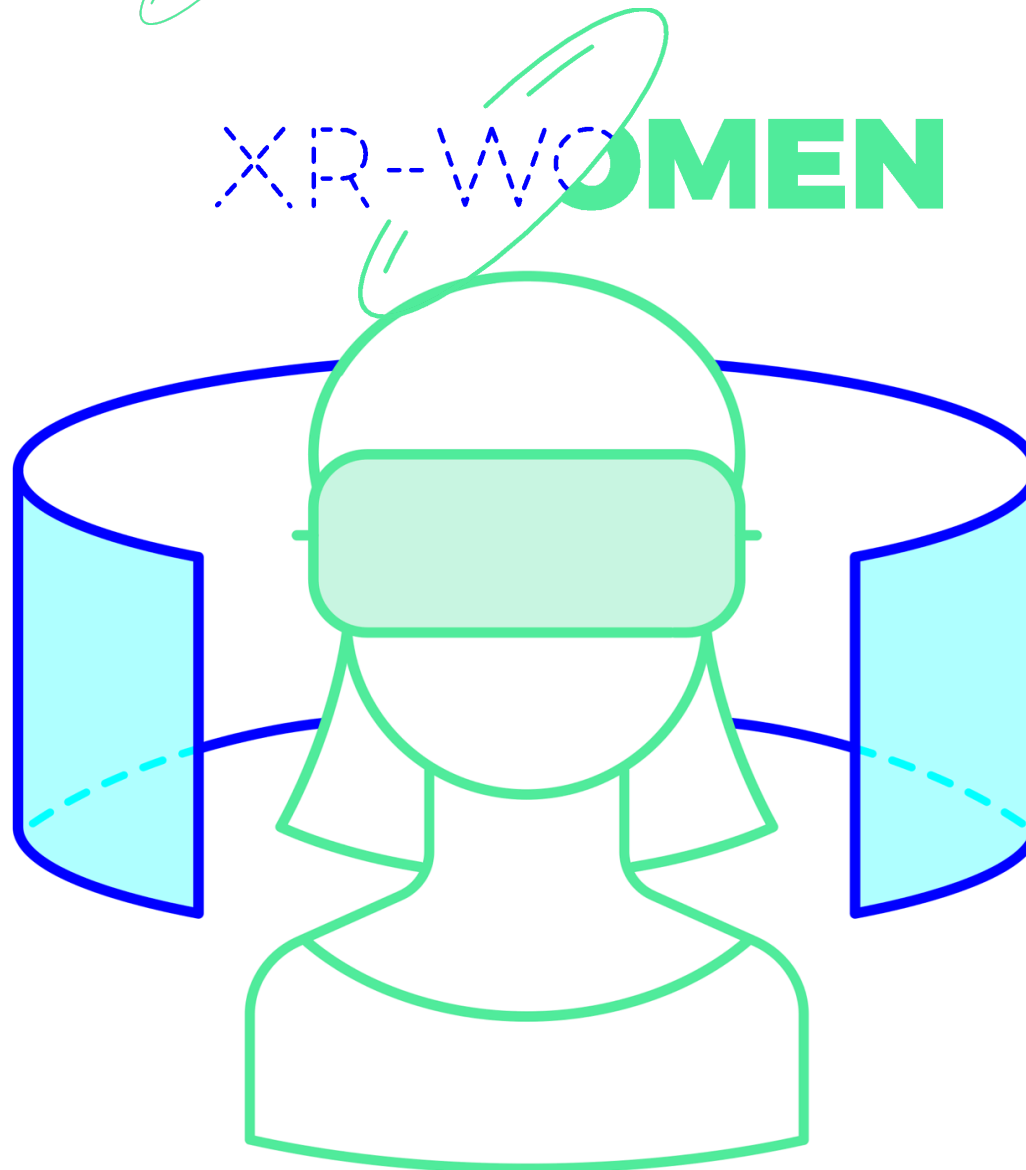


**XR-WOMEN**

<https://xrwomenproject.eu>

**XR-WOMEN**





<https://xrwomenproject.eu>

## Příručka XR nástrojů pro učitele\*ky

### XR technologie pro posílení postavení uprchlic a žen s omezenými možnostmi skrze výuku jazyků

#### OBSAH:

<b>1. ÚVOD</b>	<b>4</b>
<b>2. VÝZKUM</b>	<b>6</b>
2.1 Výzkum od stolu	6
2.2 Diskusní skupina a dotazník	10
2.3 Shrnutí	17
<b>3. Přehled nástrojů XR – nejlepší praxe</b>	<b>19</b>
4.1 Osvědčené postupy	19
4.2 Hardware pro virtuální realitu (VR)	34
<b>4. DOPORUČENÍ</b>	<b>36</b>
5.1 Mondly VR	36
5.2 ImmerseMe VR	38
5.3 Mondly App	40
5.4 Babel App	42
5.5 Rosetta Stone App	44
<b>5. Výukové plány jazykových lekcí využívajících nástroje XR</b>	<b>47</b>
5.1 PLÁN LEKCE 1	48



<https://xrwomenproject.eu>

5.2 PLÁN LEKCE 2	52
5.3 PLÁN LEKCE 3	57
5.4 PLÁN LEKCE 4	60
5.5 PLÁN LEKCE 5	64
6. Zdroje	68



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774



<https://xrwomenproject.eu>

## 1. ÚVOD

Vážení vyučující,

jsme nadšeni, že vám může představit sadu nástrojů XR pro výuku jazyků, což vnímáme na základě svých průzkumů jako průkopnické řešení určené k podpoře inkluze, k řešení sociolingvistických potřeb a k posílení postavení žen\*mužů s omezenými příležitostmi.

Náš tým ve spolupráci s renomovanými odborníky\*cemi vytvořil tento soubor nástrojů s jasným cílem: snížit výrazné rozdíly mezi uprchlými, ženami\*muži s omezenými příležitostmi a s nízkým jazykovým vzděláním. Chápeme, že ti, kdo zažili vysídlení, trauma a nepřízeň osudu, si na své cestě za lepší budoucností zaslouží maximální podporu.

Naše sada nástrojů XR pro výuku jazyků využívá možnosti technologie rozšířené reality (XR) k vytvoření poutavého a realistického prostředí, které výuku jazyků vhodně podpoří. Díky tomu, že se studenti\*ky ponoří do virtuálního světa plného rozmanitých příběhů, se jim snáze překoná úzkost, která je s výukou jazyků často spojená. Díky široké škále skutečných příběhů tak studující mohou snadno prozkoumat praktické činnosti a v procesu učení se vlastně mimoděk seznámit i se správnou výslovností.

Na rozdíl od tradičních metod výuky jazyků je náš přístup jiný v tom, že podporuje studenty\*ky v tom, aby své jazykové dovednosti využili\*y v reálných situacích, mimo školní lavice. Vy, jako vyučující, tak můžete odložit hodiny zatěžkané nudnými gramatickými poučkami a poznat jazyk přímo v akci! Výukové prostředí XR umožňuje studujícím flexibilně využívat jazyk v různých kontextech a usnadňuje plynulý přechod od teorie k praxi.



<https://xrwomenproject.eu>

Jedinečnost naší sady nástrojů pro začleňování XR do výuky však spatřujeme v tom, že přesahuje rámec jazykového vzdělávání. Jejím cílem je překlenout propast mezi uprchnuvšími s omezenými příležitostmi tím, že poskytne platformu pro získávání nových nástrojů výuky, vytváření možností a z toho plynoucí narůstající sebedůvěry.

Budeme rádi, pokud se přidáte k naší iniciativě, kterou považujeme za průkopnickou. Naším cílem je vytvořit inkluzivnější a spravedlivější společnost. A právě začleněním technologií XR do jazykového vzdělávání můžeme ženám\*mužům s menším počtem příležitostí umožnit překonat překážky, kterým čelí.



<https://xrwomenproject.eu>

## 2. VÝZKUM

Naše konsorcium složené ze čtyř evropských zemí (Kypr, Česká republika, Řecko a Polsko) se rozhodlo provést výzkum současného využití XR technologií na poli jazykového vzdělávání ve výše jmenovaných státech. V následujícím textu stručně popíšeme naše zjištění ve dvou kategoriích: výzkum od stolu a analýza diskusních skupin. Výzkum od stolu zahrnoval analýzu dostupné literatury, trendů a postupů prováděných v oblasti výuky pomocí XR technologií. Analýza diskusních skupin zahrnovala distribuci dotazníku mezi 20 učitelů\*ek jazyků s cílem zjistit, jaké jsou jejich osvědčené postupy. Součástí dotazníků byly i rozhovory s potenciálními uživatelkami, tj. ženami s omezenými příležitostmi.

### 2.1 Výzkum od stolu

#### a) Kypr

Na Kypru existuje v praxi mnoho dobrých příkladů začlenění VR do vzdělávání. Ty zahrnují kurzy STEM (věda, technologie, inženýrství a medicína), kde mohou studenti\*ky pracovat s technologiemi VR, které jim umožňují vizualizovat sluneční soustavu způsobem, který je zcela pohlť. Díky těmto intenzivním zážitkům, lidské mysli dříve zcela neznámým, navštěvují cizí země, používají jazyk v autentickém kontextu a komunikují s místními lidmi.. Většina kurzů STEM je na Kypru nabízena především v odpoledních, mimoškolních kurzech základního vzdělávání a v oblasti odpoledních programů neveřejného vzdělávání, nikoli však v oblasti povinného základního vzdělávání. V tomto oboru je nabízena výuka technologií, ale aplikace XR nejsou součástí studijního plánu. Byly zde realizovány některé programy spolufinancované z programu ERASMUS s cílem pilotně otestovat VR aplikace na základních školách, například ATS



<https://xrwomenproject.eu>

STEM a AR aplikace ve školním prostředí nebo Mobile Augmented Reality Games, což jsou herní prostředí, která vkládají virtuální, místně specifické a kontextové informace do fyzického místa atd.

### b) Česká republika

Téma virtuální reality ve vzdělávání se začalo významným způsobem prolínat edukačním procesem obzvláště v době pandemie, kdy mnoho žáků a studentů mělo omezenou možnost osobně se vzdělávání účastnit. České školství se digitalizuje a modernizuje na všech vzdělávacích stupních. Trendem je větší dostupnost výuky on-line a také rozvoj služeb a aplikací na mobilních zařízeních. Na základních a středních školách jsou pro účely výuky přírodních věd, jako je zeměpis, fyzika a biologie zaváděny digitální učebny s VR sety. Kromě využití zahraničních softwarů probíhá i domácí vývoj VR aplikací. Vědci z Masarykovy univerzity aktuálně vyvíjejí aplikaci pro výuku geografie a výuku jazyků. Virtuální realitu lze využít k propojení reálného světa se světem digitálním, obvykle pomocí digitálních technologií jako jsou digitální brýle, helmy, rukavice, obleky, pomůcky pro chůzi apod. Nástroje virtuální reality již využívají firmy v případě různých školení, služeb na dálku nebo také v medicíně. V poslední době se v souvislosti se zvýšenou vlnou imigrantů\*ek v České republice, zejména z Ukrajiny, hovoří o využití digitálních technologií a virtuální reality při výuce češtiny pro cizince\*ky. Jedna z prvních jazykových škol, které aplikace VR do výuky češtiny ukrajinských dětí zavádí, je jazykové gymnázium Hello v Ostravě.

### c) Řecko



<https://xrwomenproject.eu>

Většina aplikací pro výuku jazyků je určena studentům nebo lidem, kteří již nějaký jazyk ovládají a chtějí se v něm zdokonalit nebo se chtějí naučit nový jazyk. Tyto aplikace se sice snaží být interaktivní, ale nejsou zaměřeny na přistěhovalce, uprchlíky nebo žadatele o azyl, protože ti mají jiné potřeby a zájmy než příležitostní studenti, kteří se rozhodli pro jazykové dovednosti, které jim umožní samostatně fungovat v hostitelské společnosti. Kromě toho vizuální analytická složka (VAC) využívá percepční a kognitivní schopnosti uživatelů z řad autorit (nevládních organizací/státních institucí) tím, že využívá interaktivní vizualizace jako rozhraní mezi uživateli a výsledky analýzy učení generované nashromážděnými daty. Cílem je najít zákonitosti v rámci charakteristik TCN, a tím pomoci učitelům jazyků přizpůsobit obsah a nástroje TCN, což přispěje k větší personalizaci výuky.

Aplikace DS (Digital Storytelling) a AR (Augmented Reality) nabízejí možnosti pro vytvoření multimodálního a interaktivního výukového prostředí, díky čemuž je koncept výuky atraktivnější a zajímavější než tradiční nebo konvenčnější výukové nástroje. Celkovým cílem práce Korosidou a Bratitsis (2021) bylo posoudit, jak mohou DS a AR přispět k rozšíření slovní zásoby dětí v cizím jazyce prostřednictvím několika herních aktivit. Za tímto účelem restrukturalizovali prostředí třídy s využitím hmatatelných rozhraní a vytvořili multimodální výukový rámec, kde si šestiletí žáci mohli hrát, spolupracovat a interagovat. Dvacet dětí prvního stupně základní školy v Řecku (experimentální skupina) bylo zapojeno do digitálních aktivit, při nichž se učily o řecké mytologii a antické historii, zatímco osmnáct dětí stejného ročníku a školy (kontrolní skupina) se učilo stejný kontext v tradičnějším výukovém prostředí.

#### d) **Polsko**





<https://xrwomenproject.eu>

V Polsku stejně jako v mnoha dalších evropských zemích existují společnosti a start-upy nabízející XR řešení pro výuku jazyků. Například společnost 3WAY Monika Mitoraj prováděla výzkumné a vývojové práce v rámci grantu Kujavsko-pomořanské inovační agentury v programu Výzkumný a implementační fond, jehož cílem bylo vyvinout prvek metody pro vedení jazykových kurzů v oblasti VR a AR a také potřebné prototypy systému. Společnost 3WAY vyvinula první nástroj pro výuku jazyků v prostoru VR a AR pro polský a evropský trh, kde se vyučující a student\*ka nebo skupina studentů setkávají v hodinách v reálném čase. Řada testů potvrdila, že zvolená cesta je pro další práci a rozvoj projektu tou nejlepší. Společnost vytvořila prototyp, který vzbudil velký zájem. Nástroje shromážděné v aplikaci jako jsou 3D modely, tabule, možnost kreslení ve 3D a zveřejněná grafika, usnadňují vedení výuky a dodávají jí na kontextuálnosti a zároveň jsou pro uživatele jedinečnou novinkou, která je dalším prvkem, jenž zhodnocuje vedení výuky v online prostoru.

Během pandemie vyvinula polská společnost Englibot. Je to chatbot pro Messenger, který učí angličtinu pomocí umělé inteligence. Englibot je určen dospělým ve věku 25 až 55 let. Lekce jsou připraveny pomocí umělé inteligence a přizpůsobeny individuálním schopnostem a zájmům. Aplikace zároveň učí jazyk, který je užitečný v každodenním životě. S univerzitou v Rzeszowě spolupracují i další společnosti, například GiantLazer, aby vytvořily nové produkty, které by mohly obohatit tento rozmanitý trh. Podle společnosti byly jejich předchozí zkušenosti s tímto typem projektu založeny na velmi specifickém nástroji - systému rozpoznávání řeči, který je naprogramován tak, aby zachycoval správné věty spojené s určitými fázemi různých situací odehrávajících se na konkrétních místech, jako je letiště, domov nebo univerzitní areál.



<https://xrwomenproject.eu>

## 2.2 Diskusní skupina a dotazník

### a) Kypr

Co se využívání digitálních řešení ve výuce cizích jazyků týče, 80 % účastníků\*ic používá základní nástroje jako textový editor, prezentační software, video, internetový vyhledávač, 52 % umí pracovat s pokročilejšími nástroji a softwarem, pokud jsou k dispozici na vzdělávacích platformách (aplikace AR, XR aplikace, vzdělávací hry), 28 % umí používat vývojové nástroje s minimálním kódováním pro účely výuky/učení Scratch apod. a 12 % umí používat programovací platformy pro účely výuky/učení.

Před pandemií používalo digitální řešení ve výuce cizích jazyků 84,6 % respondentů\*ek. V současné době vyučuje pomocí různých online řešení pouze 26,9 % zúčastněných. Z účastníků\*ic dotazníku 76,9 % hledá řešení, která umožňují individualizaci výuky, 73,1 % vytváří formy úkolů, které vyžadují od studujících využívání online zdrojů, 76,9 % využívá v hodinách předem připravené publikované materiály, 84,6 % zapojuje studující do aktivnější účasti, 50 % individualizuje výuku a 3,8 % se snaží tvořit lekce více aktivní. Z účastníků\*ic 84,6 % absolvovalo školení týkající se rozvoje IT dovedností pro účely výuky.

Digitální nástroje, které vyučující používají k přípravě hodin cizích jazyků, jsou následující: Kahoot, Quizlet, Educaplay, Power Point, Socrative, YouTube, MOOC, e-slovníky, e-překladačové služby, Webex, Edpuzzle, Nearpod, Genially, Mindmup nebo Mindmeister, Roundme, Microsoft Word, Scratch, Pixton, AR aplikace, Google Drive, Zoom, Hot Potatoes, Mentimeter, Wakelet, Padlet, Moodle, Oculus Rift pro starší VR aplikace, Oculus Quest 2, VR aplikace, Noun Town, Class Dojo, Wordwall, Blogger, Liveworksheets, Playposit, Vocaroo a online vzdělávací hry.



<https://xrwomenproject.eu>

Seznam nejčastěji používaných XR technologií ve výuce:

- 45.8% Duolingo
- 20.8% Mondly AR
- 16.7% VirtualSpeech
- 8.3% Babbel
- 8.3% ImmerseMe
- 4.2% NounTown
- 0% Polyglot
- 0% FluentU
- 0% Crystallize
- 45.8% nezná nic z výše zmíněného

Z výsledků fokusní skupiny, které se zúčastnily 4 uprchlice, lze pozorovat silnou potřebu technologicky zprostředkované výuky řeckého jazyka. Tři účastnice se již snažily učit jazyk pomocí technologií – z YouTube, pomocí Google Translate nebo prostřednictvím online lekcí, jedna účastnice má zkušenosti s Applet Dialog a během tohoto procesu se nevyskytly žádné problémy nebo potíže. Tři ze čtyř účastnic rozhodně zvažují možnost učit se cizí jazyk v rozšířené realitě. Pouze jedna účastnice si není jistá. Všechny ale chtějí používat svoje mobilní telefony jako hardware pro učení se nového jazyka. Všechny již vyzkoušely různé možnosti učení se novému jazyku a domnívají se, že učení s pomocí technologií jim nezpůsobuje žádné komplikace. Zejména pro jednu účastnici je tradiční způsob výuky a učení (ve školním prostředí) velmi obtížný.



<https://xrwomenproject.eu>

## b) Česká republika

Co se týče IT gramotnosti, pokud jde o využívání digitálních řešení ve výuce cizích jazyků, 43,3 % zúčastněných používá základní nástroje (textový editor, prezentační software, video, internetový vyhledávač), 56,7 % umí pracovat s pokročilejšími nástroji a softwarem pokud jsou k dispozici na vzdělávacích platformách (AR aplikace, XR aplikace, výukové hry), 0 % umí používat vývojové nástroje s minimálním kódováním pro účely výuky/učení atd., to stejné platí pro programovací platformy pro účely výuky/učení.

Před pandemií Covid-19 využívalo digitální řešení ve výuce cizích jazyků 53,3 % respondentů\*ek. Jaké jsou současné zkušenosti učitelů\*ek s vedením jazykových hodin s využitím různých digitálních nástrojů? Asi 90 % lektorů\*ek vyhledává online řešení, která umožňují individualizaci výuky, 63,3 % vytváří formy úkolů, které vyžadují od studentů využívání online zdrojů, 33,3 % je využívá ve svých hodinách na rozdíl od předem připravených publikovaných materiálů, 76,7 % zapojuje studující aktivněji do účasti, 56,7 % individualizuje výuku a 3,8 % se snaží o aktivnější zapojení žactva do výuky. Z účastníků\*ic se 53,3 % zúčastnilo školení týkajícího se rozvoje IT dovedností pro účely výuky.

Digitální nástroje, které vyučující používají k přípravě jazykových hodin, jsou následující: softwary pro nahrávání videa, lifestreaming a zasílání zpráv jako Zoom, MS Teams, Skype, Loom, OBS, Spatial Chat online třídy, platformy pro spolupráci a učení jako Google Classroom, Flip, Edpuzzle, Socrative, Quizlet (webový nástroj, který poskytuje flashcards a studijní pomůcky), Miro, Moodle, Slido, Mentimeter, herní výuková platforma Kahoot, digitální tabule Jamboard, Coggle (jednoduché kolaborativní myšlenkové mapy a vývojové diagramy), software pro vytváření kvízů, zápasů, slovních her Wordwall a Filippity, Liveworksheet, ChatGPT, Genially (platforma pro interaktivní animovaný



<https://xrwomenproject.eu>

obsah), aplikace Českého národního korpusu (SyD, WaG), mobilní aplikace, vcelka.cz, babadum.com, Duolingo, Wocabee, Canvas Network, různé placené online jazykové kurzy.

Seznam nejčastěji používaných XR technologií ve výuce:

- 86.7% Duolingo
- 20% Babbel
- 10% Polyglot
- 3.3% Mondly AR
- 3.3% VirtualSpeech
- 3.3% ImmerseMe
- 3.3% FluentU
- 13,3 % nezná žádný z výše zmíněných nástrojů

Z fokusní skupiny, které se zúčastnily 3 uprchlice z Ukrajiny, jasně vyplývá, že pro tyto ženy je zásadní překonat jazykovou bariéru a naučit se česky. Všechny tři ženy rozhodně souhlasí s tvrzením, že učení se cizímu jazyku zlepší jejich postavení na místním trhu práce. Dvě účastnice navštěvují pravidelně výuku češtiny v offline prostředí.

Všechny dotázané se již snažily nějakým způsobem naučit jazyk pomocí digitálních technologií. K učení používaly překladač Google, dále česko-ukrajinskou mobilní aplikaci Movapp a jedna účastnice využívá online kurz prostřednictvím mobilní aplikace pro asistenty pedagoga od humanitární organizace Člověk v tísni. Všechny účastnice se shodly na tom, že je jedno, zda se učí z učebnice nebo prostřednictvím technologií, ale je pro ně důležité, aby měly učitele, se kterým mohou konzultovat to, čemu nerozumí. Jako velkou překážku ve studiu jazyka vnímají nedostatek



<https://xrwomenproject.eu>

praxe, protože většinou zůstávají pouze v kontaktu s jinými Ukrajinci. Chybí jim možnost procvičovat češtinu s rodilými mluvčími.

### c) Řecko

Studie provedla v Řecku dotazníkové šetření a diskusi ve fokusní skupině s cílem získat poznatky o využívání technologií pro výuku cizích jazyků mezi uprchlicemi a ženami, které mají méně příležitostí. Dotazník byl distribuován v březnu a dubnu 2023, zúčastnilo se ho 26 osob, 6 mužů a 20 žen, převážně ve věku 31 až 35 let. Většina účastníků\*ic měla vysokoškolské nebo magisterské vzdělání a vyučovala cizí jazyky. Vykazovali různou úroveň IT gramotnosti, přičemž někteří si rozuměli s pokročilými nástroji, jako jsou aplikace AR a XR, zatímco jiní znali pouze základní nástroje. Nejčastější problémy, se kterými se uprchlice a ženy s omezenými příležitostmi v řecké komunitě setkávají, jsou následující: rasová nerovnost (53,8 %), finanční nerovnost (38,5 %), digitální negramotnost (34,6 %), jazyková bariéra (69,2 %), kulturní bariéra (57,7 %), nerovnost ve vzdělávání (46,2 %), finanční potíže (73,1 %), sociální podpora (38,5 %), zdravotní služby (15,4 %), vyloučení z dopravy (15,4 %). Pokud jde o případné podpůrné programy pro uprchlice nebo ženy s omezenými příležitostmi v oblasti výuky cizích jazyků, 30,8 % účastnic uvedlo, že o žádných programech neví, a 46,2 % odpovědělo, že ví o programech nabízených vládními a nevládními organizacemi pro výuku cizích jazyků. Na otázku, zda takové programy znají, odpovědělo 5 % respondentů, že možná znají. Celkem 57,7 % respondentů souhlasí s tím, že digitální řešení mohou pomoci uprchlíkům\*icím a ženám s omezenými příležitostmi k dalšímu rozvoji. Účastníci využívali při výuce jazyků širokou škálu digitálních nástrojů, jako jsou Kahoot, Quizlet, PowerPoint, YouTube, MOOC, e-learningové platformy a další. Přestože většina z nich nástroje XR neznala, mnozí



<https://xrwomenproject.eu>

věřili, že by mohly být přínosem pro výuku jazyků. Mezi běžně používané VR/XR nástroje patřily Mondly, Babbel a Duolingo.

Seznam nejčastěji používaných XR technologií ve výuce:

- 69,2 % Duolingo
- 11.5 % Babbel
- 7.7 % Mondly AR
- 7.7 % VirtualSpeech
- 5 % Polyglot
- 1 % FluentU
- 0 % ImmerseMe
- 0 % NounTown
- 0 % Crystallize
- 30.8 % nezná žádný z výše zmíněných nástrojů

Fokusní skupinu tvořilo 8 uprchlic z Ukrajiny ve věku od 19 do 69 let. Jejich zkušenosti zdůraznily problémy spojené s výukou řeckého jazyka, byrokratickými procesy a uznáváním zahraničních diplomů. Zjištění ukázala, že nástroje XR mají potenciální přínos, včetně lepší spolupráce a porozumění a toho, že učení je zábavné. Účastnice vyjádřily velký zájem o používání mobilních telefonů při výuce jazyků, ačkoli některé zmínily problémy v online kurzech a dávaly přednost tradiční výuce ve třídě. Zatímco mnohé se domnívaly, že učení pomocí technologií je proveditelné, některé starší účastnice vyjádřily potíže s učením zprostředkovaným technologiemi. Souhrnně lze říci, že výzkum ukázal, že



<https://xrwomenproject.eu>

ačkoli mezi uprchlíky\*icemi a ženami s omezenými příležitostmi existuje zájem o využívání technologií pro výuku jazyků, existují různé překážky, včetně preferencí souvisejících s věkem a potřebou poutavých výukových metod.

#### d) Polsko

Dotazník byl distribuován mezi profesionální učitele\*ky jazyků a školitele\*ky, jejichž praxe v několika případech přesahuje 15 let. 79 % respondentů\*ek uvedlo, že digitální technologie používali ve výuce již před pandemií COVID-19, která si vynutila online výuku, a 69 % pokračovalo v rozvoji svých digitálních dovedností účastí na různých školeních a seminářích. Z celkových výsledků vyplývá, že většina respondentů\*ek má omezené spektrum nástrojů, které používá, nicméně více než 60 % dotazovaných prohlásilo, že používání nástrojů XR se může ukázat jako platný pomocník při výuce cizích jazyků. Až 30 % respondentů\*ek deklarovalo, že ve výuce používají základní nástroje (textový editor, prezentační software, video, internetový vyhledávač), 15 % přiznalo, že používá vývojové platformy jako způsob podpory výuky cizích jazyků. Zbývajících 55 % vnímá pozitivně práci s pokročilejšími nástroji a softwarem, pokud jsou k dispozici na vzdělávacích platformách (aplikace AR, aplikace XR, vzdělávací hry). Skupina respondentů\*ek však nedokázala poskytnout ucelený seznam nástrojů, které se osvědčily při jazykové výuce. Škála odpovědí byla rozsáhlá a zahrnovala následující informace: Kahoot, Wordwall, Padlet, Quizlet. Dále byly zmíněny výukové aplikace a další digitální nástroje, které obsahovaly např: Baamboozle, Flippity, Vocaroo, Edpuzzle, Quizizz, Anwerfarden, Kreator krzywek, DeepL, Memrise, Pearson English panel, Jamboard, Genially, Gardenanswer. Z odpovědí není zřejmé, jak často jsou jednotlivé nástroje či aplikace využívány a k jakým konkrétním vzdělávacím účelům. Seznam však může poskytnout určitý přehled o nástrojích a aplikacích, které jsou respondentům běžně známé a jsou používané pro vzdělávací účely.





<https://xrwomenproject.eu>

Jako nejčastější obtíže u žáků\*yní s omezenými možnostmi vzdělávání respondenti jmenovali následující: finanční nerovnost, digitální negramotnost, jazyková bariéra, kulturní bariéra, nerovnost ve vzdělání a finanční obtíže. Proto bylo provedeno další šetření potřeb skutečných uprchlic\*ků. Závěrem lze říci, že dotazník distribuovaný mezi jazykové lektory\*ky, týkající se přístupu k technologiím, také ukázal, že z jejich zkušeností vyplývá, že pracují s lidmi, kteří se omezují na používání chytrých telefonů nebo notebooků, a v menší míře s takovými, kteří\*teré identifikovali\*y i jiné nástroje, nicméně VR komponenta mezi nimi chyběla.

Rozhovor ve fokusní skupině se uskutečnil 18. dubna 2023 v Domě pro uprchlíky Uchodzcy v Lodži. Společná odpověď všech dotázaných zahrnovala 3 klíčové prvky: 1. Jazyková bariéra, která jim neumožňuje uplatnit se ve svém oboru, 2. Instituce, které neuznávají jejich vysokoškolský diplom, 3. Následkem toho zúčastnění přijímají jakákoli volná pracovní místa, která trh nabízí. Navíc se skupina zaměřila také na nemožnost najít zaměstnání, což souvisí se zmíněnou jazykovou bariérou a nedostatkem referencí. V důsledku toho jim chybí dostatek finančních prostředků na zajištění sebe a svých dětí, takže na další jazykové vzdělávání jim zbývá jen velmi málo finančních prostředků, pokud vůbec nějaké. Tyto prvky tvoří kruh tří faktorů, které se vzájemně doplňují a neumožňují respondentům\*kám se dále uplatnit na trhu práce. Na otázku týkající se přístupu k technologiím všichni dotázaní uvedli, že mají chytrá zařízení včetně tabletů, chytrých telefonů a přístupu k notebooku, ty však jsou využívány pouze pro účely zábavy.



<https://xrwomenproject.eu>

### 2.3 Shrnutí

Celkově výsledky výzkumu poskytují cenné poznatky o současném stavu vývoje XR (rozšířené reality) v oblasti jazykového vzdělávání v jednotlivých zemích konsorcia.

Na Kypru odhalil výzkum příklady dobré praxe ve využívání VR technologií pro výuku jazyků, zejména v oblasti STEM vzdělávání a mimoškolních programů. Zkoumány byly také programy spolufinancované programem ERASMUS a aplikace rozšířené reality. V Česku se výzkum zaměřil na implementaci nástrojů VR na základních a středních školách pro výuku přírodních věd s omezenou zmínkou o nástrojích XR pro výuku jazyků. Zvýšená vlna imigrantů však vedla k diskusím o využití digitálních technologií a virtuální reality ve výuce češtiny pro cizince.

Řecko ukázalo trend ve využívání rozšířené reality při výuce anglické slovní zásoby, konkrétně u studentů s mentálním postižením. Studie prokázala účinnost AR (rozšířené reality) při výuce slovní zásoby a zdůraznila její potenciál pro studující právě s tímto handicapem. V Polsku byly identifikovány různé start-upy, které nabízejí řešení pro výuku cizích jazyků pomocí XR. Výzkum však ukázal, že účastníci mají o konkrétních nástrojích této technologie jen omezené povědomí.

Další poznatky přinesly výsledky fokusních skupin a dotazníků. Na Kypru vyučující prokázali značnou úroveň IT gramotnosti a obeznamenosti s různými digitálními nástroji pro výuku jazyků. Zdůrazňovali význam individualizace a aktivní účasti studentů v hodinách. V Česku účastníci projevíli zájem o online řešení, která umožňují individualizaci výuky, ale jejich obeznamenost s nástroji XR pro výuku jazyků byla omezená. V Řecku učitelé před pandemií Covid-19 prokázali střední úroveň IT gramotnosti a preferenci digitálních řešení. Většina účastníků vyjádřila pozitivní postoj k výuce cizího jazyka v prostředí rozšířené reality. V Polsku měli lektori omezenou znalost různých nástrojů, ale vyjádřili potenciální zájem o využití nástrojů XR pro jazykovou výuku.



<https://xrwomenproject.eu>

Rozhovory s uprchlími ve všech zemích ukázaly jednoznačně na problémy, kterým ženy-uprchlice čelí při hledání zaměstnání – tím je jazyková bariéra a s ní související potíže při hledání zaměstnání. Všechny ženy však mají snadný přístup k technologiím, včetně chytrých mobilních telefonů a přístupu k internetu, a vyjádřily ochotu využívat je mimo jiné i pro účely výuky jazyka dané země.

Tyto informace nás vedly k vytvoření souboru nástrojů XR pro výuku cizích jazyků. Tato příručka zohledňuje přístupy k výuce a učení se jazyků se zaměřením na individualizaci, aktivní účast a řešení specifických potřeb různorodých studentů\*ek a orientuje se především na ženy s omezenými příležitostmi a uprchlice.

### 3. Přehled nástrojů XR – osvědčené postupy

V následující tabulce je uveden seznam různých nástrojů a aplikací, které podporují výuku cizích jazyků v digitálním a XR/AR prostředí. Seznamte se s nejoblíbenějšími nástroji, vyberte si ty, které preferujete, a užíjte si učení nového jazyka!

#### 4.1 Nejlepší praxe

XR nástroj	Podporované jazyky	Pokyny potřebné k používání nástroje	Výhody používání nástroje
Noun Town	Japonština, korejština, čínština, francouzština, němčina, španělština, italština	Noun Town zahrnuje základní výuku v japonštině, čínštině, španělštině, francouzštině, němčině a italštině. Obsahuje například čísla, pozdravy, otázky, barvy a fráze, které vám pomohou začít s výukou jazyka.	Plně poutavé a interaktivní Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@NounTown_VR_game">https://www.youtube.com/@NounTown_VR_game</a>
Mondly	Všechny významné včetně češtiny	Mondly je webová stránka a aplikace, která vám pomůže učit se jazyky interaktivním způsobem. Chcete-li začít, musíte si vybrat svůj rodný jazyk a jazyk, který se chcete naučit. Poté si můžete nastavit úroveň obtížnosti a vybrat témata pro lekce slovní zásoby a konverzace. Vyberte si zdrojový a cílový jazyk a pak úroveň obtížnosti.	Aplikace se zaměřuje na fráze, nikoli na jednotlivá slova. Můžete poslouchat rodilé mluvčí. Můžete si procvičovat skutečné konverzace. Svě znalosti si upevníte pomocí jedinečného systému opakování. Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@Mondlylanguages">https://www.youtube.com/@Mondlylanguages</a>



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Direct Language Lab</b>	Všechny významné	Koncepte tohoto nástroje je integrovat všechny prvky práce v jazykové laboratoři a domácí úkoly do jedné platformy, která využívá společnou databázi pro aktivity ve třídě, aktivity pro samostudium, domácí úkoly, výslovnostní aktivity, aktivity ve znakovém jazyce atd.	Vše, co v aplikaci uslyšíte, je v cílovém jazyce, který jste si vybrali, a to bez překladů a vysvětlivek. V aplikaci Language Lab se obvykle ocitnete ve scéně se spoustou předmětů, jejichž názvy uslyšíte, když s nimi budete manipulovat. Předem naprogramovaný avatar vám bude dávat pokyny, například: „Vložte lžičku do hrnku,“ ve vámi zvoleném jazyce a vy můžete pohybovat s předměty, dokud se vám nepodaří pokyny splnit. Na Language Lab je odlišné to, že vše, co vidíte a děláte, si spojíte s novou slovní zásobou přímo během učení, místo abyste ji překládali ze svého rodného jazyka.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@DirectLanguageLab">https://www.youtube.com/@DirectLanguageLab</a>
----------------------------	------------------	---	---



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774



<https://xrwomenproject.eu>

<b>ImmerseMe</b>	Španělština, angličtina, francouzština	V ImmerseMe mohou vyučující vytvářet scénáře a přiřazovat skupiny studentů do autentických kontextů. Příklady „zážitků“, které jsou vhodné pro účely ESP, jsou: networkingové akce, zpravodajská stanice, hotelový pokoj, resort, odlet z letiště, návštěva doktora atd.	Tento typ praxe by mohl být přínosem pro mnoho oborů, jako je veřejná komunikace, cestovní ruch a pohostinství, zdravotnictví atd.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=s6H5A6eEwh8&amp;ab_channel=MetaQuest">https://www.youtube.com/watch?v=s6H5A6eEwh8&amp;ab_channel=MetaQuest</a>
------------------	--	--	---



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774

<b>Babbel</b>	Španělština, francouzština, němčina, italština, portugalština, ruština, turečtina, nizozemština švédština, norština, poľština, dánština, indonéština	Babbel je ucelený komplexní jazykový kurz ve formě aplikace pro váš telefon. Důležité je, že Babbel neobsahuje jen slovní zásobu. Kromě toho tvůrci aplikace připravili gramatické výklady, které vysvětlují všechny nové struktury, a také samostatná gramatická cvičení. Kromě toho nevynecháme ani výuku výslovnosti a kulturní poznámky nám umožní lépe pochopit kontext, v němž jazyk ovlivňuje kulturu a kultura ovlivňuje jazyk. Proto se kromě slovní zásoby a gramatiky učíme také názvy měst, řek a nejdůležitějších organizací. V Babbelu je také mnoho hovorového jazyka a různých rčení. V obecných kurzech je výuka založena na dialogích z každodenního života. Každý kurz je rozdělen do jednotlivých lekcí, které jsou tematicky členěny a seznamují studující s novým jazykem krok za krokem.	Babbel je mnohem lepší a profesionálnější než mnoho jiných aplikací. Platforma je dobře financovaná a lekce jsou vyvíjeny interními lingvisty, nikoli komunitními přispěvateli. Stále však chybí důležité jazyky, jako je japonština, čínština a arabština. Naučíte se však efektivně a přirozeně komunikovat s lidmi pomocí klikání v herní webové aplikaci, přiřazováním obrázků a doplňováním prázdných políček.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@BabbelPlus">https://www.youtube.com/@BabbelPlus</a>
---------------	--	---	--



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Memrise</b>	Všechny významné	Některé kurzy jsou vytvořeny na základě učebnic - jedná se například o opakování jednotlivých kapitol, které studující připravili podle konkrétní knihy. Takové sady nebudou vždy logické pro někoho, kdo se učí z jiných materiálů. Tematické sady jsou užitečné, pokud si chcete rozšířit slovní zásobu v určité oblasti. Právníckou francouzštinu, obchodní španělštinu nebo lékařskou norštinu lze pohodlně oprášit vyhledáním vhodných kurzů se specializovanou slovní zásobou.	Učíte se slovíčka a z nich pak fráze a věty. To vám pomůže osvojit si gramatická pravidla cizího jazyka a naučí vás vytvářet delší výpovědi. Výuka jazyků s Memrise je plná audio a video nahrávek od nejrůznějších rodilých mluvčích. Tvůrci aplikace vzali lidi z ulice, postavili je před kameru a nechali je říkat fráze, které se v kurzu učíte. Díky tomu si můžete poslechnout mnoho různých přízvuků a způsobů mluvení.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@memrise">https://www.youtube.com/@memrise</a>
<b>Virtual Speech</b>	Angličtina, řečtina	Potřebujete vytvořit účet. Základy daného tématu se naučíte prostřednictvím výukových lekcí, ukázkových videí, kvízů a dalších materiálů. Naučené poznatky si pak budete moci procvičovat online nebo ve VR.	86 % uživatelů*ek se po použití školení pomocí VirtualSpeech cítilo jistěji, 95 % respondentů uvedlo, že si díky VirtualSpeech zlepšili své měkké dovednosti, 93 % studentů*ek by Virtual Speech doporučilo svým kolegům, 95 % uvedlo, že jim cvičení ve VR pomohlo lépe se připravit na reálné situace, a 91 % uživatelů*ek by ve své organizaci uvítalo více školení VR.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rBIOO7JHyJA&amp;ab_channel=VirtualSpeech">https://www.youtube.com/watch?v=rBIOO7JHyJA&amp;ab_channel=VirtualSpeech</a>



<b>Rosetta Stone</b>	Všechny významné	<p>Jednou z neznámějších aplikací pro výuku jazyků je bezpochyby Rosetta Stone. Soustavným používáním Rosetta Stone po dobu několika měsíců se můžete naučit mluvit, číst, psát a porozumět jednoduchým slovům a frázím.</p> <p>Pomocí technologie rozpoznávání objektů, která využívá rozšířenou realitu, aplikace proměňuje předměty denní potřeby v konverzační cvičení. Umožňuje uživatelům namířit fotoaparát telefonu na objekt, který obdrží překlad ve zvoleném jazyce, a poté si procvičit konverzaci s využitím nově získané slovní zásoby.</p>	<p>Rosetta Stone je interaktivní a nutí vás pokračovat, dokud lekce nedokončíte. Obsahuje mnoho kurzů, které vás naučí, jak řešit různé situace v novém jazyce, živé koučování, příběhy (které můžete poslouchat nebo číst nahlas), zvukové soubory s rodilými mluvčími (které si můžete stáhnout do počítače nebo telefonu) a samostatnou lekci o zvládnutí abecedy.</p> <p>Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@RosettaStone">https://www.youtube.com/@RosettaStone</a></p>
----------------------	------------------	---	--



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Duolingo</b>	Všechny významné včetně češtiny	Učte se nový jazyk vlastním tempem, kdykoli a kdekoli, pomocí jakéhokoliv zařízení. Nemusíte nic stahovat ani instalovat, budete mít okamžitý přístup ke všem nejnovějším funkcím. Studující si může užívat pohodlí programu pro výuku jazyků, který je k dispozici na jakémkoliv zařízení, včetně mobilní aplikace. Navíc si můžete stáhnout lekce do mobilního zařízení pro offline výuku.	Aplikace je zdarma. Aplikaci v telefonu máte stále u sebe, k tréninku můžete využít každou volnou chvíli. Možnost učit se poslechem. Obsahuje zpětnou vazbu – pokud lekci neuděláte na určené procento, nepustí vás dál. Má také formu gamifikace – motivuje, dává odměny za splnění nastaveného plánu a body za perfektně splněné úkoly.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@duolingo">https://www.youtube.com/@duolingo</a>
-----------------	---------------------------------	--	--



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Busuu</b>	Angličtina, španělština, francouzština, holandština, němčina, italština, portugalština, čínština, ruština, japonština, arabština, turečtina, polština, korejština	Busuu začleňuje komunikativní prvky sociálního učení do samostudia jazyků. Prostřednictvím svých webových stránek a mobilních aplikací nabízí Busuu bezplatný a prémiový přístup ke 12 jazykovým kurzům vyučovaným v 15 jazykových rozhraních. Busuu nabízí kurzy založené na úrovních A1, A2, B1 a B2 CEFR. Platforma podporuje společné učení tím, že umožňuje členům procvičovat své dovednosti psaním a mluvením s rodilými mluvčími jazyka, který se učí.	Busuu poskytuje živé skupinové lekce na libovolné téma, kde si můžete procvičovat konverzaci s rodilými mluvčími a dalšími studujícími. Dalším zajímavým aspektem tohoto softwaru pro výuku jazyků je to, že vám nabízí krátká cvičení, která jsou později opravena lidmi, kteří daný jazyk ovládají jako svůj mateřský.  Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/@busuushorts">https://www.youtube.com/@busuushorts</a>
<b>Panolingo</b>	Angličtina	Panolingo je první VR jazyková aplikace na světě, která vám poskytne skutečný jazykový zážitek. Sbírejte body a bonusy, dostaňte se do dalších úrovní, sdílejte své skóre a soutěžte s přáteli. Sledujte svůj pokrok a otestujte se. Díky vysoce kvalitním 360° panoramatům se budete cítit jako průzkumník míst, která už znáte, jako je domov, auto nebo restaurace.	První jazyková aplikace, která díky 360° panoramatu umožňuje učení z kontextu. Je to nové, intuitivní učení.  Sledujte: <a href="https://educraft.tech/panolingovr/">https://educraft.tech/panolingovr/</a>



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Drops</b>	Všechny významné	Drops je aplikace pro výuku jazyků, která k učení přistupuje jinak. Je určena pro vizuální studenty, takže k učení nových slovíček a frází používá obrázky a videa. Byla testována pro ukrajinské uprchlíky.	<p>PRO: Vizuální pomůcky spojují zvuk, obraz a slovo dohromady, abyste si je lépe zapamatovali. Používání usnadňuje atraktivní rozvržení. Gamifikace vás povzbuzuje, abyste si udrželi svou studijní vlnu.</p> <p>PROTI: Slovíčka jsou v seznamech zastoupena nerovnoměrně. Některá se vracela stále dokola, zatímco jiná se zřejmě objevila jen jednou. Některé obrázky vypadají velmi podobně, což je matoucí a vede k chybám.</p> <p>Slovíčka říká hlas, takže je slyšíte, když se objeví. Nejsou zde však žádné hry na mluvení nebo výslovnost, které by vás povzbudily k procvičování těchto dovedností.</p> <p>Sledujte: <a href="https://languagedrops.com/ukraine">https://languagedrops.com/ukraine</a></p>
--------------	------------------	--	--



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774

<b>EduAR</b>	Angličtina, řečtina	Výsledky výzkumu ukázaly funkční vztah mezi správnými odpověďmi během sondážních sezení a provedením intervence AR. Kromě toho byla provedena následná fáze vyhodnocení udržovaných výsledků, která naznačila, že došlo k pozitivnímu udržovacímu efektu. Hodnocena byla také sociální validita, která naznačila, že intervenční balíček byl praktický a užitečný.	EduAR je rámec, který využívá nejmodernější technologie v oblasti počítačového vidění, syntézy řeči a rozšířené reality, aby poskytl ucelený soubor nástrojů pro kultivaci kognitivních dovedností. Hlavním cílem EduAR, který je v souladu s nejnovějšími metodikami výuky, je pomoci studujícím vytvářet vazby mezi slovy (pojmy) a slovními a vizuálními reprezentacemi. Jádrem vzdělávacího procesu EduAR je gamifikace.
--------------	------------------------	--	--

<b>Mondly VR</b>	Všechny významné včetně češtiny	<p>Mondly VR poskytuje pohlcující prostředí virtuální reality, které vám umožní realističtější a interaktivnější práci s jazykem. Můžete prozkoumávat virtuální prostředí, komunikovat a procvičovat konverzaci, díky čemuž je výuka poutavější a zapamatovatelnější. Mondly VR využívá technologii rozpoznávání řeči, která vyhodnocuje vaši výslovnost a poskytuje okamžitou zpětnou vazbu. Tato funkce vám pomůže zlepšit vaše mluvné dovednosti a rozvíjet přesnější výslovnost. Umožňuje také prozkoumat různá virtuální prostředí, která odrážejí různé kultury a země, kde se daným jazykem mluví. Tato funkce poskytuje kulturní kontext, seznamuje vás s různými tradicemi a zlepšuje vaše porozumění jazyku v jeho kulturním kontextu. Virtuální konverzace v Mondly VR vám umožní procvičovat dialogy s virtuálními postavami v reálném životě. Tato interaktivní funkce vám pomůže rozvinout konverzační dovednosti, zlepšit porozumění a získat jistotu při používání jazyka v praktických scénářích.</p>	<p>Mondly VR lze používat jako doplňkový nástroj vedle tradičních metod výuky jazyků. Nabízí jedinečný a pohlcující zážitek, který doplňuje učebnice, audio lekce a další zdroje a zlepšuje celkový proces učení. Interaktivní a pohlcující charakter Mondly VR udržuje studenty motivované a zapojené po celou dobu výuky jazyka. Herní prvky, realistické scénáře a okamžitá zpětná vazba pomáhají udržet zájem a zvyšují radost z učení. Nezapomeňte, že ačkoli Mondly VR nabízí mnoho výhod, mělo by být používáno jako součást komplexního přístupu k výuce jazyků, který zahrnuje pravidelné procvičování, kontakt s rodilými mluvčími a další jazykové zdroje.</p> <p>Sledujte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LUiSutk7Wso&amp;ab_channel=MondlybyPearson">https://www.youtube.com/watch?v=LUiSutk7Wso&amp;ab_channel=MondlybyPearson</a></p>
------------------	---------------------------------	--	--



<https://xrwomenproject.eu>

<b>Greek for Refugees</b>	Angličtina, řečtina	Naučit se řecky je hlavním cílem uprchlíků žijících v Řecku. „Řečtina pro uprchlíky: Xenios Zeus“ obsahuje uvítací příručku a podpůrné materiály, které studentům pomohou seznámit se s městem Thessaloniki. Hlavním cílem tohoto kurzu je pomoci studentům rozvinout základní komunikační dovednosti užitečné pro každodenní život v Řecku (úroveň A1 podle SERR).	Zjistěte více na: <a href="https://opencourses.auth.gr/courses/ZEUS101/">https://opencourses.auth.gr/courses/ZEUS101/</a>
---------------------------	---------------------	---	---



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774

<b>Čeština levou zadní</b>	Čeština	Mobilní výuková aplikace „Čeština levou zadní“ slouží k procvičování češtiny jako druhého jazyka. Je určena primárně pro žáky s odlišným mateřským jazykem, kteří studují na české základní škole nebo se připravují ke studiu střední školy. Využít ji ale můžou i jiní uživatelé, kteří si chtějí procvičit češtinu. Obsahuje základní komunikační témata a odborná témata předmětů základní školy. Je doplňkem k učebnici Levou zadní 1.	Celoroční kurz kombinuje výuku češtiny jako druhého jazyka s výukou základních témat ze čtyř předmětů běžně vyučovaných na základní škole v celkovém rozsahu 1140 hodin ročně. To zvyšuje šance žactva na úspěch u přijímacích zkoušek a především jim usnadňuje přechod na střední školu v České republice. Publikace Levou zadní I (2018) obsahuje: učební osnovy zaměřené na život dospívajících, 12 základních komunikačních témat na úrovních A1-A2, procvičování čtení, psaní, mluvení a poslechu, úvod do českých reálií, mnoho aktivit k procvičování výslovnosti, množství ilustrací, moderní a přehledný design.  Zjistěte více na: <a href="https://ceskylevouzadni.cz/app/">https://ceskylevouzadni.cz/app/</a>  Prozkoumejte také Levou zadní online: <a href="https://levouzadnionline.cz/">https://levouzadnionline.cz/</a>
--------------------------------	---------	---	--



<b>WocaBee</b>	Čeština, slovenština němčina, ukrajinština, angličtina, španělština, francouzština, polština, maďarština chorvatština	Školení WocaBee pro učitele:  <a href="https://wocabee.app/app/edu/2022-03-31/stream/?lang=CZ&amp;token=WB_VIP_asSV7Wqax9">https://wocabee.app/app/edu/2022-03-31/stream/?lang=CZ&amp;token=WB_VIP_asSV7Wqax9</a>	<p>WocaBee je nová aplikace, která studentům výrazně pomáhá naučit se cizí slovní zásobu nového jazyka rychle, snadno a efektivně. Učitel řídí výuku a přidává balíčky slovíček, například jednou nebo dvakrát týdně. Žáci si slovní zásobu procvičují formou domácích úkolů. Učitel vidí, kdo splnil domácí úkol a která slovíčka jsou pro žáka obtížná.</p> <p>Přínosy: Není třeba nic instalovat. Funguje na jakémkoli zařízení (telefon, tablet, počítač). Využívá umělou inteligenci. Hrajete si a učíte se zároveň. Aplikace umí také číst slova (výslovnost).</p> <p>Zjistěte více na: <a href="https://www.wocabee.app/">https://www.wocabee.app/</a></p>
<b>Expeditions</b>	Arabština, francouzština, němčina, italština, hindi, korejština, portugalština, ruština, španělština, čeština, welština, japonština	Google Cardboard je HMD (projekční helma), která se přizpůsobí hlavě uživatele a je zodpovědná za to, že se uživatel ponoří do simulovaného světa prostřednictvím digitálních zobrazení promítaných chytrým telefonem. Uvnitř Cardboardu se nacházejí dvě optické čočky, které vytvářejí potřebný pocit hloubky, a dva magnety, které jsou zodpovědné za spouštění dotykových senzorů telefonu, což umožňuje určitou formu interaktivity.	Co se týče kognitivních účinků tohoto média, došlo k mírnému zlepšení výkonu studentů vyučovaných s pomocí VR oproti těm, kteří byli vyučováni bez ní, což potvrzuje, že má prvky, které mohou vynikat jako prospěšný učební nástroj. VR umožnila studentům vizualizovat nové informace a pomohla jim vytvořit potřebné podvědomé vzorce, které jsou nutné k tomu, aby se teorie proměnila v podstatné znalosti.

<b>Welcome</b>	Angličtina, řečtina, němčina, arabština, španělština, francouzština, katalánština	<p>WELCOME poskytne platformu založenou na mobilních zařízeních, která usnadní interakci občanů třetích zemí s virtuálními agenty, a desktopové řešení pro podporu úřadů.</p> <p>WELCOME dosáhne významných dopadů v těchto oblastech:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kvalita přijímání občanů třetích zemí a integračních postupů.</li> <li>• Ochrana zranitelných skupin v naší společnosti.</li> <li>• Efektivita veřejné správy při řízení přijímání/integrace občanů třetích zemí.</li> <li>• Řešení pro inteligentní konverzační osobní asistenty a kouče.</li> </ul>	<p>WELCOME bude ověřovat vyvinutou platformu jako celek a také každou z jejích technologií prostřednictvím tří různých způsobů použití:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Příjem a orientace občanů třetích zemí.</li> <li>• Integrace občanů třetích zemí.</li> <li>• Podpora občanů třetích zemí žijících v hostitelské zemi.</li> </ul> <p>Ve všech třech případech použití budou orgánům poskytnuty cílené technologie na podporu rozhodování.</p>
<b>LingoDeer</b>	Angličtina, němčina, portugalština, španělština, francouzština, čínština, japonština, korejština, ruština, italština, vietnamština	<p>Webové stránky a mobilní aplikace programu pro samostudium LingoDeer nabízejí bezplatné i placené kurzy v 11 různých jazycích. Wang Zhulong, tvůrce programu ChineseSkill, založil společnost LingoDeer, která působí v Pekingu a Hongkongu. Program využívá krátké herní lekce, interaktivní kvízy, písemná vysvětlení, zvuky a grafiku, aby uživatelé naučil abecedu, gramatiku a slovní zásobu.</p>	<p>Ačkoli je LingoDeer méně známý než některé jiné aplikace pro výuku jazyků, stále je kvalitou a cenou lepší než většina z nich. Absolvováním nejrůznějších cvičení získáte spoustu jazykového materiálu. Poskytne vám také několik možností, jak zhodnotit, co jste se naučili, a spoustu gramatických vysvětlivek. Celkově se jedná o jednu z lepších metod pro začátek výuky jazyka.</p> <p>Zjistěte více na: <a href="https://www.lingodeer.com/learn-languages/en/es/learn-english-online">https://www.lingodeer.com/learn-languages/en/es/learn-english-online</a></p>



<https://xrwomenproject.eu>

## 4.2 Hardware pro virtuální realitu (VR)

Oculus Quest je náhlavní souprava pro virtuální realitu (VR) vyvinutá společností Oculus, divizí společnosti Facebook. Poprvé byl uveden na trh v květnu 2019 a získal si oblibu díky své samostatnosti, což znamená, že ke svému provozu nevyžaduje počítač ani externí senzory. Quest nabízí pohlcující zážitky ve VR díky vestavěným sensorům a možnostem sledování, což uživatelům umožňuje volný pohyb ve virtuálním prostředí. Má dva ruční ovladače pro interakci s virtuálním světem a nabízí širokou škálu her a aplikací prostřednictvím obchodu Oculus Store. Kromě toho byl v říjnu 2020 vydán Oculus Quest 2, nástupce původního modelu Quest, s vylepšenými specifikacemi a funkcemi.

Zde jsou některé klíčové vlastnosti a podrobnosti o produktu:

**Design a zobrazení:** Oculus Quest má elegantní a kompaktní design s náhlavní soupravou a výpočetním výkonem integrovaným do jednoho zařízení. Je vybaven displejem OLED s vysokým rozlišením 1832 x 1920 pixelů na oko, který poskytuje ostrý a jasný vizuální zážitek.

**Sledování a ovladače:** Quest využívá sledování zevnitř ven, což znamená, že pomocí vestavěných sensorů a kamer sleduje pohyby uživatele v reálném světě a umožňuje mu volný pohyb ve virtuálním prostředí. Dodává se se dvěma ručními ovladači, které poskytují intuitivní a přesné vstupy pro interakci s virtuálními objekty.



<https://xrwomenproject.eu>

**Obsah a software:** Oculus Quest nabízí širokou škálu obsahu pro virtuální realitu prostřednictvím obchodu Oculus Store. Patří sem hry, zážitky, sociální aplikace a multimediální aplikace. Mnoho populárních titulů pro VR bylo optimalizováno pro zařízení Quest a do obchodu je pravidelně přidáván nový obsah.

**Výkon a specifikace:** Oculus Quest je poháněn procesorem Qualcomm Snapdragon 835 nebo Snapdragon XR2 (v závislosti na modelu). Má 4 GB nebo 6 GB RAM a nabízí různé možnosti úložiště, například 64 GB nebo 128 GB, pro ukládání her a aplikací. Novější model Quest 2 má vylepšené specifikace, včetně výkonnějšího procesoru XR2, 6 GB RAM a displeje s vyšším rozlišením.

Celkově Oculus Quest nabízí pohodlný a dostupný zážitek z VR, který uživatelům umožňuje vychutnat si pohlcující obsah bez potřeby dalšího hardwaru. Díky své samostatné povaze a široké nabídce dostupných zážitků se stal oblíbenou volbou mezi nadšenci VR. Tento nástroj budete potřebovat při přístupu k následujícím jazykovým aplikacím:

**Mondly VR:** Mondly je oblíbená aplikace pro výuku jazyků, která má také verzi pro VR na Oculus Quest. Nabízela interaktivní jazykové lekce ve virtuálním prostředí, které uživatelům umožňovaly procvičovat mluvení, poslech a slovní zásobu poutavějším způsobem.

**ImmerseMe:** ImmerseMe je jazyková platforma VR, která uživatelům umožňuje procvičovat mluvení s rodilými mluvčími ve virtuálních scénářích. Jejím cílem je poskytnout realističtější a konverzační zážitek z výuky jazyků.

Další informace naleznete na webových stránkách nástroje: <https://www.oculus.com/rift-s/>.



<https://xrwomenproject.eu>

## 4. DOPORUČENÍ

Zde je 5 nástrojů, o kterých jsme se rozhodli, že jsou nejlepším řešením pro využití technologií při výuce cizích jazyků. Dva nástroje jsou plně integrované XR a vyžadují použití Oculus Quest, zatímco tři jsou obecné aplikace, které umožňují prohlubování jazykových znalostí.

### 5.1 Mondly VR

Mondly VR vřele doporučujeme jako vynikající nástroj pro výuku cizích jazyků, zejména pro ženy, které mají méně příležitostí. Mondly VR nabízí pohlcující a interaktivní výuku jazyků prostřednictvím virtuální reality a nabízí jedinečný a poutavý způsob studia jazyků.

Zde se dozvíte, proč může být Mondly VR skvělou volbou:

**Pohlcující výukové prostředí:** Mondly VR umožňuje uživatelům vstoupit do virtuálního prostředí a komunikovat s objekty a postavami v cílovém jazyce. Díky tomuto pohlcujícímu přístupu je výuka jazyků poutavější, příjemnější a zapamatovatelnější.

**Interaktivní lekce:** Aplikace nabízí interaktivní lekce, které pokrývají různé aspekty výuky jazyků, včetně slovní zásoby, gramatiky a výslovnosti. Lekce jsou navrženy tak, aby byly uživatelsky přívětivé a přístupné, takže jsou vhodné pro studující všech úrovní, od začátečníků až po pokročilé.



<https://xrwomenproject.eu>

**Konverzační praxe:** Mondly VR poskytuje žákům příležitost procvičit si své mluvní dovednosti ve virtuálních rozhovorech. Zapojení do dialogů s virtuálními postavami pomáhá budovat sebedůvěru a zlepšovat plynulost mluvení v bezpečném a podpůrném prostředí.

**Personalizované učení:** Aplikace se přizpůsobuje pokroku studenta a podle toho upravuje úroveň obtížnosti. Poskytuje personalizovanou zpětnou vazbu a doporučení, čímž zajišťuje, že se žáci mohou zaměřit na oblasti, ve kterých se potřebují zlepšit.

**Podpora více jazyků:** Mondly VR nabízí širokou škálu jazykových možností, včetně populárních jazyků, jako je angličtina, španělština, francouzština, němčina a mnoho dalších. Tato rozmanitost umožňuje studujícím vybrat si jazyk, který chtějí studovat, a je tak vhodná pro ženy s různými potřebami učení jazyků.

**Přístupné kdykoli a kdekoli:** Díky náhlavní soupravě Oculus Quest VR mohou studenti přistupovat k Mondly VR z pohodlí svého domova, což je výhodné pro ženy, které mohou mít omezení nebo omezený přístup k tradičním jazykovým vzdělávacím zdrojům.

**Posilující a inkluzivní:** Mondly VR nabízí inkluzivní vzdělávací prostředí, které může být zvláště přínosné pro ženy, které mají méně příležitostí. Poskytuje bezpečný a podpůrný prostor pro samostatné učení a umožňuje ženám získat sebedůvěru a dovednosti v cizích jazycích.

Je důležité si uvědomit, že ačkoli Mondly VR může být cenným nástrojem pro výuku jazyků, měl by být používán jako doplněk komplexního přístupu k výuce jazyků. Kombinace zážitků ve virtuální realitě s dalšími zdroji, jako jsou učebnice, online kurzy a reálná praxe, zajistí komplexní výuku jazyků.



<https://xrwomenproject.eu>

Celkově má Mondly VR potenciál stát se účinným a posilujícím nástrojem pro ženy, které se chtějí učit cizí jazyky. Díky své imerzivní povaze, interaktivním lekcím a personalizovanému přístupu představuje poutavou a přístupnou volbu, která pomáhá ženám překonávat bariéry a rozšiřovat jejich jazykové znalosti.

## 5.2 ImmerseMe VR

V současné době poskytuje ImmerseMe výukové zdroje pro devět různých jazyků: němčina, španělština, francouzština, angličtina, japonština, čínština, italština, řečtina a indonéština. Jakmile si student vybere požadovaný jazyk, je vyzván k výběru lekce zaměřené na konkrétní komunikační scénář. Pro ilustraci, pro studenty němčiny jsou k dispozici různé možnosti lekcí, například objednávání kávy v kavárně nebo nákup v obchodě s čokoládou. Po zahájení lekce sledují studenti video zobrazující reálnou komunikační situaci, přičemž mluvená slova partnera se zobrazují v horní části obrazovky. Jakmile partner domluví, mohou si žáci vybrat z několika možných odpovědí, které jsou zobrazeny uprostřed obrazovky. Kliknutím na zelené tlačítko mikrofonu v dolní části obrazovky mohou žáci aktivovat mikrofon. Jejich mluvená odpověď je zaznamenána, přepsána v dolní části obrazovky a poté vyhodnocena. Pokud jejich výslovnost neodpovídá očekávaným standardům, musí odpověď zopakovat.

Všechna videa jsou natáčena 360stupňovou kamerou a zachycena z pohledu žáka. Žáci, kteří používají běžný počítač, si mohou pomocí myši upravit pohled a prozkoumat své okolí. Ti, kteří používají brýle pro virtuální realitu, zažívají ještě realističtější zobrazení situace, protože změnou pohledu mění svůj pohled na scénu. ImmerseMe se však potýká s určitými problémy. Není jisté, zda lze v úlohách dosáhnout odpovídajícího zaměření na význam, protože žáci mohou upřednostňovat formu před významem. Systém má také problémy s poskytováním přesné zpětné vazby a automatickou diagnostikou chyb ve výslovnosti.



<https://xrwomenproject.eu>

Přepis technologie rozpoznávání hlasu není důsledně přesný, občas vynechává slova a nepřesně vyhodnocuje záměrně nesprávnou výslovnost. V důsledku toho je nabízená zpětná vazba nedostatečná a hodnocení výslovnosti zůstává nejasné.

Autenticita je klíčovým aspektem, přičemž cílem návrhu ImmerseMe je simulovat skutečnou interakci s rodilými mluvčími. Úkoly jsou specifické pro různé situace a videa jsou nahrávána v přirozeném tempu řeči. Přesto má autenticita úloh určité nedostatky. Uživatelé nemusí nutně rozumět mluvenému obsahu, protože se mohou spolehnout na přepisy a překlady. Pevně stanovená sada možností odpovědí omezuje nácvik vytváření skutečných odpovědí a potenciálně podněcuje studenty k pouhému čtení z obrazovky. Tento přístup může pomoci zlepšit výslovnost, ale nepřispívá ke zlepšení komunikačních dovedností. Zejména středně pokročilí a pokročilí studenti potřebují příležitosti k zapojení do vyjednávání o významu, protože to podněcuje k produkci přesnějších výroků podobných cíli.

Náhlavní souprava pro virtuální realitu Immerse je cenově výhodná volba pro ty, kteří se chtějí ponořit do světa mobilní VR. Díky své cenové dostupnosti je atraktivní volbou i pro ty, kteří se o VR původně nezajímali. Ačkoli má náhlavní souprava Immerse VR Headset podobné vlastnosti jako Google Cardboard, Immerse VR (funguje na zařízeních Oculus Go, Oculus Quest 1/2, Oculus Rift, HTC Vive/Vive Pro, HTC Vive Focus a Pico) nabízí o něco lepší zážitek.

Náhlavní souprava Immerse VR má však některá omezení, která snižují její celkovou funkčnost. Jedním z hlavních nedostatků je nemožnost přístupu k zařízení, když je uvnitř náhlavní soupravy. Uživatelé musí náhlavní soupravu opakovaně otevírat, aby mohli provádět úpravy nebo komunikovat s telefonem či aplikacemi. Omezená kompatibilita s ovladači Bluetooth navíc omezuje počet aplikací a her, které lze plně využívat. Další nevýhodou je, že náhlavní souprava není vhodná pro brýle, což vyžaduje, aby si uživatelé brýle sundávali, a po delší době může způsobit únavu očí. Design soupravy Immerse VR Headset s velkou černou krabicí vyčnívající z obličeje se nemusí líbit každému. Může působit nepříjemně, zejména při použití na veřejnosti, kde ostatní





<https://xrwomenproject.eu>

nemusí být s technologií VR obeznámeni. I když izoluje uživatele od okolního prostředí, což může být pro ponoření do děje přínosné, vytváří také pocit odloučení od ostatních.

Společnost Immerse Education Ltd. obdržela od spokojených účastníků řadu pozitivních recenzí. Studenti si program pochvalují pro jeho vzdělávací kvalitu, podporující mentory a možnost navázat kontakt s vrstevníky z celého světa. Mnozí uživatelé ocenili stipendijní program Immerse Education, který jim poskytl zvýhodněnou možnost nahlédnout do studia na vysoké škole prostřednictvím esejistické soutěže. Tuto zkušenost považovali za přínosnou a poučnou. Jiní vřele doporučovali Immerse Education a zdůrazňovali možnost navázat trvalá přátelství se studujícími z různých zemí. Pochvalovali si dobře připravené akademické osnovy navržené špičkovými profesory, díky nimž je učení komplexní a příjemné. Studenti se podělili o své pozitivní zkušenosti, přičemž vyzdvihli akademicky náročné hodiny a poskytování vynikajících informací ze strany lektorů, které jim pomohly rozšířit si znalosti. Vyzdvihovali také přístupnost a přátelskost mentorů a možnost navázat celoživotní přátelství se studujícími z různých prostředí. Někteří popisovali svůj pobyt v programu Immerse Education jako vynikající program plný cenných vzdělávacích příležitostí a podpory. Účastníci programu Oxbridge Online Research uvedli, že program předčil jejich očekávání, a považovali jej za lepší alternativu k tradiční školní výuce. Jiní recenzenti se zmínili o tom, jak je Immerse Education potěšilo pořádáním soutěže o nejlepší esej. Obecně uživatelé oceňovali, že přestože se jednalo o novou zkušenost, mohli se hodně naučit a spojit se se studujícími z celého světa. Několik recenzentů pochválilo Immerse Education za odborný přístup k výuce, jehož cílem bylo spíše podněcovat k dalšímu zkoumání, než poskytovat jednoduchých řešení.

### 5.3 Mondly App



<https://xrwomenproject.eu>

Mondly je výjimečná aplikace pro výuku jazyků, která nabízí širokou škálu funkcí a výhod, jež mohou být v různých situacích výhodné zejména pro ženy. Zde jsou důvody, proč se domníváme, že Mondly může být vynikající volbou:

**Dostupnost a flexibilita:** Mondly umožňuje uživatelům učit se jazyky vlastním tempem a podle vlastního uvážení. Lze k němu přistupovat z mobilního zařízení, což poskytuje flexibilitu ženám, které mohou mít omezený přístup k tradičním zdrojům jazykového vzdělávání nebo mají nabitý rozvrh.

**Uživatelsky přívětivé rozhraní:** Aplikace nabízí uživatelsky přívětivé rozhraní, které je snadno ovladatelné a srozumitelné. Díky tomu je přístupná pro studující všech úrovní, včetně začátečníků, kteří se s výukou jazyků teprve seznamují.

**Interaktivní lekce:** Mondly poskytuje interaktivní jazykové lekce, které uživatele zapojují do různých cvičení a aktivit. Tento interaktivní přístup pomáhá udržet si znalosti, zlepšit porozumění a budovat praktické jazykové dovednosti.

**Rozsáhlé jazykové možnosti:** Mondly podporuje širokou škálu jazyků (včetně češtiny), které pokrývají hlavní jazyky používané po celém světě. Tento široký výběr jazyků zajišťuje, že ženy mohou najít jazyk, který se chtějí naučit, a je tak vhodný pro různé potřeby jazykového vzdělávání.

**Technologie rozpoznávání řeči:** Mondly využívá technologii rozpoznávání řeči, která nabízí zpětnou vazbu o výslovnosti a zlepšuje mluvní dovednosti. Tato funkce umožňuje ženám procvičovat výslovnost v podpůrném a nesoudném prostředí.

**Gamifikované učení:** Aplikace obsahuje herní prvky, které činí výuku jazyků zábavnou a poutavou. Nabízí odměny, výzvy a sledování pokroku, což může ženy motivovat k tomu, aby zůstaly odhodlané a dosáhly svých cílů v učení jazyků.



<https://xrwomenproject.eu>

**Kulturní vhledy:** Mondly se zaměřuje nejen na znalost jazyka, ale poskytuje také kulturní vhled do cílového jazyka. Tento aspekt může být přínosný zejména pro ženy, které mají zájem o poznání různých kultur a rozšíření svého pohledu na svět.

**Personalizované učení:** Aplikace nabízí personalizované učení, které se přizpůsobuje pokroku, zájmům a preferencím uživatele. Tento personalizovaný přístup zajišťuje, že ženy dostanou jazykový vzdělávací obsah na míru, který odpovídá jejich individuálním potřebám.

**Režim offline:** Mondly nabízí offline režim, který uživatelům umožňuje stahovat lekce a procvičovat jazyky i bez připojení k internetu. Tato funkce může být výhodná pro ženy, které mají omezený nebo nespolehlivý přístup k internetu.

**Cenová dostupnost:** Mondly poskytuje bezplatný přístup k některým funkcím a nabízí cenově dostupné možnosti předplatného pro odemknutí dalšího obsahu a pokročilých funkcí. Díky této cenové struktuře je přístupný i ženám s finančními omezeními nebo omezenými zdroji.

Závěrem lze říci, že Mondly je velmi doporučovaná aplikace pro výuku jazyků pro ženy s omezenými možnostmi. Její dostupnost, uživatelsky přívětivé rozhraní, interaktivní lekce, rozsáhlé jazykové možnosti, učení formou her a kulturní poznatky z ní činí cenný nástroj pro efektivní a pohodlné učení cizích jazyků.

## 5.4 Babel App

Babbel je aplikace pro výuku jazyků, která nabízí několik funkcí, které z ní činí cenný nástroj pro studenty\*ky jazyků. Vynikají především dobře navržené kurzy španělštiny a francouzštiny, které poskytují poutavý zážitek díky pečlivě vybrané slovní zásobě a



<https://xrwomenproject.eu>

dialogům založeným na reálných situacích. Lekce zahrnují přirozeně znějící konverzace, díky čemuž je proces učení poutavý. Pochvalu za kvalitu si zaslouží také kurz italštiny, jehož obtížnost je vyvážená a umožňuje studujícím logicky postupovat od jednoduchého obsahu k náročnějšímu. Slovní zásoba je promyšleně vybraná, zaměřuje se na každodenní situace a umožňuje studentům\*kám osvojit si užitečné jazykové dovednosti. Opakování frází v rámci lekcí napomáhá udržení paměti, což přispívá k efektivnímu učení. Velmi přínosná je možnost "reproduktoru", která umožňuje studujícím opakovat si poslechnout zvukový záznam, než se posunou dále. Tato funkce se osvědčuje zejména na vyšších úrovních při práci s delšími větami. Babbel používá techniky zesíleného učení, které od studentů\*ek vyžaduje, aby si látku zopakovali a osvojili, než postoupí dál. Tento přístup pomáhá udržet soustředění a zabraňuje ledabylým odpovědím. Dodatečná část s opakováním na konci lekcí dále posiluje učení. Uživatelské prostředí je přívětivé, s nekomplikovaným rozhraním, které usnadňuje navigaci. Cenová dostupnost aplikace, zejména v případě kurzů s kvalitním obsahem, je atraktivní pro studenty\*ky, kteří\*ré se starají o svůj rozpočet. Pohodlí mobilní aplikace umožňuje učení na cestách díky bezproblémové synchronizaci mezi zařízeními Apple a Android. Jednou z význačných funkcí Babbelu jsou podcasty, které nabízejí nepřerušovaný poslech v cílovém jazyce. Tento pohlcující poslech umožňuje studujícím vytvořit si hlubší vztah k jazyku. Je však třeba poznamenat, že podcasty jsou k dispozici pouze ve španělštině, francouzštině, němčině a italštině.

Navzdory těmto pozitivům je třeba vzít v úvahu i některé významné nevýhody. Rozložení lekcí na jednotlivých úrovních je nerovnoměrné, větší důraz je kladen na začátečníky a mírně pokročilé. Pokročilé studenty\*ky může zklamat nedostatek obsahu pro pokročilé a některé jazyky dokonce nemají ani sekci pro pokročilé. Dalším z omezení Babbelu je jeho zaměření na slovní zásobu a gramatiku, chybí skutečně pohlcující zážitek. Vstřebávání jazyka vyžaduje strávit s jazykem určitý čas a k lepšímu vnímání jeho zvukové podoby by bylo přínosné mít k dispozici rozsáhlejší poslechový materiál. Kurzy, s výjimkou španělštiny a francouzštiny, nemusí studující dostatečně připravit na konverzaci v reálném světě. Postrádají dostatek přirozené interakce a



<https://xrwomenproject.eu>

příležitostí k mluvení. Další nevýhodou je rozdílná kvalita a konzistence jednotlivých jazyků. Některé jazyky mají rozsáhlý obsah s pečlivým důrazem na detail, zatímco jiné působí nedokončeně nebo nabízejí omezený pokrok. Interaktivní cvičení v rámci lekcí nemusí být pro každého příjemná, protože mohou zpomalovat tempo a stát se monotónními. Cvičení s výběrem odpovědí, vyplňováním prázdných políček a přiřazováním mohou působit neinspirativně a studující odradit. Technické problémy, jako je pomalé načítání obsahu a občasné problémy s tlačítkem "pokračovat", mohou přerušit výuku a vyžadovat opětovné spuštění lekcí. A konečně, vzhledem k rozdílu v kvalitě jednotlivých jazyků může být zklamáním cena. Bylo by přínosné, kdyby Babbel zvážil úpravu cen, dokud se nezlepší slabší kurzy, aby poskytl spravedlivější zážitek všem studujícím.

Závěrem lze říci, že Babbel nabízí aplikaci pro výuku jazyků s několika pozitivními vlastnostmi, včetně dobře navržených kurzů, vhodných úrovní obtížnosti, posílených technik učení a uživatelsky přívětivého rozhraní. Je však třeba vzít v úvahu i některá omezení, jako je nerovnoměrné rozložení lekcí, nedostatečné ponoření do děje, nekonzistence mezi jednotlivými jazyky, méně příjemná interaktivní cvičení a technické problémy.

## 5.5 Rosetta Stone App

Rosetta Stone je aplikace pro výuku jazyků, která se od ostatních odlišuje svým pohlcujícím přístupem k učení jazyků. Hlavní předností aplikace jsou komplexní jazykové kurzy, které pokrývají různá témata od základů až po konverzační témata. Kurzy využívají jedinečnou metodu, která studenty\*ky vtáhne do jazyka hned od začátku. Podobně jako se učí děti, posloucháte slovíčka a fráze a zároveň si prohlížíte odpovídající obrázky, abyste odvodili jejich význam. Tento aktivní přístup k učení podporuje hlubší zapojení ve srovnání s pasivním memorováním. Aby společnost Rosetta Stone vyšla vstříc studentům\*kám, které by úplně



<https://xrwomenproject.eu>

ponoření do jazyka odradilo, zavedla do svých kurzů vložené překlady. Přestože se stále zaměřují na samostatné luštění slovíček a frází, mohou nyní studenti\*ky získat přístup k překladům stisknutím a podržením obrázku. Tento doplněk zvyšuje přístupnost lekcí a poskytuje podporu v případě potřeby. Aplikace také nabízí další funkce, které doplňují hlavní kurzy. Cvičení Seek & Speak umožňují žactvu procvičovat cílový jazyk i mimo hlavní výuku. Fotografováním předmětů v okolí svého domu se žactvo zapojuje do rozhovorů vytvořených Rosetta Stone. Toto interaktivní procvičování pomáhá zlepšit udržení slovní zásoby a poskytuje poutavější výuku.

Funkce Frázovník zobrazuje běžná slova a fráze a umožňuje studujícím poslouchat výslovnost rodilých mluvčích. I když je užitečná pro opakování slovní zásoby a procvičování výslovnosti, její funkce jsou poněkud omezené. Jiné funkce, jako například Seek & Speak a Stories, poskytují efektivnější způsoby učení a procvičování slovní zásoby. Jednou z nejužitečnějších funkcí Rosetta Stone jsou Příběhy. Studenti\*ky mohou číst, poslouchat a dokonce se i nahrávat při čtení krátkých příběhů v cílovém jazyce. Tato funkce podporuje rozvoj plynulosti a postupně se zvyšuje svou složitost s tím, jak studenti\*ky postupují v kurzu. V jazycích s jiným než latinským systémem psaní však funkce Stories selhává, protože místo ní využívá latinku. Rosetta Stone neučí psaní ani čtení v těchto jazycích, což může některé studenty\*ky zklamat. Toto omezení lze vyřešit doplněním Rosetta Stone aplikacemi, jako je Drops nebo Skritter. Nově Rosetta Stone nabízí také živá výuková sezení a skupinový koučink. Studenti\*ky mohou trénovat s odbornými jazykovými kouči prostřednictvím bezplatných týdenních lekcí, které zahrnují konverzaci, gramatiku a výslovnosti. K dispozici jsou také soukromé a skupinové lekce s online lektory Rosetta Stone. Přístup k více jazykům však vyžaduje individuální předplatné nebo předplatné s neomezeným počtem jazyků.

Z hlediska kladů Rosetta Stone úspěšně napodobuje úplné ponoření do nového jazyka. Aplikace je uživatelsky přívětivá a studenti\*ky si mohou flexibilně vybírat lekce. Další funkce, které aplikace poskytuje, přispívají k všestrannému procvičování jazyka.



<https://xrwomenproject.eu>

Nevýhodou je, že Rosetta Stone postrádá nácvik psaní a některým studujícím může postup v kurzu připadat pomalý. Zaměřuje se spíše na formální jazyk než na konverzaci, což by mohlo být nevýhodou pro studující, kteří hledají každodenní komunikační dovednosti.

Rosetta Stone nabízí jedinečný zážitek z výuky jazyků díky pohlcujícímu přístupu a pečlivě navrženým kurzům. Další funkce aplikace zlepšují jazykovou praxi, i když je třeba vzít v úvahu určitá omezení, jako je nedostatek cvičení psaní a pomalý postup v kurzech. Celkově je Rosetta Stone uživatelsky přívětivá aplikace, která může být cenným nástrojem pro studenty\*ky jazyků, kteří hledají pohlcující jazykovou zkušenost.



<https://xrwomenproject.eu>

## 5. Výukové plány jazykových lekcí využívajících nástroje XR

Vítejte ve světě, kde výuka jazyků překračuje tradiční hranice a využívá možnosti technologií rozšířené reality (XR). V této části představujeme soubor inovativních učebních plánů, které využívají imerzivní prostředí rozšířené reality (XR) k výuce cizích jazyků.

Učení se cizím jazykům bylo vždy dynamickým a mnohostranným procesem a nyní, s příchodem technologií XR, mají pedagogové\*žky novou příležitost zpestřit prostředí pro výuku jazyků. Díky integraci virtuální reality (VR), rozšířené reality (AR) a smíšené reality (MR) tyto učební plány ukazují na nový potenciál nástrojů XR, který spočívá ve zcela unikátním způsobu ponoření se do kultury daného jazyka pomocí interaktivních prvků.

Tyto učební plány byly navrženy tak, aby odpovídaly specifickým potřebám a výsledkům učení studentů\*ek různých jazyků. Díky plynulému propojení virtuálního a fyzického světa poskytují nástroje XR studentstvu autentické a kontextově bohaté jazykové zážitky, které jsou poutavé a efektivní.

V rámci těchto učebních plánů se ve výuce jazyka setkáte s řadou poutavých scénářů. Představte si, že se procházíte rušnými ulicemi Paříže, konverzujete s virtuálními rodilými mluvčími nebo prozkoumáváte starobylé ruiny a odhalujete tajemství dávno ztracené civilizace. Technologie XR umožňují studujícím vymanit se ze sevřenosti tradičních učeben a procvičovat jazykové dovednosti v simulovaných situacích reálného života.

Učební plány se snaží o spojení pedagogických principů, různých úrovní jazykových znalostí a strategií integrace nástrojů XR. Ať už jste pedagog, který se snaží nově definovat svůj přístup k výuce, nebo student\*ka, který\*á touží po dynamické a interaktivní cestě k jazykovému vzdělávání, tyto sylaby vám poskytnou inspiraci a praktický návod.





<https://xrwomenproject.eu>

Na těchto příkladech zjistíte, jak mohou nástroje XR usnadnit smysluplnou jazykovou interakci, podpořit kulturní porozumění a zlepšit jazykovou plynulost. Začleněním technologií XR navíc rozvíjíte digitální gramotnost a vybavujete studenty\*ky základními dovednostmi 21. století, které jsou nezbytné pro úspěch ve stále více propojeném světě.

## 5.1 PLÁN LEKCE Č. 1

ZÁKLADNÍ INFORMACE	
Doba trvání	60 minut
Klíčová slova	učení slovní zásoby, kulturní znalosti, cestovní ruch, řečtina
Materiály/vybavení	Náhlavní soupravy VR a software s virtuální prohlídkou města daného jazyka nebo turistické atrakce. Mapa virtuálního místa. Seznam základní slovní zásoby týkající se cestovního ruchu a cestování. Pracovní listy s úkoly souvisejícími s virtuální prohlídkou.
Další poznámky	Zajistit správné používání zařízení XR a působit jako facilitátor pro studentstvo během aktivit v rámci učebního plánu.

## Plán lekce

### Cíl aktivity



<https://xrwomenproject.eu>

Cílem tohoto učebního plánu je seznámit studenty\*ky se základní slovní zásobou týkající se cestovního ruchu a cestování.

### *Postup*

#### **1. Úvod:**

Přivítejte žáky\*ně a představte cíle lekce.

Stručně vysvětlete technologii XR a způsob jejího využití v hodině.

#### **2. Slovní zásoba před lekcí (10 minut):**

Poskytněte studujícím seznam základní slovní zásoby v cizím jazyce týkající se cestovního ruchu a cestování.

Zopakujte si výslovnost a význam jednotlivých slov.

#### **3. Virtuální prohlídka XR (30 minut):**

Dejte studujícím náhlavní soupravy VR a proveďte je virtuální prohlídkou cizího města nebo turistické atrakce.

Povzbudte studující k interakci s virtuálním prostředím kladením otázek v cizím jazyce a odpovídáním na ně s využitím slovní zásoby, kterou se naučili v kroku 2.

Sledujte, jak studující používají jazyk, a v případě potřeby jim poskytněte zpětnou vazbu a opravy.

#### **4. Diskuse po prohlídce (10 minut):**



<https://xrwomenproject.eu>

Požádejte žáky\*ňe, aby diskutovali\*y o svých zkušenostech s virtuální prohlídkou, o tom, co se jim líbilo a co jim připadalo náročné.

Povzbudte žáky\*ňe, aby používali slovní zásobu, kterou se naučili během prohlídky.

### **5. Cvičení s pracovními listy (5 minut):**

Poskytněte žákům\*yním pracovní listy, které obsahují cvičení související s virtuální prohlídkou.

Zopakujte si cvičení a odpovězte na případné otázky.

### **6. Závěr (5 minut):**

Shrňte cíle lekce a povzbudte studenty\*ky, aby pokračovali v procvičování dovedností v cizím jazyce.

### **Hodnocení**

Používání cizího jazyka během virtuální prohlídky a výsledky v pracovních listech budou použity jako neformální hodnotící nástroje pro vyhodnocení pokroku studentstva ve studiu. Kromě toho mohou být zpětná vazba a komentáře žáků\*yň k lekci využity ke zlepšení budoucích jazykových kurzů XR.

### **Přínosy činnosti**

Technologie XR dokážou vytvořit virtuální prostředí, které simuluje reálné situace, což studentům\*kám umožňuje procvičovat jazykové dovednosti v bezpečném a kontrolovaném prostředí. Studenti\*ky se například mohou zapojit do rozhovorů s virtuálními postavami v simulovaném prostředí nebo prozkoumat virtuální svět, kde si mohou procvičit jazyk v různých kontextech.



<https://xrwomenproject.eu>

XR může také žactvu poskytnout personalizovanou a okamžitou zpětnou vazbu, což pomůže identifikovat oblasti, které je třeba zlepšit, a podle toho upravit učení.

Kromě toho se XR dokáže přizpůsobit úrovni znalostí a stylu učení studentů, což může zlepšit jejich výsledky.

### Předběžný výsledek činnosti

- Zlepšit poslechové a mluvní dovednosti studentů\*ek v cizím jazyce.
- Poskytnout žákům\*yním pohlcující zážitek XR, který simuluje virtuální exkurzi do cizí země.
- Rozšířit kulturní znalosti studentů a porozumění cizímu prostředí.

### Externí zdroje:

Průvodce na uvítanou

<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6509>

Podpůrný materiál

<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6515>

Zdroj: Řečtina pro uprchlíky: Xenios Zeus (<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6509>)

## 5.2 PLÁN LEKCE Č. 2

### ZÁKLADNÍ INFORMACE

Doba trvání	60 minut
Klíčová slova	XR, Mondly VR, Mondly AR
Vybavení	Zařízení XR (náhlavní soupravy VR, chytré telefony s podporou AR nebo tablety), předem připravený obsah XR související s cílovým jazykem (vyberte si lekci z <a href="#">Mondly VR</a> , nebo <a href="#">Mondly AR</a> ), pracovní listy nebo materiály pro psaní, projektor nebo plátno (volitelné).

## Plán lekce

### Cíl aktivity

Cílem této lekce je poskytnout studentům\*kám zkušenosti s výukou prostřednictvím technologií XR. Můžete si vybrat buď Mondly VR (virtuální realita), nebo Mondly AR (rozšířená realita), v závislosti na hardwaru, ke kterému máte přístup. Na konci lekce budou



<https://xrwomenproject.eu>

studenti\*ky schopni\*ky rozšířit si slovní zásobu, používat nová slovíčka v kontextu a budou mít k dispozici nástroj XR, s jehož pomocí si budou moci doma sami\*ky procvičovat jazyk.

## Postup

### **1. Úvod (5 minut):**

Lekci začněte tím, že se studentů\*ek zeptáte, jak se mají, co prožívají apod. Je to vždy skvělý začátek hodiny a dodává jí to méně formální atmosféru. Poté se zeptejte, zda znají/mají zkušenosti s nástroji XR pro výuku jazyků. Můžete volně navázat vysvětlením, co jsou XR nástroje a jak je lze využít, když se chceme zlepšit ve znalosti cizího jazyka.

Diskutujte o potenciálních výhodách používání nástrojů XR jako je pohlčení, interaktivita a reálný kontext.

### **2. Zahřívací aktivita (10 minut):**

Provedte krátkou písemnou aktivitu, abyste aktivovali předchozí znalosti o tématu, které budete zkoumat pomocí nástrojů XR. Poté vyzvěte studenty\*ky, aby se podělili o své poznámky.

Vyzvěte studenty\*ky, aby se podělili o své zkušenosti, názory nebo slovní zásobu související s tématem.

### **3. Prezentace obsahu XR (15 minut):**

Představte lekci XR pomocí Mondly, kterou jste si připravili – vyberte si VR simulaci nebo AR verzi.

Poskytněte jasné pokyny k používání zařízení XR a k interakci s obsahem.

Pokud používáte náhlavní soupravy VR, proveďte studenty\*ky procesem jejich správného nasazení a nastavení.



<https://xrwomenproject.eu>

#### **4. Aktivita XR (20 minut):**

Rozdělte své studující do dvojic nebo malých skupin a zajistěte, aby každá skupina měla přístup k zařízení XR. Dejte jim také možnost pracovat samostatně, pokud se na to cítí.

Zadejte konkrétní úkol nebo aktivitu týkající se cílového jazyka a jako nástroj použijte obsah XR.

Pokud je například cílovým jazykem čeština a obsahem XR je virtuální prohlídka města, zadejte studentům\*kám, aby popsali\*y navštívená místa pomocí cílového jazyka, nebo je požádejte, aby našli\*y konkrétní objekty nebo památky a popsali\*y je.

#### **5. Reflexe a diskuse (10 minut):**

Přeskupte studenty\*ky a uspořádejte diskusi o jejich zkušenostech s používáním nástrojů XR při výuce jazyků.

Vyzvěte je, aby se podělili\*y o své názory na účinnost XR při osvojování jazyka a na případné problémy, kterým čelili\*y.

Diskutujte o tom, jak lze nástroje XR v budoucnu začlenit do výuky jazyků, a prozkoumejte možnosti jejich využití v jiných předmětech.

#### **6. Shrnutí a závěr (5 minut):**

Shrňte klíčové body probírané během lekce.

Poskytněte studentům\*kám další zdroje nebo doporučení, aby mohli\*y sami\*y dále zkoumat nástroje XR.

Ukončete lekci pozitivně a zdůrazněte výhody zapojení nástrojů XR do výuky jazyků.



<https://xrwomenproject.eu>

**Poznámka:** Před zahájením výuky je nutné zajistit, aby studenti\*ky měli\*ly přístup k vhodným zařízením XR a aby byla funkční a správně nastavená. Někdy je nutné předem otestovat zařízení i obsah XR, aby se předešlo případným technickým problémům během lekce.

### Přínosy činnosti

Výuka jazyka pomocí nástrojů XR může studentům\*kám přinést několik výhod. Mezi hlavní výhody patří:

**Ponoření a autenticita:** Nástroje XR poskytují pohlcující zážitek, který studujícím umožňuje cítit se jako v reálném jazykovém prostředí. Mohou prozkoumávat virtuální světy, komunikovat s realistickými scénáři a zapojovat se do rozhovorů s virtuálními postavami nebo rodilými mluvčími.

**Kontext a aplikace v reálném životě:** Nástroje XR umožňují studentstvu uplatnit jejich jazykové dovednosti v reálném kontextu. Mohou se například zapojit do virtuální konverzace, pohybovat se ve virtuálním prostředí nebo se účastnit simulovaných kulturních aktivit. Tato aplikačně orientovaná výuka pomáhá překlenout propast mezi výukou jazyka ve třídě a jeho používáním v reálném světě a připravuje studující na praktické jazykové situace.

**Oprava chyb a personalizovaná zpětná vazba:** Nástroje XR mohou studujícím poskytovat okamžitou a personalizovanou zpětnou vazbu a pomáhat jim identifikovat a opravovat jazykové chyby v reálném čase. Tato včasná zpětná vazba dělá proces učení efektivnější, protože studenti mohou přemýšlet o svých chybách a provést potřebné úpravy, dokud mají zkušenosti ještě v čerstvé paměti.





<https://xrwomenproject.eu>

**Zvýšená angažovanost a motivace:** Nástroje XR poskytují interaktivní a dynamické výukové prostředí, které může výrazně zvýšit zapojení a motivaci studentů. Praktická povaha aktivit XR, jako jsou interaktivní simulace nebo hry s rozšířenou realitou, podněcuje aktivní účast, díky čemuž je proces výuky jazyků příjemnější a osvojené poznatky zapamatovatelnější.

**Dostupnost a flexibilita:** Nástroje XR jsou přístupné prostřednictvím různých zařízení, jako jsou náhlavní soupravy VR nebo chytré telefony s podporou rozšířené reality, což je činí dostupnými širokému spektru studujících.

**Poznámka:** Dlouhodobé používání zařízení XR, zejména náhlavních souprav VR, může u některých osob způsobit nepohodlí, únavu, a dokonce i nevolnost z pohybu. Může také vést k únavě očí nebo jiným fyzickým potížím. Pro zmírnění případných zdravotních rizik je zásadní sledovat pohodu studujících, dělat pravidelné přestávky a zajistit vhodné používání nástrojů XR. Vždy proto dejte studujícím na výběr, zda se aktivity zúčastní, či nikoli.

### Předběžný účinek činnosti

Studenti\*ky se seznámí s technologickým prostředím XR a získají zkušenosti se samostatnou prací s technologiemi doma. Nástroje XR mohou být skvělým doplňkem tradiční školní výuky, lze je používat nezávisle na učiteli kdykoli. Jsou zábavnou formou, která je vede k tomu, aby si každý den na pár minut procvičili jazyk.

### Externí zdroje

Nejprve si nástroje XR vyzkoušejte sami, než je ukážete studujícím. Chcete-li získat herní zkušenosti s výukou jazyka prostřednictvím virtuální reality (VR), navštivte stránku <https://www.mondly.com/vr> a nejprve se zaregistrujte. Pro vyzkoušení výuky jazyka prostřednictvím rozšířené reality (AR) přejděte na <https://www.mondly.com/ar>, stáhněte si aplikaci zdarma a zaregistrujte se.



<https://xrwomenproject.eu>

### 5.3 PLÁN LEKCE Č. 3

ZÁKLADNÍ INFORMACE	
Doba trvání	60 minut
Klíčová slova	XR, běžná slovní zásoba, každodenní situace
Vybavení	Náhlavní souprava XR (například Oculus Quest nebo HTC Vive), prostředí XR nebo aplikace podporující výuku jazyků, počítač nebo mobilní zařízení s přístupem k internetu, projektor nebo plátno pro zobrazení pokynů nebo příkladů.
Další poznámky	Před zahájením výuky se ujistěte, že jsou prostředí a aplikace XR správně nastaveny a fungují. Seznamte se s vlastnostmi a funkcemi prostředí XR, abyste mohli studenty*ky během aktivity efektivně vést.

## Plán lekce

### Cíl činnosti



<https://xrwomenproject.eu>

Cílem této aktivity je zapojit studenty\*ky do pohlcující výuky jazyka pomocí technologie XR. Zaměřuje se na výuku každodenní slovní zásoby a frází prostřednictvím interaktivních a kontextových zážitků.

## Postup činnosti

### 1. Úvod (5 minut):

Privítejte studenty\*ky a stručně jim vysvětlíte pojem XR (Extended Reality) a jeho využití při výuce jazyků. Diskutujte o výhodách imerzivní výuky, jako je větší zapojení, porozumění souvislostem a uplatnění jazykových dovedností v reálném světě. Představte cíle výuky pro tuto aktivitu a zdůrazněte osvojení každodenní slovní zásoby a frází.

### 2. Průzkum prostředí XR (15 minut):

Pokyn studentům\*kám, aby si nasadili\*ý náhlavní soupravy XR a vstoupili\*ý do prostředí XR. Provedte je prostředím a upozorněte je na různé oblasti a interaktivní prvky. Povzbudte je, aby samostatně zkoumali\*ý prostředí, interagovali\*ý s objekty a objevovali\*ý slovní zásobu a fráze zde obsažené. V případě potřeby poskytněte pomoc a vysvětlení.

### 3. Slovní zásoba a identifikace frází (20 minut):

Rozdělte studenty\*ky do dvojic nebo malých skupin.

Přiřadte každé skupině konkrétní oblasti nebo úkoly v prostředí XR. Dejte jim pokyn, aby v prostředí aktivně vyhledávali a určovali každodenní slovní zásobu a fráze. Podporujte spolupráci a diskusi ve skupinách, když se setkají s novými slovy a frázemi. V případě potřeby poskytněte podporu.

### 4. Upevnění slovní zásoby a frází (15 minut):



<https://xrwomenproject.eu>

Přeskupte studující a uspořádejte diskusi v celé třídě. Požádejte každou skupinu, aby se podělila o svá zjištění, o slovní zásobu a fráze, které objevila.

Zapište si získanou slovní zásobu a fráze na tabuli nebo na sdílenou digitální platformu.

Diskutujte o významu, použití a kontextu určitých slovíček a frází. Zapojte studující do dalšího zkoumání a objasňování pomocí příkladů XR a interaktivních scénářů.

### **5. Shrnutí a reflexe (5 minut):**

Shrňte klíčovou slovní zásobu a fráze, které jste během aktivity probrali. Vyzvěte studující, aby se zamysleli nad svými zkušenostmi s technologií XR a jejím dopadem na výuku jazyka. Zabývejte se případnými otázkami nebo obavami studentů. Na závěr lekce vyjádřete důležitost zapojení imerzivních technologií jako je XR do výuky jazyků.

### **Přínosy aktivity**

Tato aktivita poskytuje jedinečný a poutavý výukový zážitek díky využití technologie XR. Zlepšuje proces výuky jazyka tím, že studující vtáhne do realistického a interaktivního prostředí, které umožňuje kontextuální porozumění a vyžaduje použití každodenní slovní zásoby a frází. Využití technologie XR rovněž podporuje motivaci studentů, jejich aktivní účast a spolupráci v procesu výuky jazyka.

### **Předběžný účinek činnosti**

Očekává se, že zapojením studujících do pohlcující výuky jazyků XR se jim podaří:



<https://xrwomenproject.eu>

- Vytvářet širší repertoár slovní zásoby tím, že se setkají s novými slovy a frázemi v kontextu.
- Zlepšit schopnost zapamatovat si fráze a slovní spojení. Zlepšit porozumění frázím i slovíčkům na každodenní bázi.
- Zlepšit schopnost používat jazyk v reálných situacích tím, že budou používat naučenou slovní zásobu a fráze v prostředí XR.
- Zvýšit motivaci a zapojení do výuky jazyků pomocí inovativních technologií.

### Zdroj činnosti

Tato aktivita je navržena speciálně pro výuku jazyků pomocí XR technologií a je inspirována rostoucí oblastí vzdělávacích aplikací XR. Inspiruje se různými platformami pro výuku jazyků XR a jejím cílem je poskytnout praktickou a interaktivní výuku.

### 5.4 PLÁN LEKCE Č. 4

#### ZÁKLADNÍ INFORMACE

Doba trvání	60 minut
Klíčová slova	XR, VR, AR, finanční slovní zásoba
Vybavení	Zařízení XR (náhlavní soupravy VR, chytré telefony s podporou AR nebo tablety), předem připravený obsah XR související s cílovým jazykem (vyberte si lekci z Mondly VR nebo Mondly AR, pracovní listy nebo materiály pro psaní, projektor nebo plátno (volitelné)).



<https://xrwomenproject.eu>

## Plán lekce

### Cíl činnosti

Cílem této aktivity je seznámit studenty\*ky s nástroji XR pro výuku jazyků, seznámit je s pozitivy a limity nových technologií a naučit je finanční slovní zásobu. Můžete si vybrat buď Mondly VR (virtuální realita), nebo Mondly AR (rozšířená realita), v závislosti na hardwaru, ke kterému máte přístup. Na konci lekce budou studenti schopni rozšířit si finanční slovní zásobu, používat nová slovíčka v kontextu a budou mít k dispozici nástroj XR, s jehož pomocí si budou moci doma sami procvičovat jazyk.

### Postup činnosti

#### 1. Úvod (5 minut):

Lekci začněte tím, že se studujících zeptáte, zda mají zkušenosti s nástroji XR pro výuku jazyků. Můžete navázat vysvětlením, co jsou XR nástroje a jak je lze využít pro zlepšení výuky.

Diskutujte o potenciálních výhodách používání nástrojů XR, jako je pohlčení, interaktivita a reálný kontext.

#### 2. Zahřívací aktivita (10 minut):

Uspořádejte krátké písemné cvičení, které aktivuje základní finanční slovní zásobu. Poté vyzvěte studenty\*ky, aby se podělili o svoj poznámky, zkušenosti, názory nebo slovní zásobu související s tématem financí.



<https://xrwomenproject.eu>

### **3. Prezentace obsahu XR (15 minut):**

Představte lekci XR pomocí Mondly, kterou jste si připravili - vyberte si VR simulaci nebo AR verzi. Poskytněte jasné pokyny, jak používat zařízení XR a jak pracovat s obsahem. Pokud používáte náhlavní soupravy VR, proveďte studující procesem jejich správného nasazení a nastavení.

### **4. Zkoumání finanční slovní zásoby pomocí XR (20 minut):**

Na tabuli představte seznam slovíček týkajících se financí.

- Rozdělte třídu do malých skupin a rozdejte jim zařízení XR nebo chytré telefony s aplikacemi AR, pokud jsou k dispozici.
- Zadejte každé skupině, aby pomocí poskytnutých nástrojů XR vytvořila interaktivní zážitek v rozšířené realitě týkající se slovní zásoby o financích.
- Podporujte kreativitu při tvorbě návrhů, například při spojování slovíček s obrázky nebo scénáři z reálného světa.
- Každá skupina představí třídě své zkušenosti s AR a vysvětlí použitou slovní zásobu a její kontextový význam.

### **5. Reflexe a diskuse (10 minut):**

Ved'te diskusi o výhodách a omezeních nástrojů XR pro výuku jazyků na základě zkušeností studujících z praktické činnosti. Shrňte hlavní poznatky z lekce a zdůrazněte důležitost zodpovědného využívání technologií ve vzdělávání. Zadejte krátký reflektivní písemný úkol, ve kterém se studentstvo podělí o své názory na využití nástrojů XR ve výuce jazyků.

### **6. Shrnutí a závěr (5 minut):**

- Shrňte klíčové body probírané během lekce.
- Poskytněte studujícím další zdroje nebo doporučení, aby mohli sami dále zkoumat nástroje XR.
- Ukončete lekci pozitivně a zdůrazněte výhody zapojení nástrojů XR do výuky jazyků.



<https://xrwomenproject.eu>

### Domácí úkol (nepovinný):

Povzbuďte studující, aby prozkoumali aplikace pro výuku jazyků nebo online platformy, které využívají technologii XR. Požádejte je, aby prozkoumali další oblasti, kde se nástroje XR používají, a diskutovali o jejich potenciálním dopadu.

**Poznámka:** Před zahájením výuky je nutné zajistit, aby studenti\*ky měli\*y přístup k vhodným zařízením XR a aby byla funkční a správně nastavená. Někdy je nutné předem otestovat zařízení i obsah XR, aby se předešlo případným technickým problémům během lekce.

### Předběžný účinek činnosti

Studenti se seznámí s technologickým prostředím XR a získají zkušenosti se samostatnou prací s technologiemi doma. Nástroje XR mohou být skvělým doplňkem tradiční školní výuky, lze je používat nezávisle na učiteli kdykoli a zábavnou formou si tak každý den na pár minut procvičit jazyk.

### Externí zdroje

Nejprve si nástroje XR vyzkoušejte sami, než je ukážete studujícím. Chcete-li získat herní zkušenosti s výukou jazyka prostřednictvím virtuální reality (VR), navštivte stránku <https://www.mondly.com/vr> a nejprve se zaregistrujte. Pro vyzkoušení výuky jazyka prostřednictvím rozšířené reality (AR) přejděte na <https://www.mondly.com/ar>, stáhněte si aplikaci a zaregistrujte se.



## 5.5 PLÁN LEKCE Č. 5

ZÁKLADNÍ INFORMACE	
Doba trvání	60 minutes
Klíčová slova	Anglický cestovní slovník, Mondly XR
Vybavení	Výuka anglické cestovní slovní zásoby pomocí nástroje Mondly XR. Počítač nebo mobilní zařízení s přístupem k internetu. Sluchátka nebo reproduktory Nástroj Mondly XR (přístupný prostřednictvím webových stránek nebo aplikace).
Další poznámka	Před lekcí by studující měli mít základní znalosti anglického jazyka a příslušné slovní zásoby. Zajistěte, aby všichni studenti*ky měli přístup k počítači nebo mobilnímu zařízení s připojením k internetu. Před lekcí se seznámte s nástrojem Mondly XR a jeho funkcemi.

## Plán lekce

### Cíl činnosti



<https://xrwomenproject.eu>

Procvičení slovní zásoby na téma cestování v angličtině v pohlcujícím a interaktivním virtuálním prostředí. Zlepšit jazykové dovednosti studujících, včetně poslechu, mluvení a udržení slovní zásoby. Poskytnout poutavou a nezapomenutelnou výuku s využitím technologie XR.

## Postup činnosti

### 1. Úvod (5 minut)

Přivítejte studující a stručně představte téma slovní zásoby týkající se cestování.

Vysvětlete účel použití technologie XR ve výuce (aby bylo učení interaktivnější a poutavější). Zdůrazněte výhody procvičování slovní zásoby ve virtuálním prostředí.

### 2. Ukázka nástroje Mondly XR (10 minut):

Pošlete studujícím pokyn, aby ve svých zařízeních otevřeli nástroj Mondly XR.

Ukažte, jak se pohybovat ve virtuálním prostředí nástroje Mondly XR a jak s ním pracovat. Ukázat příklady scénářů souvisejících s cestováním, jako jsou letiště, hotely nebo turistické atrakce, které jsou v nástroji k dispozici. Vysvětlete, že studenti budou tyto virtuální scénáře zkoumat, aby se naučili slovní zásobu týkající se cestování a procvičili si ji.

### 3. Předpříprava slovní zásoby (10 minut):

Poskytněte studujícím seznam klíčových slovíček souvisejících s cestováním.



<https://xrwomenproject.eu>

Vyslovujte jednotlivá slova a požádejte studující, aby je po vás zopakovali a procvičili si tak výslovnost. Použijte vizuální pomůcky, gesta nebo příklady ze života, abyste studujícím pomohli pochopit význam jednotlivých slov. Vyzvěte je, aby si dělali poznámky nebo si vytvořili seznam slovíček pro případnou potřebu.

#### **4. Interaktivní virtuální scénáře (30 minut):**

Rozdělte studující do dvojic nebo malých skupin. Každé skupině řekněte, aby si v nástroji Mondly XR vybrala virtuální scénář týkající se cestování. Nechte studující prozkoumat virtuální prostředí, komunikovat s objekty a zapojit se do konverzace s využitím naučené slovní zásoby. Sledujte práci skupin a v případě potřeby jim poskytněte podporu a vedení. Povzbuzujte studující, aby používali celé věty a zapojovali se do rozhovorů se svými vrstevníky.

#### **5. Sdílení a reflexe ve skupině (5 minut):**

Přiveďte studující zpět k sobě jako celou skupinu. Požádejte je, aby se podělili o své zkušenosti a prodiskutovali případné problémy, se kterými se během virtuálního scénáře setkali. Zprostředkujte diskusi o použité slovní zásobě, o účinnosti nástroje XR ve výuce a o všech získaných poznatcích.

## **Přínosy činnosti**

Poutavý a interaktivní zážitek: Studenti\*ky mohou prozkoumat virtuální scénáře, které simulují reálné situace při cestování, což vytváří poutavější výuku.



<https://xrwomenproject.eu>

Učení v souvislostech: Interakce s virtuálním prostředím umožňuje studujícím procvičovat si slovní zásobu ve smysluplných souvislostech, což zlepšuje jejich porozumění; slovíčka se lépe pamatují. Aktivita podněcuje studující k aktivnímu používání jazyka zapojením do konverzace, čímž podporuje mluvní dovednosti a plynulost vyjadřování.

Zpětná vazba a vedení: Jako učitel\*ka můžete studujícím během virtuálních scénářů poskytovat okamžitou zpětnou vazbu a pomáhat jim tak zlepšovat jejich jazykové dovednosti v reálném čase.

### Předběžný účinek činnosti

Zvýšit znalosti a jistotu studentů\*ek při používání slovní zásoby související s cestováním v angličtině. Zlepšit poslechové a mluvní dovednosti studujících prostřednictvím interaktivních rozhovorů ve virtuálních scénářích. Zlepšit jejich schopnost porozumět slovní zásobě a používat ji v kontextu. Motivovat studující tím, že jim poskytnete inovativní a poutavou výuku.

### Zdroj činnosti

Tato aktivita je speciálně navržena pro použití nástroje Mondly XR k výuce slovní zásoby v angličtině v oblasti cestování.

### Externí zdroje pro danou činnost

Seznam anglických slovíček na téma cestování.



<https://xrwomenproject.eu>

Vizuální pomůcky nebo rekvizity na podporu výuky slovní zásoby. Volitelné: Bílá tabule nebo flipchart pro zapisování poznámek během fáze sdílení a reflexe ve skupině.

## 6. Zdroje:

1. Alalwan, N.; Cheng, L.; Al-Samarraie, H.; Yousef, R.; Alzahrani, A.I.; Sarsam, S. Challenges and prospects of virtual reality and augmented reality utilization among primary school teachers: A developing country perspective. *Stud. Educ. Eval.* 2020,66, 100876.
2. Alqahtani, A.S.; Daghestani, L.F.; Ibrahim, L.F. Environments and system types of virtual reality technology in STEM: A survey. *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl. IJACSA* 2017, 8, 77–89.
3. Antzoulatos, G. *et al.* (2022). Usage of Visual Analytics to Support Immigration-Related, Personalised Language Training Scenarios. In: Auer, M.E., Tsiatsos, T. (eds) *New Realities, Mobile Systems and Applications. IMCL 2021. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 411. Springer, Cham.
4. Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environment*, 6(4), 355–385.
5. Bucea-Manea-Țoniș, R., Bucea-Manea-Țoniș, R., Simion, V. E., Ilic, D., Braicu, C., & Manea, N. (2020). Sustainability in higher education: The relationship between work-life balance and XR e-learning facilities. *Sustainability*, 12(14), 5872.



<https://xrwomenproject.eu>

6. Christoforou, M., Xerou, E., & Papadima-Sophocleous, S. (2019). Integrating a virtual reality application to simulate situated learning experiences in a foreign language course. *CALL and complexity—short papers from EUROCALL*, 82-87.
7. Danai Rapti, Demetris Gerogiannis & Spyridon-Georgios Soulis (2022): The effectiveness of augmented reality for English vocabulary instruction of Greek students with intellectual disability, *European Journal of Special Needs Education*, DOI: 10.1080/08856257.2022.2045816
8. Danyang Shang, Minjuan Wang, and Junjie Gavin Wu. (2020) Design and Implementation of Augmented Reality for English Language Education; in *Augmented Reality in Education*; Edition: 1<sup>st</sup> Publisher: Springer International Publishing
9. Eugenijus Kurilovas (2016) Evaluation of quality and personalization of VR/AR/MR learning systems, *Behaviour & Information Technology*, 35:11, 998-1007, DOI: 10.1080/0144929X.2016.1212929
10. Godwin-Jones, R. (2016). Augmented reality and language learning: From annotated vocabulary to place-based mobile games. *Language Learning and Technology*, 20(3), 9–19. DOI: 10125/44475
11. Kaplan-Rakowski, R., Papin, K., & Hartwick, P. (2023). Language teachers' perceptions and use of extended reality. *CALICO Journal*
12. Karageorgakis, T., & Nisiforou, E. A. (2018). Virtual reality in the EFL classroom: Educational affordances and students' perceptions in Cyprus. *Cyprus Review*, 30(1), 381-396.
13. Kornijchuk Andrirej (2016) „Nauka Języka w Integracji Uchodźców”. Instytut Spraw Publicznych.



<https://xrwomenproject.eu>

14. Korosidou, E., Bratitsis, T. (2021). Gamifying Early Foreign Language Learning. In: Auer, M.E., Tsiatsos, T. (eds) Internet of Things, Infrastructures and Mobile Applications. IMCL 2019. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 1192. Springer, Cham.
15. Kosmas, P., Makridou, E., Pirkkalainen, H., Torro, O., & Vrasidas, C. (2021, November). Opportunities, challenges, and training needs in the use of VR in Higher Education and SMEs: The case of Cyprus and Finland. In *CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 1-7).
16. Kowalczyk, O. Zamorska A. (2022) Społeczno-Ekonomiczne Funkcjonowanie Kobiet Zagrożonych Wykluczeniem Społecznym a Trakcie Pandemii COVID-19. *Atheneum* vol. 74(2)/2022, ss. 151–165
17. Lasica, I. E., Meletiou-Mavrotheris, M., & Katzis, K. (2020). Augmented reality in lower secondary education: A teacher professional development program in Cyprus and Greece. *Education Sciences*, 10(4), 121.
18. Liu, W., Cheek, A. D., Mei-Ling, C. L., & Theng, Y. L. (2007, September). Mixed reality classroom: learning from entertainment. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts* (pp. 65-72).
19. Meccawy, M. Creating an Immersive XR Learning Experience: A Roadmap for Educators. *Electronics* 2022, 11, 3547. <https://doi.org/10.3390/electronics11213547>
20. Nisiotis, L., & Alboul, L. (2021, May). Work-in-progress Intelligent Immersive Learning System Using AI, XR, and Robots. In *2021 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)* (pp. 1-3). IEEE.



<https://xrwomenproject.eu>

21. Obeidat, H.; Meccawy, M.; Blanchfield, P. *Authoring for Adaptive Web-Based Learning Systems: A Case Study*; International Journal of Emerging Technology in Learning: Kassel, Germany, 2009.
22. Palaigeorgiou, G., Politou, F., Tsirika, F., & Kotabasis, G. (2017, October). FingerDetectives: Affordable augmented interactive miniatures for embodied vocabulary acquisition in second language learning. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 523-530). Academic Conferences International Limited.
23. V. Plutzar, M. Ritter (2008), *Language Learning in the Context of Migration and Integration --- Challenges and Options for Adult Learners*.
24. Rosell-Aguilar F (2017) State of the app: a taxonomy and framework for evaluating language learning mobile applications. *CALICO Journal* 34(2):243–258
25. Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta, and the turn to virtual reality for education, socialization, and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3.
26. Smutny, P. Learning with virtual reality: A market analysis of educational and training applications. *Interact. Learn. Environ.* 2022,1–14.
27. Talias, D., Exadaktylos, G. (2007). Learning Through Exploration, Autonomy, Collaboration, and Simulation: The 'all-in-one' Virtual School of the Hellas Alive!© Online, Language-Learning Platform. In: Stephanidis, C. (eds) *Universal Access in*





<https://xrwomenproject.eu>

Human-Computer Interaction. Applications and Services. UAHCI 2007. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 4556. Springer, Berlin, Heidelberg.

28. Velev, D.; Zlateva, P. Virtual reality challenges in education and training. *Int. J. Learn. Teach.* 2017, 3, 33–37.

29. Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 4(1), 11.

30. [https://is.muni.cz/th/yiubd/Michal\\_Hanzl\\_481198\\_Bakalarska\\_prace.pdf?kod=bk2063;lang=en](https://is.muni.cz/th/yiubd/Michal_Hanzl_481198_Bakalarska_prace.pdf?kod=bk2063;lang=en)

31. [http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/46462/kubov%C3%A1\\_2021\\_dp.pdf?sequence=-1&isAllowed=y](http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/46462/kubov%C3%A1_2021_dp.pdf?sequence=-1&isAllowed=y)

32. [https://www.czso.cz/documents/11292/27320905/c01R02\\_202212.pdf/964f22b0-7903-4521-91ec-9cb4182f6173?version=1.0](https://www.czso.cz/documents/11292/27320905/c01R02_202212.pdf/964f22b0-7903-4521-91ec-9cb4182f6173?version=1.0)

33. <https://www.muzesmluvitcesky.cz/projects-2>

34. <https://www.xrguru.com/blog/2022/01/virtual-reality-is-the-next-step-in-language-learning>

35. <https://www.fluentu.com/blog/english/virtual-reality-english-learning/>

36. <https://strefaeducacji.pl/edukacja-w-polsce-wymaga-zmian-ekspert-proponuje-rozwiazania-sama-zdawalnosc-to-za-malo-nie-ka-zdy-uczen-musi-miec-wyzsze/ar/c5-16953779>

37. <https://123way.pl/vr-ar-nowoczesne-metody-nauczania-jezykow-obcych/>

38. <https://giantlazer.com/pl/lekcje-jezykow-obcych-w-vr/>

39. <http://www.mpips.gov.pl/bip/projekty-aktow-prawnych/projekty-programow-iinne/olskapolitykaintegracjicudzoziemcw-zaoeniaiwytyczne>



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774



<https://xrwomenproject.eu>



Spolufinancováno  
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2022-1-CY01-KA220-ADU-000086774