

JAZYKOVÉ VZDĚLÁVÁNÍ V MULTIUŽIVATELSKÉM VIRTUÁLNÍM PROSTŘEDÍ

MAREŠOVÁ Hana, ČR

Resumé

Příspěvek je věnován možnostem využití multiuživatelského virtuálního prostředí (MUVE) v jazykovém vzdělávání. Rozdíly mezi dřívějšími komunikačními nástroji a MUVE jsou založeny zejména na simulaci reálného prostředí prostřednictvím 3D virtuálních grafických objektů, 3D reprezentace uživatele pomocí avatara a komunikací „tváří v tvář“ v reálném čase. V příspěvku jsou analyzovány konkrétní projekty ze světového i českého internetu a multiuživatelských virtuálních prostředí.

Klíčová slova: multiuživatelské virtuální prostředí, jazykové vyučování, e-learning, online výuka.

LANGUAGE EDUCATION IN THE MULTI-USER VIRTUAL ENVIRONMENT

Abstract

The article refers to the possibilities of use the multi-user virtual environment (MUVE) applications in the language education. The differences between the early communication tools and MUVE is based especially on the simulation of real environment by 3D virtual graphics objects, 3D graphical representation of each user (avatar) or communication by virtual "face to face" in real time. The projects from foreign and Czech internet and MUVES focused on the language education are analyzed.

Key words: multi-user virtual environment, language education, e-learning, online education.

1 Úvod

Počítačově podporovaná výuka představuje v současné době jednu z významně se rozvíjejících oblastí, zejména v rámci vysokého školství a dalšího vzdělávání. V souvislosti s rozvojem informačních a komunikačních technologií (ICT) a jejich stále dokonalejšího hardwarového i softwarového vybavení se začínají objevovat i nové cesty jejich využití ve vzdělávání, a to zejména v oblasti e-learningu. Dnes se stávají moderní vzdělávací systémy pro řízení výuky (Learning Management Systems – LMS) personalizovaným virtuálním studijním prostředím, ve kterém student nalezne nejen výukové kurzy, pokyny jak studovat, testy apod., ale může se i účastnit diskusních fór k jednotlivým tématům či konzultovat se spolužáky či pedagogy některé nejasné části učební látky tak, jako by se nacházel v reálné třídě.

2 Multiuživatelské virtuální prostředí

Multiuživatelské virtuální prostředí (MUVE), které je definováno jako virtuální 2D či 3D prostředí představující simulaci reálného prostoru (Brdička, 1999), posouvá výše uvedené aspekty elektronického vzdělávání ještě dále, neboť představuje integraci dosavadně užívaných forem online komunikace a stává se médiem, jehož prostřednictvím je možné vytvářet sociální interakce velmi blízké komunikaci v reálném prostoru. Podle závěrů výzkumů se efektivita komunikace zvyšuje tehdy, pokud jsou charakteristiky média

ve shodě s komunikačními procesy – tedy okamžitost zpětné vazby, variabilita symbolů (počet možných způsobů komunikace), testovatelnost (možnost úpravy před odesláním), replikovatelnost ad. (Říha, 2001). Kolaborativní hypermediální prostředí, které představuje MUVE, splňuje většinu výše uvedených aspektů – jsou to objektově orientované systémy, kde komunikace probíhá v reálném čase, např. prostřednictvím audio či video konference nebo v bezprostřední interakci prostřednictvím svých 3D grafických reprezentací (avatarů). Na rozdíl od předchozích typů komunikace (e-mail, textový nebo videochat), které jsou většinou užívány ke komunikaci izolovaně, komunikace v prostředí MUVE všechny tyto typy integruje a zvyšuje efekt online komunikace. Uživatel pohybující se v MUVE může sledovat komunikaci jednotlivých účastníků, může se v okamžiku přesunout ke konkrétnímu účastníkovi, což vše umožňuje komunikovat velmi podobně jako v reálném prostředí.

MUVE se dnes ve zvýšené míře využívají pro vzdělávací účely a podporu rozvoje profesionálních virtuálních komunit. Lze je považovat za konstruktivní prostředí pro vzdělávání, neboť nejsou jen zdrojem informací, ale je zároveň závislé na styku s ostatními lidmi, což odpovídá současným didaktickým teoriím zdůrazňujícím sociální aspekt vzdělávání. MUVE usnadňuje vzájemnou spolupráci, umožňuje pracovat na společných projektech uživatelům fyzicky vzdáleným, jejichž spolupráce by v reálném světě byla obtížná a rovněž finančně nákladná. Na rozdíl od online podpor vzdělávání, kterou představují LMS, webové stránky či blogy, MUVE umožňuje studentům simulovat reálné situace, při nichž se mohou např. naučit pracovat s objekty a demonstrovat ve virtuálním prostoru právě probíranou látku, mohou se účastnit činností a procesů, které by pro ně byly v reálném prostoru nedostupné (např. tvorba molekulárních struktur, řízení letadla apod.). Pomocí MUVE lze studenty podporovat v elaboraci, vysvětlení a hodnocení informací, za účelem společné tvorby a opětovné rekonstrukce znalostí či řešení problémů. Kolaborace s ostatními studenty stimuluje jejich aktivitu a motivaci.

Podle Říhy (2001) je základním požadavkem na kolaborativní učení přítomnost společného prostředí, ve kterém nabýváme zkušenosti. Tento typ komunity nelze vytvořit pouhým procesem přenosu informací, ale je třeba podpořit realizaci procesu, při kterém budou jednotliví účastníci k sobě navzájem vázáni jistou mírou povinností tak, aby si uvědomovali, co pro ně jejich činnost znamená v kontextu skupiny, jíž jsou členy. Distanční výuka by tedy měla zahrnovat „plně interaktivní mechanismy výuky, typ interakce charakterizované synchronizací v čase, symetrií ve vztahu vyučující – student, synchronizací vztahů kolega – kolega a různými mody smyslového přijímání informací” (Říha, 2001). Proto by měly ICT jakožto médium, prostřednictvím kterého vzdělávání probíhá, zprostředkovat jednotlivci vzdělávací prostředí takovým způsobem, že tito účastníci získají pocit participace ve studijní skupině, což znamená zejména jejich účast na kolaborativním výukovém procesu. Tedy vzdělávací aplikace by neměly být chápány pouze jako komunikační kanál umožňující transfer a výměnu informací, ale také jako médium mezilidské komunikace.

3 Výuka jazyků v internetové síti a MUVE

Evropská komise a Evropská rada klade na jazykové vzdělávání velký důraz a ve svém akčním plánu na podporu jazykového vzdělávání se zaměřuje zejména na oblast celoživotního vzdělávání, zkvalitnění výuky a vytváření příznivého prostředí pro jazykové vzdělávání (Mašková, 2004). V oblasti zkvalitnění výuky je zdůrazňováno využití ICT a elektronického učení. Reakcí na tuto strategii je vznik řady jazykových kurzů, které jsou k dispozici prostřednictvím internetové sítě. Uživatelům v českém prostředí je k dispozici např. online katalog klasických i kombinovaných jazykových kurzů, který obsahuje

informace a kontakty na více než 10 tisíc jazykových škol vyučujících 88 jazyků ve 115 zemích světa (Hubáčková, 2008).

Aspekt bezprostřední online komunikace bez geografických bariér může být pro studium a výuku jazyků výhodným studijním prostředím. Tento trend lze ostatně vysledovat nejen v prostředí světového internetu, ale i v České republice, kde zájem o výuku jazyků přes internet roste každý rok (ČTK, 2009). Rozmach zaznamenává hlavně kombinovaná výuka, při které se účastníci kurzu učí slovíčka a gramatiku na internetu a jednou měsíčně konzultují látku s lektorem osobně, neboť studenti potřebují mít zpětnou vazbu stran výsledků své práce. Zájem o kurzy po internetu vzrostl ve chvíli, kdy byla studentům nabídnuta možnost online konzultace s lektorem.

S vyučujícím mohou komunikovat prostřednictvím Skype, ICQ apod., v některých případech je lektor k dispozici i na telefonu. V současné době můžeme pozorovat prudce se zvyšující poptávku po e-learningové formě výuky, která nabízí online studium (virtuální vzdělávání). Student tak šetří svůj čas tím, že nemusí pravidelně docházet na konkrétní fyzické místo, a proto hledá raději výuku založenou na tvorbě, dodávce a řízení průběhu vzdělávání prostřednictvím internetové sítě. Trend studia jazyků po internetu je dán také nízkými náklady na realizaci výuky, což se projevuje zejména v oblasti podnikového vzdělávání, kde management šetří tímto způsobem náklady na vzdělávání svých pracovníků.

Z konkrétních online projektů v rámci českého internetu lze uvést např. portál Virtuální jazykové učebny (<http://www.onlinelearning.cz> – OLE), který umožňuje komunikaci studentů s lektory a rodilými mluvčími. Platforma OLE, ve které studium probíhá, je podřízená systému online výuky – je zde několik uživatelských rolí, prostředí pro prezentaci učebních materiálů, jsou zde prvky, se kterými jsou studenti zvyklí se setkávat v klasickém školství (třídy, rozvrhy hodin...), systém umožňuje např. také zpětné vyhodnocení průběhu hodin apod. Komunikace mezi lektorem a studentem probíhá prostřednictvím web kamery a sluchátky s mikrofonom. Výuka může probíhat individuálně i ve skupině (max. 6 osob). Při výuce je používána obrazovka, která funguje jako klasická interaktivní tabule, lze na ni promítat prezentace, dokreslovat do prezentovaných materiálů, spouštět zvukové a videoukázky. Virtuální studium nabízí i studentský web English-online.cz, vítěz soutěže Junior Internet 2006, v kategorii Junior Web do 18 let (hlavním autorem je Štěpán Mejzlík). Autoři English-online.cz spolupracují s nakladatelstvím Oxford University Press, s British Council a rovněž s University of Cambridge, díky čemuž jsou studujícím k dispozici bezplatné online ukázky z Cambridgeských zkoušek, lokalizované do češtiny. Mimo toho nabízí projekt, (rovněž zdarma) množství textů, slovíček a gramatiky, které usnadňují výuku angličtiny. Zájemcům jsou k dispozici také poslechy s nahrávkami výslovnosti rodilých mluvčích.

MUVE obohacuje výuku jazyků o další aspekty, zejména z oblasti bezprostřední sociální interakce s ostatními uživateli či kolaboraci na společných úkolech. MUVE umožňuje uživatelům účastnit se multiplicitně a simultánně interakce s digitálními artefakty, procházet virtuální kontexty, reprezentovat sama sebe prostřednictvím avatarů, komunikovat (i nonverbálně) s ostatními účastníky skupiny či prožívat učební zkušenost vytvářením modelů či modelových situací.

V Active Worlds (v jednom z prvních rozsáhlejších MUVE) byla výuka jazyků realizována v InterZone University prostřednictvím hlasového chatu v textově založeném 3D prostředí. Gordon Wilson, který vedl jazykové kurzy, připravoval konverzaci formou každodenních setkání rodilých a nerodilých mluvčích. Tento projekt však již byl ukončen. (Stevens, cit. 2009). V (současné době) nejrozsáhlejším 3D MUVE – v Second Life (SL) – působí řada vzdělávacích institucí, např. The New Media Consortium, které zde má svůj virtuální kampus, právnická fakulta Harvard University, Filozofická fakulta Univerzity

Palackého ad. V SL lze nalézt také mnoho projektů nabízejících výuku řady jazyků (angličtina, čínština, španělština, němčina, japonština, esperanto atd.) – jazykové vzdělávání zajišťují některé komerční firmy ve spolupráci s univerzitami (např. Rockcliffe University Language Lab), lze však nalézt i individuální kurzy poskytované jednotlivci. Pro výuku jazyků lze v SL využít také další projekty – např. Smithsonian Latino Virtual Museum, které vzniklo za spolupráce Ohio University. Jedná se o multikulturní muzeum zaměřené na latinskoamerické dědictví. Je zde prezentována latinskoamerická kultura, pořádány živé hudební či taneční produkce apod. K nejrozsáhlejším projektům v oblasti vzdělávání jazyků patří v SL jazyková škola Languagelab.com, jejíž zakladatelem je David Kaskel z Center for Computing in the Humanities na King's College v Londýně a která nabízí kurzy anglického a španělského jazyka. Studenti navštěvují 120ti akrový ostrov, na kterém je vytvořeno celé město. Setkávají se zde s učiteli a výuka probíhá prostřednictvím různých aktivit, jako je hraní rolí v realisticky vytvořených hotelech, obchodech, barech apod. Výuka probíhá 50 minut několikrát týdně. Studenti se mohou setkávat se svými spolužáky při hraní rolí, při různých sportovních akcích (fotbal apod.) či různých společenských akcích. Komunikace probíhá prostřednictvím hlasové komunikace (přes sluchátka a mikrofon). Zvuková komunikace v SL je prostorově realizovaná rovněž v 3D, což znamená, že hlasy vzdálenějších avatarů vzhledem k uživateli jsou slyšet méně nežli osob v bezprostřední blízkosti, což lépe navozuje simulaci reálného jazykového prostředí.

V českém prostředí SL pracuje od roku 2009 vzdělávací centrum WebSchool, které se zabývá vzděláváním „naživo“ metodou Live Online Teaching. Budova je otevřena v regionu Czechoslovakia2. Live Online Teaching probíhá na rozdíl od statického e-learningu na internetu v reálném čase, ve virtuálních, interaktivních třídách, ve kterých je možné promítat obrázky, prezentace, kreslit na virtuální tabuli, pouštět video soubory atd. Projekt je teprve v začátcích (v současné době jsou realizovány měsíční intenzivní Crash English Courses), ale ředitel WebSchool, Lukáš Paleček, vidí její rozvoj velmi optimisticky: *„Vzdělávání je komunikace a internet představuje prostředek komunikace bez geografických bariér. Předmětem našeho zájmu není online technologie jako taková, jde nám o vzdělávání bez bariér, což nám internet dovoluje lépe, než kdykoli dříve v dějinách lidstva. Tvář vzdělávání se mění a role internetu ve vzdělávání získává na významu. Chceme být součástí tohoto trendu, chceme využívat jeho možnosti a přispívat k určení jeho kvalitativních standardů.“*

4 Závěr

Výuka jazyků prostřednictvím ICT znamená pro uživatele zejména velmi dostupný (a často levnější) způsob učení bez nutnosti závislosti na reálném prostoru, ať už se rozhodne pro systematickou výuku jazyka na renomovaných školách či zvolí individuální formu studia s rodilým mluvčím. MUVE pak může v současné době představovat jistý prototyp budoucí formy výuky. Je jisté, že už nyní má vliv na změnu virtuálního prostoru, na způsob, jakým lze ve virtuální síti komunikovat.

5 Literatura

1. BRDIČKA, B. *Víceuživatelské virtuální prostředí a možnosti jeho využití ve vzdělávání* [online]. Praha: Karlova univerzita, 1999. URL: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/MUVE/>.
2. ČTK. Jazyky se budou stále častěji učit přes internet [online]. *Finanční noviny*. 24. 1: 2009. Dostupné z URL: http://www.financninoviny.cz/zpravodajstvi/pocitace/index_view.php?id=356643.
3. DIETERLE, E., CLARKE J. *Multi-User Virtual Environments for Teaching and Learning*. Harvard University [online]. Dostupné z URL:

- <http://muve.gse.harvard.edu/rivercityproject/documents/MUVE-for-TandL-Dieterle-Clarke.pdf>.
4. ERARD, M. A Boon to Second Life Language Schools. New technology will allow high-quality audio in a virtual world [online]. *Technology Review*. 10. 4. 2007. Dostupné z URL: <http://www.technologyreview.com/Infotech/18510/?a=f>
 5. HUBÁČKOVÁ, J. Jazykové kurzy na celém světě [online]. *Portál jazyků.cz*. 3. 10. 2008. Dostupné z URL: <http://www.portaljazyku.cz/texty/clanky/kurzy-jazykove-zahranici.html>.
 6. JUKES, I., DOSAJ, A. Digital tools for digital students [online]. *The InfoSavvy Group*, February 2003. URL: <http://www.apple.com/au/education/digitalkids/disconnect/landscape.html>.
 7. MAREŠOVÁ, H. E-learning v multiuživatelském virtuálním prostředí. *Journal of Technology and Information Education*. 1/2009, Vol. 1, Iss. 1, s. 39-44, ISSN 1803-537X.
 8. MAREŠOVÁ, H. Nástroje Webu 2.0 ve vzdělávání. *Sborník z mezinárodní konference Trendy ve vzdělávání 2008*. Olomouc, s. 374-378, ISBN 978-80-7220-311-6.
 9. MAŠKOVÁ, I. Jazykové vzdělávání a Evropská unie [online]. *Metodický portál*. 31. 8. 2004. Dostupné z URL: <http://www.rvp.cz/clanek/701/73>.
 10. RITT, Z. Webschool, nový partner v Bohemii [online]. *Second Life.cz*. 13. 3. 2009. Dostupné z URL: <http://www.secondlife.cz/webschool-novy-partner-v-bohemii>.
 11. ŘÍHA, D. Trendy ve výzkumu počítačově podporované kolaborace v kontextu informační vědy [online]. *ÚISK FF UK*. Září 2001. Dostupné z URL: <http://www1.cuni.cz/~rihad/med/trendy.htm>.
 12. *Second Life*. Cit. 25. 4. 2009. Dostupné na: <http://www.secondlife.com>.
 13. STANLEY, G. *The British Council* [online]. University of Leicester. 2007. Dostupné z URL: http://www2.le.ac.uk/departments/beyond-distance-research-alliance/projects/seal/seal_wiki/TheBritishCouncil
 14. STEVENS, V. *Second Life in Education and Language Learning* [online]. Petroleum Institute, Abu Dhabi. Cit. 24. 4. 2009. Dostupné z URL: <http://tesl-ej.org/ej39/int.pdf>.
 15. THIJS, A., ALMEKINDERS, R., BLIJLEVEN, P., PELGRUM, W. J., VOOGT, J. *Learning through the web: A literature study on the potential uses of the web for student learning* [online]. 2001. URL: http://www.decidenet.nl/Publications/Web_Based_Learning.pdf.
 16. VÍCHA, K. Virtuální studium – English-online.cz [online]. *Interval.cz*. 2. 1. 2007. Dostupné z URL: <http://interval.cz/clanky/virtualni-studium-helpforenglish-cz/>.
 17. VÍCHA, K. Virtuální studium – Scio.cz [online]. *Interval.cz*. 8. 4. 2005. Dostupné z URL: <http://interval.cz/clanky/scio-cz/>.
 18. Virtuální jazyková učebna [online]. *Výuka.jazyků.cz*. 8. 9. 2007. Dostupné z URL: <http://vyuka.jazyku.cz/l.php?id=366>.

Lektoroval: PaedDr. PhDr. Jiří Dostál, Ph.D.

Kontaktní adresa:

Hana Marešová, PhDr., Ph.D.,
Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta UP, Žižkovo nám. 5,
771 40 Olomouc, ČR, tel. 00420 585 635 607, fax 00420 585 231 400,
e-mail: maresh@seznam.cz.