
[http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales\\_u/99Z\\_Anderson\\_2008-Theory\\_and\\_Practice\\_of\\_Online\\_Learning.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/99Z_Anderson_2008-Theory_and_Practice_of_Online_Learning.pdf)

ANTIN, J. *Gamification is not a Dirty Word*. In: DETERDING, S. *Gamification: Designing for Motivation*. (Online). Hamburg University: 2012. Dostupný z:  
[https://www.researchgate.net/profile/Sebastian\\_Deterding/publication/244486331\\_Gamification\\_Designing\\_for\\_motivation/links/0a85e53a049814673c000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sebastian_Deterding/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation/links/0a85e53a049814673c000000.pdf)

ARKORFUL, V.; ABAIDOO, N. *The role of e-learning, the advantages and disadvantages of its adoption in Higher Education*. (Online) Seriálová publikace. International Journal of Education and Research, 2014. Dostupný z:  
<https://www.ijern.com/journal/2014/December-2014/34.pdf>

BAER, S. *The Rise of Educational Games*. (Online). In: elearningindustry.com. 2018. Dostupný z: <https://elearningindustry.com/rise-of-educational-games>

BOWDEN, P. *Beginners Guide to Massive Open Online Courses (MOOC)*. (Online). In: classcentral.com 2019. Dostupný z: <https://www.classcentral.com/help/moocs>

BRAME, C. J. *Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content*. (Online). In: ncbi.nlm.nih.gov. 2016. Dostupný z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5132380/>

BROWN, T. & MBATI, L. *Mobile Learning: Moving Past the Myths and Embracing the Opportunities*. (Online). International Review of Research in Open and Distributed Learning: 2015. Dostupný z: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i2.2071>

BRUCK, P., MOTIWALLA, L. a FOERSTER, F. *Mobile Learning with Micro-content: A Framework and Evaluation*. (Online). 25th Bled eConference eDependability: Reliable and Trustworthy eStructures, eProcesses, eOperations and eServices for the Future. Slovenia: 2012. Dostupný z: [https://domino.fov.uni-mb.si/proceedings.nsf/0/c3fb705e43f2f302c1257a2a0032cc30/\\$FILE/P38\\_Bruck\\_35.pdf](https://domino.fov.uni-mb.si/proceedings.nsf/0/c3fb705e43f2f302c1257a2a0032cc30/$FILE/P38_Bruck_35.pdf)

BUCHEM, I., HAMELMANN, H. *Microlearning: a strategy for ongoing professional development*. (Online). eLearning Papers: 2010. Dostupný z: [https://scholar.google.com/citations?user=ckAmOt4AAAAJ&hl=en&oi=sra#d=gs\\_md\\_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview\\_op%3Dview\\_citation%26hl%3Den%26user%3DckAmOt4AAAAJ%26citation\\_for\\_view%3DckAmOt4AAAAJ%3Au5HHmVD\\_uO8C%26tzm%3D-60](https://scholar.google.com/citations?user=ckAmOt4AAAAJ&hl=en&oi=sra#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DckAmOt4AAAAJ%26citation_for_view%3DckAmOt4AAAAJ%3Au5HHmVD_uO8C%26tzm%3D-60)

*Center for Community Learning and Leadership*. (Online). ©2019. Dostupný z: <http://www.sjsu.edu/ccll/community/what/index.html>

COOK, J, SMITH, M. *Beyond formal learning: Informal community eLearning*. (Online) Computers & Education 43: 2004. Dostupný z: [https://www.cin.ufpe.br/~mlearning/intranet/Informal\\_learning/Informal%20community%20eLearning.pdf](https://www.cin.ufpe.br/~mlearning/intranet/Informal_learning/Informal%20community%20eLearning.pdf)

CLOVER, I. *Advantages and Disadvantages of E-learning*. In: elearningindustry.com. 2017. Dostupný z: <https://elearningindustry.com/advantages-and-disadvantages-of-elearning>

*Computer Hope*. © 2019 (Online). Dostupný z: <https://www.computerhope.com/jargon/e/elearning.htm>

Citeseerx.ist.psu.edu. © 2020. Dostupný z:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.642.6498&rep=rep1&type=pdf>

Definitions.net. © 2020. (Online). Dostupný z:

<https://www.definitions.net/definition/PERMALINK>

Duolingo.com. © 2020. (Online) Dostupný z: <https://cs.duolingo.com/>

Externí expertní skupina pro přípravu Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+. *Hlavní směry vzdělávací politiky ČR do roku 2030+*. (Online). Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy: 2019. Dostupný z: <http://www.msmt.cz/file/51582/>

FURDU I., TOMOZEI, C. a KOSE, U. *Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom*. (Online). In: arxiv.org. 2017. Dostupný z:

<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1708/1708.09337.pdf>

Gov.uk. © Crown Copyright. Dostupný z: <https://www.gov.uk/government/statistical-data-sets/fe-data-library-community-learning>

GUTTIEREZ, K. *10 Great Moments in E-learning History* (Online). In: shiftelearning.com. 2014. Dostupný z:

<https://www.shiftelearning.com/blog/bid/343658/10-Great-Moments-in-eLearning-History>

GÜTTLER, Jan. *Interaktivní tabule* (Online) AV Media: 2007. Dostupný z:

<http://clanky.hyperinzerce.cz/zajimavosti/1882-invexinteraktivni-tabule-av-media/>

HARRIS, J. *An Introduction to Authoring Tools*. (Online). Learning Circuits: 2002.

Dostupný z:

<https://web.archive.org/web/20080511182543/http://www.learningcircuits.org/2002/mar2002/harris.html>

HELPS, H. *The Power of Storytelling in eLearning* (Online). In: instructure.com. 2019.

Dostupný z: <https://www.instructure.com/bridge/blog/the-power-of-storytelling-in-elearning>

HETSEVICH, I. *Advantages and Disadvantages of E-learning Technologies for Students*. (Online). In: joomlalms.com. Dostupný z: <https://www.joomlalms.com/blog/guest-posts/elearning-advantages-disadvantages.html>

HOFFMASTER, D. *The E-learning Evolution*. (Online). In: Berman (Ed). *E-learning Concepts and Techniques*. Bloomsburg University of Pennsylvania. Department of Instructional Technology: 2006. Dostupný z: <http://213.55.83.214:8181/Education/27521.pdf>

*Institute of Progressive Education and Learning* ©. (Online). 2014. Dostupný z: <http://institute-of-progressive-education-and-learning.org/elearning-i/elearning-educational-games/>

JAMES, J. *Disadvantages of E-learning*. (Online) In: activia.co.uk. 2015. Dostupný z: <https://www.activia.co.uk/blog/8-disadvantages-of-e-learning>

JOMAH, O., MASOUD A., KISHORE X., a AURELIA S. *Micro Learning: A Modernized Education System*. (Online). BRAIN: 2016. Dostupný z: <http://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/582>

*Knihaelearning.cz*. © 2020. (Online). Dostupný z: <http://knihaelearning.cz/objekty.html>

KOPECKÝ, K. *Modely tzv. Blended learningu (úvod do problematiky)*. (Online). In: net-university.cz. Dostupný z: <http://www.net-university.cz/blog/modely-tzv-blended-learningu-uvod-do-problematiky/>

LAWLESS, L. *What is E-learning?* (Online) In: learnupon.com. 2018. Dostupné z: <https://www.learnupon.com/blog/what-is-elearning/>

LAWLEY, E. *Gamification is not a Dirty Word*. In: DETERDING, S. *Gamification: Designing for Motivation*. (Online). Hamburg University: 2012. Dostupný z: [https://www.researchgate.net/profile/Sebastian\\_Deterding/publication/244486331\\_Gamification\\_Designing\\_for\\_motivation/links/0a85e53a049814673c000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sebastian_Deterding/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation/links/0a85e53a049814673c000000.pdf)

*Longman Dictionary of Contemporary English*. © 2019 (Online) Pearson: 2008 (revised: 2015). Dostupný z: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/e-learning>

- McCLURE, L. *25 awesome apps for teachers, recommended by teachers* [online]. TED-Ed Innovative Educators, 2015. [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <https://blog.ed.ted.com/2015/09/19/25-awesome-apps-for-teachers-recommended-by-teachers/>
- Mediaguru.cz*. ©2020 (Online). Dostupný z: <https://www.mediaguru.cz/slovník-a-mediatypy/slovník/klicova-slova/web-2-0/>
- NAYEBI, F., DESHARNAIS J., ABRAN, A. *The state of the art of mobile application usability evaluation*. (Online). 25th IEEE Canadian Conference on Electrical and Computer Engineering (CCECE), Montreal: 2012. Dostupný z: [https://www.researchgate.net/publication/242094885\\_The\\_State\\_of\\_the\\_Art\\_of\\_Mobile\\_Application\\_Usability\\_Evaluation](https://www.researchgate.net/publication/242094885_The_State_of_the_Art_of_Mobile_Application_Usability_Evaluation)
- NAZARLOU, M. M. *Research on Negative Effects of E-learning*. (Online). Maku. Islamic Azad University: 2013. Dostupný z: <https://wireilla.com/papers/ijmnet/V3N2/3213ijmnet02.pdf>
- NICHOLSON, S. (Forthcoming). *A RECIPE for Meaningful Gamification*. To be published in Wood, L & Reiners, T., eds. *Gamification in Education and Business*, New York: Springer. Available online at <http://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf>
- NOURI, J., CERRATO-PARGMAN, T., ROSSITO, C. & RAMBERG, R. *Learning with or without mobile devices? A comparison of traditional school field trips and inquiry-based mLearning activities*. (Online). *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*: 2014. Dostupný z: [https://www.researchgate.net/publication/260652714\\_Learning\\_with\\_or\\_without\\_mobile\\_devices\\_A\\_comparison\\_of\\_traditional\\_school\\_field-trips\\_and\\_inquiry-based\\_mobile\\_learning\\_activities](https://www.researchgate.net/publication/260652714_Learning_with_or_without_mobile_devices_A_comparison_of_traditional_school_field-trips_and_inquiry-based_mobile_learning_activities)
- OBLINGER, D. G. *Game changers: Education and Information Technologies* (Online). Educause: 2012. ISBN: 978-1-933046-00-6. Dostupný z: <https://www.educause.edu/research-and-publications/books/game-changers-education-and-information-technologies>

Oxfordhouse.cz. © 2020. (Online). Dostupný z: <https://www.oxfordhouse.cz/kurzy-anglictiny/urovne-anglictiny/>

PALÁN, Z. *Dospělý, dospělost*. In: *Andragogický slovník*. (Online) 2003. Dostupný z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník/dospely-dospelost>

PALÁN, Z. *Komunita*. In: *Andragogický slovník*. (Online) 2003. Dostupný z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník/komunita>

PALÁN, Z. *Komunitní vzdělávání*. In: *Andragogický slovník*. (Online) 2003. Dostupný z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník/komunitni-vzdelavani>

PAPPAS, C. *Top 8 Benefits of Using Learning Management Systems*. (Online). 2016. In: elearningindustry.com. Dostupný z: <https://elearningindustry.com/top-8-benefits-of-using-learning-management-systems>

PARSONS, D. *The future of mobile learning and implications for education and training*. In ALLY, M. & TSINAKOS, A., Editors, *Perspectives on Open And Distance Learning: Increasing access through mLearning*. (Online). Published by the Commonwealth of Learning and Athabasca University, Vancouver, Canada: 2014. Dostupný z: [http://oasis.col.org/bitstream/handle/11599/558/pub\\_Mobile%20Learning\\_web.pdf#page=234](http://oasis.col.org/bitstream/handle/11599/558/pub_Mobile%20Learning_web.pdf#page=234)

PICKREN, L. *Flipped classroom model puts students at a disadvantage*. (Online). In: thesoutherneronline.com. 2019. Dostupný z: <https://thesoutherneronline.com/72990/comment/flipped-classroom-model-disadvantages-students/>

POWELL, M. *What is a Learning Management System?* (Online). In: docebo.com. 2019. Dostupný z: <https://www.docebo.com/blog/what-is-learning-management-system/>

RADOVIC-MARKOVIC, M. *Advantages and Disadvantages of E-learning in Comparison to Traditional Forms of Learning*. (Online). In: Bolundut (Ed.). *Annals of the University of Petrosani*. Universitas Publishing House Petrosani – Romania: 2010.



ISSN: 1582-5949. Dostupný z:

<https://www.upet.ro/annals/economics/pdf/2010/20100227.pdf>

ROCHELLE, J. *Introducing G Suite for Education*. (Online). In: blog.google. 2016.

Dostupný z: <https://blog.google/topics/education/introducing-g-suite-education/>

ROUSE, M. *Web-based training (e-learning)* (Online). In: Whatis.com. 2005. Dostupné

z: <https://whatis.techtarget.com/definition/Web-based-training-e-learning>

ROSSI, P.G. *Learning environment with artificial intelligence elements* (Online).

Journal of e-learning and knowledge society: 2009. Dostupný z:

<https://pdfs.semanticscholar.org/c32a/c38a0895dd9df8f48345ae1049fd85ff84d6.pdf>

SANGRA, A., VLACHOPOULOS, D. a CABRERA, N. *Building an Inclusive Definition of E-Learning: An Approach to the Conceptual Framework*. (Online).

Universitat Oberta de Catalunya: 2012. Dostupný z:

<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1161/2146>

STEVENS, J. C. *The Advantages and Drawbacks of Learning Management Systems*.

(Online). 2012. Dostupný z: <http://www.hrmguides.co.uk/systems/lms.htm>

UNESCO. *A Lifeline to Learning: Leveraging Technology to Support Education for Refugees*. UNESCO Publishing: 2018. ISBN: 978-92-3-100-262-5

VAUGHAN, N. D., CLEVELAND-INNES, M., GARRISON, D. R. *Teaching in Blended Learning Environments: Creating and Sustaining Communities of Inquiry*.

Athabasca University. AU Press: 2013. ISBN: 978-1-927356-48-7 (Pdf). Dostupný z:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261278>

WILBERT, M. *How and Why to Use Online Video in Education*. (Online). In:

dacast.com. 2019. Dostupný z: <https://www.dacast.com/blog/how-and-why-to-use-online-video-in-education/>

WU, T., SUNG, T., HUANG, Y. a YANG, CH. *Location Awareness Mobile Situated English Reading Learning System*. (Online). Airtlibrary: 2010. Dostupný z:

<http://www.aitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?docid=16079264-201012-201101060059-201101060059-923-933>

# SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

## Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Vztah mezi činiteli vzdělávacího procesu: str. **Chyba! Záložka není definována.**

## Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Macro-learning a micro-learning: str. 46

Tabulka č. 2: Informace o zkoumaných informátorech: str. 55

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A: Rozhovor č. 1 – Veronika

Příloha B: Rozhovor č. 2 – Renáta

Příloha C: Rozhovor č. 3 – Adam

Příloha D: Rozhovor č. 4 – Ivana

Příloha E: Rozhovor č. 5 – Milan

Příloha F: Rozhovor č. 6 – Lenka

Příloha G: Rozhovor č. 7 – Radka

Příloha H: Rozhovor č. 8 – Denisa

Příloha I: Rozhovor č. 9 – Zuzana

Příloha J: Rozhovor č. 10 – Jana

Příloha K: Rozhovor č. 11 – Věra

Příloha L: Rozhovor č. 12 – Alena

Příloha M: Rozhovor č. 13 - Jakub

## **Příloha A**

### **ROZHOVOR Č. 1:**

**Jméno: Veronika**

**Věk: 45**

**Zaměstnání: firemní bankéř**

**Doba studia AJ: 3 roky**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Ráda cestuji, takže se angličtina hodí, hlavně mě to ale baví, líbí se mi pocit komunikovat cizím jazykem, obdivuju lidi, kteří jich umí i víc.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Takové ty klasické: obecně prohlížeč, bankovníctví, slovník, občas WhatsApp pro komunikaci s dcerou.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Nic mě teď nenapadá, asi spíš ne.

#### **Měl/a jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začal/a používat Duolingo?**

Neměla, tahle byla první.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Líbilo se mi grafické prostředí a celkové pojetí této aplikace, působí jaksi hravě, až bych řekla návykově. Taky jsem uvítala upozornění, která se mi na mobilu objevovala, když jsem někdy zapomněla splnit svůj denní plán. Aplikace je v tomto velmi přátelská.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Moc toho není, možná určité fráze a souvětí, které se často opakovaly.

**V jakých oblastech angličtiny je pro Vás Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Je to dobré k nacvičení takových těch častých frází, na slovíčka, na gramatiku je to hodně přísné, takže si také myslím, že to pomohlo.

**Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala, stačí mi to používat takhle samotné.

**Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestala?**

Hraju jí pořád!

**Takže Vás to baví?**

Jojo, asi méně než na začátku, ale rozhodně se nechystám přerušit sérii dnů!

**Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Mám to nastavené zhruba na těch 15 min denně, abych splnila denní limit.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Ve volných chvílích, když mám zrovna čas.

**Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Duolingo je skvělé, ale chybí zde poslech a obyčejná reálná konverzace, která je pro mě hodně důležitá. Pokud by mělo nahradit normální výuku, musely by tyto věci být nějak doplněny.

**Vyzkoušel/a jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Duolingo zatím stačí.

## **Příloha B**

### **ROZHOVOR Č. 2:**

**Jméno: Renáta**

**Věk: 50**

**Zaměstnání: učitelka na SŠ**

**Doba studia AJ: 4 roky**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Beru to jako koníček, také abych se domluvila v zahraničí.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Gmail, kalendář, foťák, internet...nic neobvyklého.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Asi nemám.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Ne, neměla.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Motivovalo mě ohodnocení sovičky (smích), je fajn, že je to zdarma, ovládnutí je jednoduché, zvládla jsem to i já.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Hodně se to opakuje, stejná slovíčka, věty...

#### **V jakých oblastech angličtiny je pro Vás Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Hodí se to asi nejvíce na gramatiku, neuzná ani malé chyby, takže to člověka donutí dát si pozor. Možná výslovnost, každé použité slovíčko to nahlas opakuje a asi pravopis (jak se co píše).

**Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Ne, nedělala, to už by zabíralo moc času.

**Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestala?**

Občas to na chvíli zapnu, ale spíše nepravidelně.

**Baví Vás to?**

Už je to takové stereotypní, na začátku mě to bavilo více.

**Co Vás tedy nejvíce motivuje k dalšímu hraní?**

Máme společně angličtinu jen hodinu týdně, a tohle je zase něco navíc.

**Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Když ji pustím, tak se většinou snažím alespoň těch 20 min.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Večer.

**Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Myslím si, že dlouhodobě asi ne, běžné hodiny by mi chyběly, je to pro mě zábavnější. Duolingo je spíš něco navíc.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím ne.



## **Příloha C**

### **ROZHOVOR Č. 3:**

**Jméno:** Adam

**Věk:** 47

**Zaměstnání:** všeobecný ošetřovatel v psychiatrické léčebně

**Doba studia AJ:** 4 roky

**Proč jste se rozhodl studovat angličtinu?**

Hlavně kvůli cestování, abych se domluvil.

**Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Tak třeba...bankovníctví, PayPal, mapy, GPS.

**Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

MI FIT, aplikace, která hlídá spánek, pitný režim, trénink, atd.

**Měl jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začal používat Duolingo?**

Neměl.

**Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Mohu se učit kdekoliv, třeba i při směně, když mám chvíli. Taky je to zadarmo.

**Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Hodně se opakuje podobný druh cvičení, stejná slovíčka...

**V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Asi nejvíc gramatika, hlavně členy a celkově uspořádání slov ve větě. Také ta slovíčka, sice mě moc nebaví, jak se pořád opakují, ale aspoň si je zapamatuju.

**Dělal jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Ne, nedělal.

**Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestal?**

Věnuju, ale ne každý den.

**Baví Vás to?**

Už míň, ale přijde mi škoda přestat, na procvičení je to dobré.

**Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Kolem 15 min, ale nepravidelně.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Jak kdy, když mám zrovna čas a podle toho, jak jsem v práci.

**Jak byste Duolingo hodnotil v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

To asi ne, sama o sobě by ta aplikace jazyk asi nenaučila, je to spíše na doplnění, aby s tím jazykem byl člověk v kontaktu.

**Vyzkoušel jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím ne.

## **Příloha D:**

### **ROZHOVOR Č. 4:**

**Jméno:** Ivana

**Věk:** 46

**Zaměstnání:** referent stavebního úřadu

**Doba studia AJ:** 3 roky

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Kvůli cestování, chtěla bych se umět domluvit v zahraničí. Ale spíš jako odreagování.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Třeba Google, mapy, slovník,...hlavně to volání.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

To asi nemám.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Občas si dělám kvízy na Help for English, pokud se to bere jako aplikace.

#### **Zkoušela jste si ten kurz, který je tam k mání?**

Nezkoušela, je to zbytečně drahé, vyplňuju si tam různá cvičení, také sleduji „slovíčka dne“.

#### **Je to podle Vás lepší než Duolingo?**

To podle mě nejde moc srovnávat, Duolingo je spíš taková hra, Help for English je pro mě takový zdroj klasických cvičení na vyplnění. Používám střídavě obojí.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Nutí to opakovat fráze, kde jsem udělala chybu. Chodí mi upomínky, když to zapomenou zapnout. Můžu si nastavit, jak dlouho chci procvičovat.

**Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Reklamu, ale není to tak hrozné, určitě ne tolik, abych do toho investovala peníze.

**V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Asi v gramatice, je to dobré na slovosled, pořádek ve větě. Fráze se hodně opakují, takže si je člověk také zapamatuje. To samé slovíčka. Také to hodně procvičuje, jak se slovíčka píší.

**Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala, nemyslím, že je to potřeba.

**Věnujete se Duolingo i nadále, nebo jste již přestala?**

Věnuju se mu zhruba 2x týdně.

**Baví Vás to?**

Dříve jsem to zapínala častěji, ale už mě to nebaví tolik, jako na začátku.

**Co Vás nejvíce motivuje k dalšímu hraní?**

Je to taková aktivita mimo naše hodiny. Věřím, že to trochu pomáhá.

**Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Zhruba takových 15 minut, jak kdy.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Spíše večer.

**Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

V klasických hodinách se procvičí mluvené slovo, čtení...Duolingo je dobré spíše pro zopakování třeba té gramatiky. Nejlepší je asi obojí kombinovat.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Nezkoušela, zatím o to nemám zájem.

## **Příloha E**

### **ROZHOVOR Č. 5:**

**Jméno:** Milan

**Věk:** 45

**Zaměstnání:** voják z povolání

**Doba studia AJ:** 5 let

#### **Proč jste se rozhodl studovat angličtinu?**

Kvůli možnosti získání lepšího pracovního postavení, možná taky kvůli cestování.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Fitness aplikace, počasí, poznámky, WhatsApp, trochu Facebook, občas nějaké hry.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Nějaké kvízy pro děti, aplikace zabývající se sportovní výživou.

#### **Měl jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začal používat Duolingo?**

Ne, neměl.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Nutí mě pracovat, často zapomínám a někdy jsem trochu líný (smích). Můžu procvičovat denně, kdykoli a kdekoli a je to docela zábavné.

#### **Co Vás baví nejvíce?**

Asi celkově, jak je to zpracované. Je to takové svižné, chytlavé. Možná i takové ty úspěchy, ale to spíše na začátku. Asi nejvíc ten pocit, že pro sebe něco dělám.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Hodně spotřebovává baterii. Někdy mě trochu vytočí, když mi přijde upozornění, ale asi je to dobře (smích).

**V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Určitě slovní zásoba, s tím mám největší problém. To opakování, myslím si, docela pomáhá.

**Dělal jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Na problémová slovíčka mám svůj seznam, ale pravidelně si poznámky nedělám.

**Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestal?**

Snažím se věnovat, pokud to časově zvládám.

**Kolik času denně aplikaci věnujete?**

10-15 minut, ale ne každý den.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Před spaním nebo na cestách.

**Jak byste Duolingo hodnotil v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Pro mě je aplikace vhodná k procvičování, ale gramatiku potřebuju konzultovat s učitelem, ta aplikace to ne vždycky dobře vysvětlí.

**Vyzkoušel jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím ne, možná na nějaké kouknu v budoucnu.

## **Příloha F**

### **ROZHOVOR Č. 6:**

**Jméno: Lenka**

**Věk: 43**

**Zaměstnání: sociální pracovníce**

**Doba studia AJ: 4 roky**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Chci se umět domluvit při cestování, na dovolené, chci rozumět anglicky mluvícím filmům a zprávám a textům.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Používám hodně internetový prohlížeč, potom e-mail, klíč k přihlášení do banky, fotoalbum, počasí, sem tam Messenger....asi takhle.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Myslím si, že ne.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

S podobnými aplikacemi jsem zkušenosti neměla.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Líbí se mi, že kombinuje různé druhy procvičování, jako je výběr z nabízených možností, psaní vět, mluvené slovo. Je dobré, že jsou všechna slova, která vyberu, ihned vyslovena anglicky, je fajn je slyšet nahlas. Také se mi líbí rychlá kontrola – okamžitá zpětná vazba.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Když vynechám pár dní procvičování, tak mě posune ve vývoji zpět dozadu, potom se pořád točím na tom stejném tématu a na stejné úrovni, což je nuda. Také mě trochu ruší takové ty doplňující hry, jako je sbírání drahokamů. Je to zbytečné a odvádí to pozornost.



### **V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Upozorňuje mě na správné řazení slov. Oceňuji, že jsou slovíčka a fráze nahlas vyslovovány, jak jsem říkala. Také oceňuji, že na aplikaci mohu mluvit a ta můj projev zkontroluje. Akorát to musím dělat, když jsem doma sama, aby mě nikdo neposlouchal (smích).

### **Jak se cítíte při těchto mluvních cvičeních?**

Na začátku jsem se cítila divně, ale když mě nikdo neposlouchá, tak to zase tolik nevadí. Podobné je to s tím poslechem, člověk musí mít sluchátka, jinak přitahuje pozornost (smích). V poslechu asi také cítím pokrok.

### **Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala, to už je na mě moc náročné.

### **Věnujete se Duolingo i nadále, nebo jste již přestala?**

Věnuji, ale méně, než když jsem začínala, to mě to bavilo hodně. V jednu chvíli jsem měla delší pauzu, protože jsem měla hodně práce, pak jsem začala Duolingo zase nepravidelně používat – párkrát do týdne.

### **Co Vás nejvíce motivuje k dalšímu hraní?**

Celkové zlepšení se v angličtině.

### **Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Nepravidelně kolem 10 min.

### **Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Záleží jak kdy, vždycky je to jiné.

### **Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Je dobré obojí kombinovat. Jako náhradu klasické výuky si to neumím představit, na to je ten jazyk moc komplikovaný.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Doplňky jsem nezkoušela, zatím mi stačí jedna aplikace.

## **Příloha G**

### **ROZHOVOR Č. 7:**

**Jméno: Radka**

**Věk: 43**

**Zaměstnání: učitelka na SŠ**

**Doba studia AJ: 3 roky**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Chtěla bych se domluvit v cizině, rozumět filmům v angličtině.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Chrome, e-mail, Messenger, Facebook, Youtube.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Asi spíš nemám.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Neměla.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Líbí se mi pozitivní motivace...třeba žebříček, denní výzvy, atp.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Když jsem narazila na gramatiku, kterou jsme neprobírali v hodině, tak jsem trochu tápala, protože aplikace to vysvětlí ne moc srozumitelně. Tuším, že to byly takové ty slovesné vzorce, nebo jak se tomu říká...ale metodou pokus-omyl se člověk časem zorientuje.

#### **V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Hodně to procvičujete takové ty ustálené fráze, hodně opakuje slovíčka, což se mi hodí, protože mám problém zapamatovat si, jak se píše.

### **Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala, to už by se mi asi nechtělo.

### **Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestala?**

Snažím se každý den alespoň těch pět minut. V listopadu jsem byla na dovolené a přerušila jsem sérii těch splněných dnů, což mě tak na týden odradilo od hraní (smích). Jinak se ale snažím pravidelně, přijde mi to jako fajn doplnění normálních hodin.

### **Co Vás motivuje k dalšímu hraní?**

Na začátku asi soutěžení s ostatními. Teď už vůbec, ale myslím si, že v těch počátečních fázích to dokáže motivovat....dokud člověk nespadne někam dolů (smích).

### **Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Před spaním.

### **Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Duolingo je dobré na doplnění, je to vlastně takový domácí úkol. Ale jako náhrada asi ne, klasická hodina toho přece jen nabídne víc, hlavně se člověk vidí i s ostatními lidmi.

### **Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Možná někdy vyzkouším, ale zatím ne.

## **Příloha H**

### **ROZHOVOR Č. 8:**

**Jméno: Denisa**

**Věk: 46**

**Zaměstnání: výzkumný pracovník ve Výzkumném Ústavu Bramborářském**

**Doba studia AJ: 3 roky**

**Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Kvůli cestování, pro odreagování.

**Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Používám třeba mapy, dopravní aplikace, počasí, slovník, atd.

**Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Ano: Mozkovna, Sports Tracker....pak jsem se ještě učila francouzsky, ale teď si nemůžu vzpomenout, jak se to jmenovalo.

**Jak byste hodnotila Duolingo v porovnání s touto aplikací na francouzštinu?**

Duolingo mě asi bavilo víc, tamta aplikace byla taková spíš čistě překladatelská, nezáživná. Po pravdě už ale nevyužívám ani jednu (smích).

**Proč jste Duolingo přestala používat?**

Aplikace začala být hodně stereotypní, na začátku mě hodně bavilo sbírat skóre a postupovat do vyšších a vyšších lig, časem se to ale omrzelo, začala jsem v žebříčcích klesat a už to nebylo ono. Pak jsem ještě nějakou dobu aplikaci používala, ale už jsem se do toho spíš přemáhala, tak jsem přestala.

**Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Určitě hezké prostředí, ze začátku motivační sbírání bodů, možná nějaké zajímavosti při načítání.

### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

K odemčení náročnějších úloh musím projít základy. Menší přehlednost v rámci jednotlivých lekcí.

### **V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Časem se začala objevovat těžší a těžší slovíčka, která jsem neznala, aplikace je nutí drillovat, takže si je člověk zapamatuje.

### **Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Aplikace to v tipech doporučovala, ale mně už to přišlo takové navíc.

### **Kolik času denně jste aplikaci věnovala?**

Na začátku klidně i hodinu v kuse, kvůli skóre (smích), později jsem byla ráda, když 5 min denně.

### **Kdy jste se aplikaci nejvíce věnovala?**

Většinou večer.

### **Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Myslím, že nahradit normální výuku by to nemohlo. Chybí detailnější popis gramatiky k lepšímu pochopení, potom také nějaká konverzace s ostatními.

### **Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Nezkoušela jsem to, zatím to nemám v plánu.

## **Příloha I**

### **ROZHOVOR Č. 9:**

**Jméno: Zuzana**

**Věk: 44**

**Zaměstnání: stavební rozpočtář**

**Doba studia AJ: 5 let**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Všichni okolo mě anglicky umí (smích), také občas hraju počítačové hry, takže bych jim ráda rozuměla.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Tak třeba slovníky, prohlížeč obecně, kalendář, mapy, také nějaké hry...

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

To asi ne.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Ne, neměla, Duolingo bylo první.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Hlavně neustálé opakování, takový ten drill, který vás nutí si fráze zapamatovat. Časem je to ale strašně jednotvárné.

#### **Věnujete se aplikaci i nadále?**

Nene, po pravdě už jsem přestala.

#### **Kvůli té jednotvárnosti?**

Ano, nejspíš kvůli jednotvárnosti. Dala jsem tomu chvíli šanci, ale není to pro mě. Nevyhovuje mi učit se jazyk přes telefon, potřebuju kontakt s ostatními.

**Bylo pro Vás Duolingo v něčem přínosem?**

Možná trochu v gramatice, díky úkolům na řazení slov. Velkým přínosem to pro mě ale nebylo.

**Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala.

**Jaký máte názor na sbírání drahokamů, skóre, žebříčky, celkově tuto oblast aplikace?**

Tomu jsem se vůbec nevěnovala.

**Kolik času denně jste se aplikaci věnovala?**

Dříve zhruba 10 min denně.

**Kdy jste se aplikaci nejvíce věnovala?**

Asi večer.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Nezkoušela, není to úplně pro mě.



## **Příloha J**

### **ROZHOVOR Č. 10:**

**Jméno: Jana**

**Věk: 50**

**Zaměstnání: lékařka**

**Doba studia AJ: 4 roky**

#### **Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Kvůli studiu odborné literatury v angličtině. Dále kvůli možnosti účasti na odborných akcích v zahraničí. Také hodně cestuji.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Používám například: Zdraví, mapy, radar, George klíč, Watch, překladač

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Myslím si, že nemám.

#### **Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Asi ne.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Možnost procvičování angličtiny kdykoliv a kdekoliv, procvičování gramatiky probrané při výuce, rozšíření slovní zásoby v různých okruzích, zlepšení výslovnosti opakováním vět po vzoru, zapamatování frází častým opakováním, možnost písemného i mluvního projevu. Je to takové univerzální, od všeho trochu...dobré opakování i mimo běžnou hodinu. Moc se mi to líbí.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Nemám negativní hodnocení, nic mě nenapadá.

### **Děláte si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Občas si zapisuji těžká slovíčka, ve kterých jsem opakovaně dělala chyby.

### **Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestala?**

Nepřestala, pořád jedu! (smích)

### **Co Vás nejvíce motivuje k dalšímu hraní?**

Je to takový dobrý doplněk ke klasickým hodinám a domácím úkolům, přece jen se vídáme jen jednou týdně. Tohle je možné zapnout kdykoliv a kdekoliv, takže to není tak časově náročné.

### **Jaký máte názor na sbírání drahokamů, skóre, žebříčky, celkově tuto oblast aplikace?**

Snažím se dodržet denní úkol, člověka to nutí se učit. Ty ostatní věci jsem ale nesledovala.

### **Kolik času denně aplikaci věnujete?**

Jak se mi to zrovna hodí, 15-30 min.

### **Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

V práci, když mám pauzu, občas večer...rodina si ze mě už dělá legraci, když slyší takové to cinkání při správné odpovědi (smích).

### **Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Duolingo je výborné na každodenní procvičování, klasickou výuku ale nahradit nemůže, k pochopení nové látky je nutná spolupráce s lektorem.

### **Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím jsem nic jiného nezkoušela, bojím se, aby toho nebylo už moc. Možná časem.

## **Příloha K**

### **ROZHOVOR Č. 11:**

**Jméno:** Věra

**Věk:** 43

**Zaměstnání:** odborná rada – katastrální úřad

**Doba studia AJ:** 4 roky

**Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Hlavně kvůli domluvě v cizině, také jako hobby.

**Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Používám třeba: WhatsApp, pak občas různé kalendáře, kalkulačky, atd.

**Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Používala jsem aplikaci, která mi pomáhala ve hře na piano.

**Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Neměla.

**Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Možnost nastavit si denní „dávku“ 5-20 min, „povzbuzuje“ během výuky, je zdarma.

**Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Hodně mi vadí chybějící konverzace, také se často opakují stejné nebo podobné slovní obraty.

**Jaký máte názor na sbírání drahokamů, skóre, žebříčky, celkově tuto oblast aplikace?**

Nevím, tomu jsem se moc nevěnovala.

**V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Největším přínosem bylo, že mě to upozornilo na používání členů v angličtině, do té doby jsem jim nevěnovala takovou pozornost, teď se na ně soustředím víc.

**Dělala jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělala, to už by mi přišlo zdlouhavé.

**Věnujete se Duolingu i nadále, nebo jste již přestala?**

Věnuji se mu, ale spíše sporadicky. Už mě tolik nebaví, ale chápu, že je to asi dobré, sem tam něco člověku v hlavě uvízne.

**Kolik času aplikaci věnujete?**

Dříve jsem ji používala častěji, pak už to bylo hodně stereotypní, takže teď jednou za čas max. 10-15 min.

**Kdy se aplikaci nejvíce věnujete?**

Večer, když mám zrovna chvílku.

**Jak byste Duolingo hodnotila v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Ne, hlavně kvůli té konverzaci.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím ne.

## **Příloha L**

### **ROZHOVOR Č. 12:**

**Jméno: Alena**

**Věk: 44**

**Zaměstnání: katastrální úřad**

**Doba studia AJ: 4 roky**

**Proč jste se rozhodla studovat angličtinu?**

Z důvodu seberealizace.

**Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Třeba: Mapy.cz, krokoměr, anglicko-český slovník, fotky.

**Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Asi nemám.

**Měla jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začala používat Duolingo?**

Aktuálně používám Vocabulary Trainer na anglická slovíčka.

**Jak byste ho hodnotila v porovnání s Duolingo?**

Je pro mě lepší, mám problémy se slovní zásobou a na tu je Vocabulary Trainer zaměřený. Duolingo už nepoužívám, moc mi nevyhovovalo, přišlo mi, jako by se pořád dokola opakovalo. Nejvíce mi ale asi vyhovuje konverzace v klasických hodinách...je to takové veselejší...a čas od času tahle aplikace na slovíčka.

**Je něco, co byste na Duolingo hodnotila pozitivně, co bylo pro Vás přínosem?**

Je to hezky zpracované, jinak asi nic.

**Jak dlouho jste se Duolingo věnovala?**

Věnovala jsem se tomu jenom pár týdnů, opravdu mě to nezaujalo. Možná pro děti by to bylo lepší, kvůli sbírání různých těch bodíků a podobně.

**Vyzkoušela jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím mi to stačí tímto způsobem.

## **Příloha M**

### **ROZHOVOR Č. 13:**

**Jméno: Jakub**

**Věk: 45 let**

**Zaměstnání: hokejový trenér**

**Doba studia AJ: 3 roky**

#### **Proč jste se rozhodl studovat angličtinu?**

Často jezdím do zahraničí, kvůli soustředěním a turnajům (často třeba Finsko nebo Kanada) a potřebuju se domluvit s ostatními trenéry.

#### **Jaké aplikace na mobilu využíváte, kromě volání a sms?**

Hlavně prohlížeč, pak nějaké zprávy, kalendář, poznámky...takovou tu klasiku.

#### **Máte nějakou zkušenost se vzdělávacími aplikacemi, zabývajícími se např. vařením, sportem, atd.?**

Používal jsem několik sportovních aplikací.

#### **Měl jste již zkušenosti s jinými aplikacemi pro výuku jazyků předtím, než jste začal používat Duolingo?**

Ne, neměl jsem žádnou zkušenost.

#### **Co na aplikaci Duolingo hodnotíte pozitivně?**

Je hodně jednoduchá na ovládní, jsou tam krátké lekce, nezabere to moc času, je to zdarma.

#### **Co na aplikaci hodnotíte negativně?**

Časem je to stereotypní, sem tam nějaká reklama, ale to se dá přežít.

#### **V jakých oblastech angličtiny pro Vás bylo Duolingo přínosem? V čem Vám pomohlo zlepšit se?**

Člověk si uvědomí, jak je důležité pořadí slov ve větě, také to neuznává, když vynecháte člen, takže v tomhle to určitě pomáhá taky.

**Dělal jste si při používání Duolingo nějaké poznámky?**

Nedělal.

**Jaký máte názor na sbírání drahokamů, skóre, žebříčky, celkově tuto oblast aplikace?**

Tomu jsem se nevěnoval.

**Věnujete se Duolingo i nadále, nebo jste již přestal?**

Občas si to pustím, je to dobré na cesty.

**Baví Vás to?**

Pokud člověk třeba sedí v autobuse a nemá co na práci, tak to určitě zabaví.

**Co Vás nejvíce motivuje k dalšímu hraní?**

Ve volném čase je to dobré na opakování.

**Kolik času aplikaci věnujete?**

To opravdu záleží na situaci, někdy 5 min, někdy i 30.

**Jak byste Duolingo hodnotil v porovnání s klasickou výukou, popř. myslíte si, že by Duolingo mohlo klasickou výuku nahradit?**

Nemyslím si, že by Duolingo nahradilo normální výuku, je to spíš pro zpestření.

**Vyzkoušel jste nějaké doplňkové aplikace a funkce pro Duolingo (Tinycards, Podcast, Duolingo Plus, apod.), popř. máte v plánu vyzkoušet i jiné aplikace pro výuku jazyků?**

Zatím jsem nic jiného nehledal.



## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:**

Jan Svatoš

**Obor:**

Andragogika

**Forma studia:**

Kombinované studium

**Název práce:**

Implementace mobilních aplikací do výuky anglického jazyka pro dospělé studenty v jazykové škole

**Rok:**

2020

**Počet stran textu bez příloh:**

66

**Celkový počet stran příloh:**

28

**Počet titulů českých použitých zdrojů:**

8

**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů:**

1

**Počet internetových zdrojů:**

60

**Vedoucí práce:**

Mgr. et Mgr. Jan Beseda, Ph.D.