

---

## Spis treści

---

<b>Wstęp</b> .....	9
<b>1. Człowiek w światach wirtualnych</b> .....	23
1.1. Wirtualność, cyberprzestrzeń, światy syntetyczne.....	26
1.2. Światy wirtualne a Wolfganga Welscha sztuczne raje.....	34
1.3. Rzeczywistość fizyczna a rzeczywistość wirtualna.....	38
1.3.1. Odczucie rzeczywistości w środowisku wirtualnym.....	39
1.3.2. Zjawisko i rodzaje immersji.....	47
1.4. Tożsamość, wizualność i działanie w świecie wirtualnym.....	54
1.5. Światy wirtualne a teoria społecznego uczenia się.....	64
1.6. Światy wirtualne a psychokulturowa koncepcja Jerome'a S. Brunera.....	72
1.6.1. Dziewięć zasad podejścia psychokulturowego.....	74
1.6.2. Wychodzenie poza dostarczone informacje.....	82
<b>2. Charakterystyka trójwymiarowych światów wirtualnych</b> .....	88
2.1. Różnorodność światów wirtualnych.....	88
2.1.1. Klasyfikacje.....	88
2.1.2. „Światy na serio” jako subkategoria światów wirtualnych.....	99
2.2. Świat czy gra.....	103
2.3. Awatar i osvajanie ze światem.....	112
2.4. Zagrożenia wewnątrz świata wirtualnego.....	120
2.4.1. Griefing.....	123
2.4.2. Gwałt w cyberprzestrzeni.....	128
<b>3. Funkcjonalność światów wirtualnych</b> .....	131
3.1. Konteksty definiowania funkcjonalności.....	131
3.2. Funkcje mediów w procesie kształcenia a światy wirtualne.....	137
3.3. Struktura funkcjonalności świata wirtualnego jako środowiska i medium dydaktycznego.....	142
3.4. Funkcjonalność poznawczo-kształcąca.....	147
3.4.1. Funkcjonalność kulturowo-poznawcza.....	150
3.4.2. Funkcjonalność efektywnościowa – wiedza językowa.....	154

3.5. Funkcjonalność emocjonalno-motywacyjna.....	157
3.5.1. Funkcje emocjonalne świata wirtualnego .....	157
3.5.2. Funkcje motywacyjne świata wirtualnego .....	160
3.6. Funkcjonalność działaniowo-interakcyjna .....	162
3.6.1. Funkcjonalność interakcyjno-komunikacyjna.....	165
3.6.2. Funkcjonalność środowiskowo-społecznościowa.....	168
3.7. Funkcjonalność techniczno-narzędziowa .....	171
<b>4. Środowiska uczenia się w światach wirtualnych.....</b>	<b>175</b>
4.1. Przykłady ze światów: ActiveWorlds, Twinity, Inworldz .....	175
4.2. Second Life jako środowisko dydaktyk różnych.....	180
4.2.1. Astronomia, nauki o Ziemi, ekologia .....	180
4.2.2. Archeologia, architektura, sztuka .....	183
4.2.3. Historia, martyrologia.....	187
4.2.4. Medycyna, zdrowie, sport .....	190
4.3. Second Life jako środowisko nauki języka obcego .....	193
4.3.1. Szkoły językowe .....	194
4.3.2. Wyspy edukacyjne dedykowane nauce języków .....	199
4.3.3. VIRTANTIS i Cypris Village .....	200
4.3.4. British Council i Goethe Institut.....	204
<b>5. Glottodydaktyczne refleksje z dwóch światów .....</b>	<b>207</b>
5.1. Techniki i narzędzia glottodydaktyczne w światach wirtualnych .....	208
5.2. Afordancje świata fizycznego i wirtualnego w dydaktyce .....	217
5.2.1. Wyłączność afordancji świata fizycznego .....	218
5.2.2. Przewaga afordancji świata fizycznego nad wirtualnym .....	219
5.2.3. Przewaga afordancji świata wirtualnego nad fizycznym .....	221
5.2.4. Wyłączność afordancji świata wirtualnego .....	224
5.3. Przydatność edukacyjna światów wirtualnych w dyskursie akademickim .....	228
5.3.1. Krytyka światów typu Second Life .....	228
5.3.2. Dylematy wokół nauczania języków w światach wirtualnych .....	234
<b>6. Projektowanie nauczania w światach wirtualnych .....</b>	<b>240</b>
6.1. Rola nauczyciela w środowiskach światów wirtualnych.....	241
6.2. Od scenariusza do modelu.....	255
6.2.1. Scenariusze Savin-Baden .....	257
6.2.2. Model kształcenia Gilly Salmon .....	261
6.2.3. Model transferu lub model kognitywnej praktyki .....	272
6.3. Nauczanie i uczenie się w światach wirtualnych – wybór badań.....	274
<b>7. Metodologia badań funkcjonalności świata wirtualnego .....</b>	<b>290</b>
7.1. Obszar badawczy .....	292
7.1.1. Problemy badawcze, pytania, hipotezy .....	294
7.1.2. Zmienne i wskaźniki.....	300

7.2. Metody i techniki .....	303
7.3. Narzędzia badawcze w porządku logicznym i chronologicznym.....	306
<b>8. Pakiet Edukacyjny w zastosowaniu .....</b>	<b>310</b>
8.1. Eksploracja wysp kulturowych.....	311
8.2. Postawy i odczucia wobec środowiska świata wirtualnego .....	312
8.3. Zadanie Class .....	314
8.4. Zadanie Task1: Dresden Gallery .....	317
8.5. Zadanie Task2: Shopping .....	322
8.6. Porównanie środowisk 2D i 3D w zadaniach praktycznych Task.....	328
8.7. Zadanie Lekcja 3D .....	330
8.8. Zadanie Eksploracja Second Life .....	333
8.9. Podsumowanie: funkcjonalność Second Life.....	335
<b>9. Wyniki i wnioski z empirycznych badań funkcjonalności.....</b>	<b>337</b>
9.1. Funkcjonalność poznawczo-kształcąca świata wirtualnego .....	338
9.2. Funkcjonalność emocjonalno-motywacyjna świata wirtualnego .....	347
9.3. Funkcjonalność działaniowo-interakcyjna świata wirtualnego .....	354
9.4. Funkcjonalność techniczno-narzędziowa świata wirtualnego.....	362
9.5. Uwagi końcowe do Pakietu Edukacyjnego i badań.....	366
<b>Zakończenie .....</b>	<b>374</b>
<b>Bibliografia i Netografia .....</b>	<b>383</b>
BIBLIOGRAFIA .....	383
NETOGRAFIA .....	396
<b>Słownik światów wirtualnych .....</b>	<b>402</b>
<b>Załączniki .....</b>	<b>408</b>
<b>Educational functionality of virtual worlds (Summary).....</b>	<b>422</b>