

Diplomová práce popisuje průběh a shrnuje výsledky pilotního výzkumu a projektu používání virtuálního světa a hry Second Life pro velice specifickou oblast výuky cizích jazyků. Projekt Štěpánky Júnové je výjimečný hned z několika důvodů. Především se jedná o jeden z vůbec prvních pokusů v globálním kontextu vědomě použít, popsat a zhodnotit různé metody výuky jazyků v SL a tak se posunout od teoretických spekulací směrem k skutečným experimentům. Většina předchozích pokusů o výuku jazyků v SL je spíše technickým popisem možností virtuálního světa než průnikem těchto možností s metodami výuky. Diplomové práce navíc názorně předvádí možnosti nové metody a originálního výzkumu v samotné oblasti společenských a humanitních věd, právě formou podobných experimentů ve virtuálním světě SL. Navržený didaktický experiment v SL je možná také nejhodnotnější částí této práce, protože porovnává různé metody výuky jazyků a hledá vhodnou kombinaci. V tomto kontextu pak řeší rozdíly v možnostech různých metod, jejich cílů a proveditelnosti v „skutečných“ a virtuálních prostředích. V neposlední řadě je práce vyjimečná i tím, že spojuje akademické prostředí a zájmy se světem inovativního podnikání, jakým je české městečko Bohemia v SL, v kterém se didaktický experiment uskutečnil. Štěpánka Júnová získala vlastní iniciativou podporu obyvatel i vedení tohoto virtuálního města, a tak se tento projekt stal vůbec jedním z prvních projektů, které reprezentují aktivity českého SL.

Současná výuka nejen cizích jazyků hledá stále interaktivnější metody, které by byly vhodné pro novou generaci uživatelů a studentů vyrůstajících na internetu a v podobných prostředích virtuálních světů. Stav v této oblasti velice přehledně shrnují kapitoly 2. (Možnosti uplatnění výukových metod cizího jazyka v prostředí virtuální reality) a 3. (Možnosti uplatnění výukových metod cizího jazyka v prostředí virtuální reality), které také slouží k vymezení vlastního výzkumu Štěpánky Júnové. Samotný experiment je popsán v kapitolách 4. a 5., a celá práce končí úvahou nad budoucností virtuálních světů a výuky, kde se zdůrazňuje na jednu stranu nutnost propojovat různé již existující nástroje, na druhou stranu se otevírají zajímavé otázky, jak využít dynamiku web 2.0 komunit při výuce. Právě web 2.0 principy v SL v ideálním případě propojují mluvčí z různého jazykového prostředí, a tak vlastně nabízejí ideální prostředí na aplikaci nové nabitých jazykových znalostí v konkrétních situacích.

Práce uspokojivě popsal současný stav vývoje v oblasti výuky cizích jazyků ve virtuálním prostředí a také provedla případovou studii, která sleduje aplikaci různých metod výuky cizích jazyků v prostředí SL. V tak omezeném a malém vzorku studentů by bylo ovšem vhodnější použít spíše řízený rozhovor nebo jiné kvalitativní metody při hodnocení. Chyby v práci, jakým je poněkud příliš originální používání poznámkového aparátu v názvech kapitol, nebo některé slabší části jsou spíše mojí chybou. Z důvodů stěhování na nový kontinent se mi nepodařilo věnovat se posledním verzím práce, za co se tímto omlouvám jak Štěpánce Júnové tak členům komise.

Zadání bylo splněno a práci doporučuji k obhajobě.

Práci navrhuji hodnotit jako v ý b o r n o u.

Denisa Kera, 15.09.2008