

# Obsah

Úvod .....	7
<b>1 K základní psychologické charakteristice týmu .....</b>	<b>9</b>
1.1 Pracovní tým .....	9
1.2 Skupinová dynamika – budování, rozvoj a zralost týmu .....	11
1.3 Výkonnost a efektivita .....	12
1.4 Spolupráce a kooperace .....	14
1.5 Interpersonální vztahy .....	15
1.6 Atmosféra .....	16
1.7 Důvěra .....	18
1.8 Komunikace .....	19
<b>2 Virtuální týmy a virtuální prostředí .....</b>	<b>21</b>
2.1 Virtuální týmy .....	21
2.2 Virtuální vzdělávací prostředí .....	22
2.2.1 Historie MUVE .....	23
2.2.2 Second Life (SL) .....	25
2.3 Virtuální komunikace .....	28
<b>3 Zážitková pedagogika ve vzdělávání dospělých .....</b>	<b>31</b>
3.1 Vzdělávání dospělých .....	31
3.1.1 Online vzdělávání .....	33
3.2 Zážitková pedagogika .....	36
3.2.1 Pojmy a teoretická východiska .....	36
3.2.2 Historie ve světě a v České republice .....	39
<b>4 Projekty zážitkových kurzů a jejich efektivnost .....</b>	<b>41</b>
4.1 Předprojektová fáze – příprava kurzu .....	41
4.1.1 Analýza a identifikace vzdělávacích potřeb .....	41
4.1.2 Stanovení instruktorského týmu .....	42
4.1.3 Sestavení programu a dramaturgie kurzu .....	43
4.1.4 Hra .....	45
4.2 Projektová fáze – realizace kurzu .....	45
4.3 Poprojektová fáze – vyhodnocení kurzu .....	46
<b>5 Efektivnost zážitkových kurzů ve vztahu k teambuildingu .....</b>	<b>48</b>
<b>6 Výzkumný cíl, výchozí otázky a hypotézy .....</b>	<b>52</b>
6.1 Oblast a cíle výzkumu .....	52
6.2 Výzkumné otázky .....	53
6.3 Hypotézy .....	53

7	Výzkumný postup, aplikovaná metodika a zpracování dat .....	54
7.1	Aplikovaná metodika .....	54
7.1.1	Charakteristika pracovního kolektivu T-154.....	54
7.1.2	Škála sociální atmosféry ve skupině T-220 (ŠSAS) .....	56
7.1.3	Kvalitativní metody sběru dat.....	60
7.2	Zpracování dat .....	62
7.2.1	Matematicko-statistická analýza.....	62
7.2.2	Kvalitativní analýza .....	62
7.3	Etika výzkumu .....	63
8	Popis souboru .....	65
9	Výsledky výzkumu.....	68
9.1	Popis jednotlivých kurzů .....	68
9.1.1	Skupina 01, 02 – face to face .....	68
9.1.2	Skupina 03, 04 – face to face .....	69
9.1.3	Skupina 05, 06 – face to face .....	71
9.1.4	Skupina 07, 08 – face to face .....	72
9.1.5	Skupina 09 – virtuální prostředí Second Life .....	74
9.1.6	Skupina 10 – virtuální prostředí Second Life .....	77
9.1.7	Skupina 11 – virtuální prostředí Second Life .....	80
9.1.8	Skupina 12 – virtuální prostředí Second Life .....	82
9.1.9	Skupina 13 – virtuální prostředí Second Life .....	84
9.2	Kvalitativní zpracování dat .....	86
9.2.1	Skupina 09 – virtuální prostředí Second Life .....	86
9.2.2	Skupina 10 – virtuální prostředí Second Life .....	87
9.2.3	Skupina 11 – virtuální prostředí Second Life .....	88
9.2.4	Skupina 12 – virtuální prostředí Second Life .....	89
9.2.5	Skupina 13 – virtuální prostředí Second Life .....	90
9.3	Vyjádření k výzkumným otázkám .....	90
9.4	Kvantitativní zpracování dat .....	94
9.5	K platnosti hypotéz.....	104
10	Diskuze .....	106
11	Závěry výzkumu .....	111
12	Souhrn .....	113
13	Citovaná literatura .....	123
14	Přílohy.....	133
14.1	Anotace .....	133
14.2	Seznam obrázků.....	135
14.3	Seznam tabulek.....	135
14.4	Seznam grafů.....	136
14.5	Seznam nejčastěji užitých zkratk .....	137
14.6	Ukázky výstupů jednotlivých zkoumaných skupin ve virtuálním prostředí .....	138
14.7	Hra „MOST“ ve virtuálním prostředí Second Life .....	141
14.8	Rejstřík.....	143