

Úvod.....	5
Edukační média	9
2 Počítačově podporovaná výuka.....	10
2.1 Vymezení pojmu ICT	10
2.2 Výuka s využitím ICT.....	11
2.2.1 Silné a slabé stránky využití ICT ve výuce.....	14
2.3 Pedagogické aspekty využití ICT ve výuce	15
2.3.1 Technologické teorie učení.....	20
2.4 E-learning	28
3 Virtuální realita	32
3.1 Vývoj virtuálních světů	36
4 Multiuživatelské virtuální prostředí	40
4.1 Sociální sítě	43
4.1.1 Současné zahraniční sociální sítě	45
4.1.2 Současné sociální sítě v prostředí českého internetu	47
4.2 Příklady MUVE.....	47
4.2.1 MUVE zaměřená na mladou generaci uživatelů	48
5 Vzdělávání ve virtuálním prostředí	52
5.1 MUVE ve vzdělávání.....	54
5.2 Počítačové hry ve vzdělávání	61
5.3 Příklady MUVE ve vzdělávání.....	65
5.4 Výhody a nevýhody vzdělávání v MUVE	70
5.5 Psycho-sociální aspekty vzdělávání v MUVE.....	71

6 Second Life.....	75
7 Vzdělávání v Second Life	79
7.1 Výhody a nevýhody SL.....	84
7.2 Příklady vzdělávacích projektů v SL	86
7.3 Využití SL v edukaci osob se specifickými nároky.....	93
8 Příklady dobré praxe v Second Life	96
9 Naše zkušenosti s využitím Second Life	115
9.1 Vlastní výzkumné šetření k využití MUVE ve výuce.....	124
9.1.1 Design předvýzkumu.....	124
9.1.2 Metodika	128
9.1.3 Výsledky	128
9.1.4 Diskuze a závěry	170
Závěr	175
Summary	178
Použitá literatura a zdroje	181
Příloha I. Dotazník – vzdělávání ve virtuálním prostředí.....	195
Příloha II.	200
Věcný rejstřík.....	201