

Jak postavit e-kurz práce s informacemi

Petra ŠEDINOVÁ

Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta
sedinova@ped.muni.cz

Silvie KOŘÍNKOVÁ PRESOVÁ

Masarykova univerzita, Filozofická fakulta
presova@phil.muni.cz

INFORUM 2008: 14. konference o profesionálních informačních zdrojích
Praha, 28. - 30.5. 2008

Abstrakt:

Příspěvek shrnuje praktické zkušenosti z tvorby a výuky v online kurzech ve specializovaných systémech, které se tématicky zaměřují na práci s e-zdroji a na podporu informační gramotnosti. Dále se zamýšlí nad didaktickými aspekty, metodami tvorby a využívání formy e-learningu ke vzdělávacím činnostem knihoven. Nastíňuje problematiku distančního vzdělávání, role a kompetence knihovníků ve vzdělávání.

1. Úvod

Nejčastější vzdělávací aktivity knihoven obsahově zahrnují zejména praktickou práci s konkrétními informačními zdroji a službami. Forma těchto akcí může být od příležitostných lekcí po pravidelné kurzy. Ve školském prostředí se v poslední době projevuje snaha integrovat „práci s informačními zdroji“ jako vyučovací metodu bez ohledu na studijní obor. Zejména ve vysokoškolském prostředí řada knihoven vytvořila systematické, komplexní kurzy na podporu informační gramotnosti nebo více spolupracuje s učiteli přímo v předmětové výuce. Pokud se vzdělávací aktivity knihovny začínají rozšiřovat a dostávají podobu pravidelné výuky, tak je zapotřebí dát výuce knihovníků za katedrou „štábní kulturu“, nastudovat a zpracovat didaktické zásady a aktuální vzdělávací možnosti či metody.

2. Didaktické minimum pro knihovníky

Zásadní je organizovat vzdělávací aktivity s ohledem na celý kontext instituce, prostředí, kde knihovna působí. Velmi málo efektivní jsou nezávislé lekce knihovny např. zaměřené na práci s konkrétními elektronickými informačními zdroji (dále EIZ), když je uživatelé nepotřebují nebo nejsou motivováni (nuceni) je používat. Ve vysokoškolském prostředí je smysluplné, pokud knihovny připravují vzdělávací aktivity ve spolupráci s vyučujícími a nabízí např. lekce týkající se elektronických informačních zdrojů „šité na míru“ určitým studijním oborům.

Optimální je, pokud sami vyučující využívají elektronické zdroje ve svém oboru a požadují aktivní práci s těmito zdroji také od studentů. Velmi efektivní praxí řady univerzit v zahraničí je implementace prvků informačního vzdělávání do výuky na základě nezbytné spolupráce knihoven a pedagogů.

Na řadě západoevropských univerzitách fungují tzv. „centra pro výuku akademických dovedností“ (academic support center, learning centre, centre for academic practice and learning, academic success centre, academic writing centre), která nabízí vzdělávání celé akademické obci v univerzálních dovednostech a klíčových kompetencích pro studium, výuku a výzkum. Systematické kurzy, workshopy se tématicky zaměřují nejčastěji na způsoby efektivního učení, čtení a psaní vědeckých textů, autorskou etiku, lektorské a prezentační dovednosti, přípravu na výzkumnou činnost atd. V rámci těchto center přirozeně vyučují i knihovníci, hlavně témata jako oborové elektronické informační zdroje, vyhledávání a kritické hodnocení informací aj.

Takové řešení infrastruktury vysoké školy zřejmě knihovníci v ČR nezmění, ale mohou vylepšit a změnit vlastní kompetence k učení.

2.1 Učební styly

Klíčem ke zdokonalení výuky je vědět, jakým stylem se lidé učí. Každý člověk inklinuje k nějakému způsobu učení. Někomu při učení vyhovuje styl vizuální, např. několikeré pročtení textu, někomu při studiu potřebuje poslouchat či nahlas opakovat a vyhovuje mu styl sluchový. Jiný se potřebuje při učení pohybovat a inklinuje ke kinestetickému stylu. Důležité je také při výuce nepodceňovat způsoby, jak člověk informace vnímá a vycházet z principů, že nejefektivnější percepce učiva je při zapojení více smyslů a vlastního prožitku. Kromě stylu hraje značný vliv inteligence a motivace studujících k učení.

Příklad zohlednění různých stylů učení při přípravě lekce knihovníků na téma plagiátorství¹

Method	For students who prefer to learn by...
Use a PowerPoint slide with a text definition	reading the detail themselves
Verbalise the concept using alternative words to the slide	hearing a concept explained
Give an example of plagiarism	applying a concept to real life
Ask the learners to suggest definitions of plagiarism themselves	exploring a concept in an open-ended way and taking part in discussions
Use a PowerPoint slide featuring a cartoon about plagiarism	engaging with visuals and humour
Give a personal account of a plagiarism incident	relating to concepts in a personal way

2.2 Teorie učení

Pokud knihovníci systematicky a častěji vedou vzdělávací akce, je žádoucí vědět, jaké metody výuky a moderní formy mohou uplatnit bez ohledu, jaký obsah přenáší.

¹ Gaunt, Jessica et al. *Handbook for Information Literacy Teaching* [online]. Cardiff : Cardiff university, c2007. Section 3 : Lesson Planning, s. 18 [cit. 2008-04-25]. Dostupný z World Wide Web: <<http://www.cardiff.ac.uk/insrv/educationandtraining/infolit/hilt/HILT.pdf>>.

V současné době značně utrpěl obraz učitele (lektora) jako garanta pravdy a klasického pojetí výuky, kdy učitel vše zná, předává a studující neví a naslouchá. Dnes se spíše zdůrazňuje konstruktivistické pojetí, kdy učitel (lektor) je garantem metody, průvodce studiem a studující ve vzdělávacím procesu přemýšlí, postupně reorganizuje a rozvíjí (konstruuje) své poznatky. Při vzdělávání v centru pozornosti není tedy vševědoucí učitel, ale pozornost je směřována na studujícího a jeho různými metodami rozvíjený potenciál (learner centered education). Důraz je kladen především na aktivní učení, problémové, skupinové - kolaborativní a kooperativní metody učení (learning by doing).

Vývoj ICT a internetu postupně přirozeně spojil technologie s aktivními metodami učení. Počítačem a internetem podporované vzdělávání (computer based learning, web based learning) prakticky využívá mnoho knihoven (příklady v kapitole online tutoriály). Školení uživatelů pro práci s katalogem, oborovými EIZ, webovské příručky a rozcestníky k určitým zdrojům, tutoriály, návody pro práci s určitými zdroji jsou běžnou součástí služeb a činností knihoven. Plně e-learningové kurzy integrují pak multimediálnost, technologické prvky s pedagogickým rozměrem a ve své komplexnosti se podobají škole a vyučování, i když mají svá specifika (více viz kapitola E-learningové kurzy).

2.3 Klasické a moderní výukové metody využitelné pro „knihovníky za katedrou“

Běžně jsou pro vzdělávací aktivity knihoven využívány bez ohledu na téma - klasické **monologické** (přednášky) a **názorné metody** (ukázky, instruktáže).

Zajímavou metodu založenou na práci s textem je např. **Program Čtením a psaním ke kritickému myšlení**². Tato metoda je pro knihovníky inspirativní hlavně pro svůj záměr rozvoje čtenářské gramotnosti, práce s informacemi a kritické hodnocení informací.

S ohledem na moderní trendy a využití webu, e-vzdělávání, multimedia se škála metod rozšiřuje včetně prvků aktivního, kooperativního učení, které lze za podpory technologií efektivně využít.

Metoda řešení problémů (problémová metoda, problem based learning) staví a ukazuje problémy z reálných životních situací, které nutí studujícího k přemýšlení. Např. ukázka úspěšně vyřešených pracovních či studijních úkolů s nutností použití práce se zdroji vždy oborově zaměřené – na portále **INTUTE**³.

Situační metoda (případové studie) pracuje se zcela konkrétními situacemi s cílem najít postupy k jejímu řešení nebo inscenační metody (hraní rolí).

Ukázka interaktivního hraní rolí v projektu, který staví na modelu učení orientovaného na uživatele s potřebou vyhledávání informací – (tzv. User Centred Information Literacy Education) – např. projekt **SWIM**⁴.

² *Redaing & Writing forCritical Thinking* [online]. [cit. 2008-04-25]. Dostupné z World Wide Web: <<http://www.kritickemysleni.cz>>.

³ *Success stories Art and Design* [online]. [cit. 2008-04-25]. Dostupné z World Wide Web: <<http://www.vts.intute.ac.uk/tutorial?sid=1878080&op=preview&manifestid=221&itemid=12813>>.

⁴ *SWIM Streaming web-based information modules* [online]. [cit. 2008-04-25]. Dostupné z World Wide Web: <http://www.aub.aau.dk/swim/swim_uk/adsl/splashintro.html>. nová verze <<http://www.aub.aau.dk/swim2/1024/start.html>>

Simulace a využití prvků hry (včetně využití prvků z PC her - learning games)

Ukázka využití hry a simulace reálných situací ve virtuálních světech ilustruje příklad z virtuálního světa Second Live ve formě zápisků v blogu. Příklad dokládá, jak lze prezentovat vzdělávací činnost na podporu informační gramotnosti ve virtuálním světě - **Infolit iSchool, Second Life, United Kingdom**⁵.

Inspirací pro výuku (zejména e-learning) může být řada osvědčených „pedagogických“ motivačních prvků z počítačových her. Např. využití prvků humoru, soutěživosti, zařazení hádanek a testů, poradenství v nouzi, možnosti sledování bodového skóre, hraní rolí, příběhu a modelových situací, důležitost vizualizace, designu, ovládací prvky - možnost zpomalení a zrychlení, možnost opakování (replay), tlačítko pause.

Dále také některá pravidla jako např. čím lepší výsledky (studenta), tím více nových možností, výzev a vyšší odměny.

Velmi často i knihovníci při vzdělávacích akcích využívají, stejně jako řada vyučujících, kombinaci učení prezenčního - „naživo“ s distanční formou online vzdělávání (**blended learning**).

3. Od webovských tutorialů po komplexní e-learning

V současné době již snad žádný knihovník nepochybuje, že web je zažitou platformou pro vzdělávání, propagaci služeb a zdrojů knihoven.

3.1 Online tutoriály

Velmi efektní a názorný způsob, jak prezentovat práci s konkrétním elektronickým informačním zdrojem jsou webovské **online tutoriály**. Jedná se o multimediální zpracování např. návodů a ukázek práce s databázemi či katalogem. Pro zpracování se využívají nasnímané obrazovky (screenshot) z databází, které se spojí s prvky animace, videa, zvukových a dalších grafických prvků.

Zajímavou inspirací je databáze **PRIMO**⁶ umožňující přístup k online tutoriálům, které vytvořily knihovny. V databázi lze vyhledávat podle mnoha kritérií a dotaz přizpůsobit konkrétním požadavkům, např. je možné vyhledávat podle kategorie zdroje (Catalog Tutorial, Computer Tutorial, Database Tutorial, Information Literacy) a typu příjemce, v popisech a klíčových slovech, podle autorských údajů, užitých technologií.

Významným inspirativním zdrojem pro tvůrce tutoriálů mohou být zásady a tipy pro tvorbu webových výukových programů, jež vydala komise Instructional Technologies při ALA/ACRL Instruction Section⁷.

⁵ *Infolit iSchool, Second Life, United Kingdom* [online]. [cit. 2008-04-25]. Dostupné z World Wide Web: <<http://adventuresofyoshikawa.blogspot.com> l>.

⁶ Databáze je volně dostupná z World Wide Web: <<http://www.ala.org/apps/primo/public/search.cfm>>.

⁷ *Tips for Developing Effective Web-Based Library Instruction* [online]. Last Revised: May 21, 2007 [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web: <<http://www.ala.org/ala/acrlbucket/is/iscommittees/webpages/instructionaltechnologies/tips.cfm>>.

To, co knihovny na svých stránkách prezentují jako tutoriály, má nejrůznější formu – od jednoduchých webových prezentací s převládajícím textem po interaktivní, dynamické animace či demonstrační videa.

Nejjednodušší formu tutoriálů představují případy, kdy je obsah prezentován na jedné webové stránce s převládajícím obsahem textu. Jsou doplněny ukázkami z jednotlivých databází nebo jinou grafikou, např. tabulkami, schémata. Např. tutoriál k databázi Web of Science **The University of Arizona Library**⁸.

Nápaditější řešení je použití statických obrázků při vysvětlování a jejich umístění v textu nad jednotlivými snímky a pomocí bublin. Např. tutoriál Web of Science. Tutorial v8.0 od The Thomson Corporation⁹.

Více interaktivních a dynamických prvků (šipky, zvýrazňování textu a funkcí pomocí barevné elipsy či rámečku) lze využít podobně jako v ukázce **od firmy Brainshark pro Thompson Scientific**¹⁰.

Zapojení aktivizačních prvků jako např. vpisování vyhledávacích výrazů do vyhledávacích boxů, odklikávání příkazů oživí a zefektivní zapamatování. Např. jako v **Tutorial for learning Expanded Academic ASAP**¹¹.

Další formou tutoriálů mohou být demonstrační videa (uživatel je pasivní) – v těchto videoukázkách se uživateli demonstruje např. různé vyhledávací funkce a možnosti databáze jako v případě **George A. Smathers Libraries (University of Florida)** na tutoriálu k **Web of Science Contents**¹².

3.2 E-learningové kurzy

Podstatně komplexnější možnosti než online tutoriály, které jsou výborně využitelné pro téma práce s informacemi, nabízí e-learning ve smyslu ucelených online kurzů. Velmi často jsou tutoriály jejich součástí, ale potenciál e-learningu je v mnohém překračuje.

Elektronické vzdělávání dnes nabízí komplexní softwarové řešení a specializované nástroje pro online výuku v podobě LMS - Learning Management System¹³. Tyto nástroje umožňují systémově řídit vzdělávání a do značné míry imitují „klasické vyučování ve škole“. Především obsahují řadu didaktických možností jak testovat, sledovat výkon studentů, zpětnou vazbu, komunikaci a hodnocení. LMS umožňuje e-kurzy vytvářet, administrovat, podporovat e-learningové standardy.

E-learning jako forma distančního vzdělávání (řízené samostudium) má svá specifika, na které je potřeba se při tvorbě a realizaci kurzu připravit.

⁸ The University of Arizona Library. Web of Science. Dostupný z World Wide Web:

<<http://www.library.arizona.edu/help/tutorials/webofscience/index.html>>.

⁹ The Thomson Corporation. Web of Science. Tutorial v8.0. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web:

<<http://scientific.thomson.com/tutorials/wos8/>>.

¹⁰ Tutoriál od firmy Brainshark pro Thompson Scientific. [online]. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide

Web: <<http://www.brainshark.com/brainshark/vu/view.asp?pi=30749634>>.

¹¹ Tutorial for learning Expanded Academic ASAP. [online]. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web:

<<http://www.umsl.edu/services/libteach/asap/start.htm>>.

¹² George A. Smathers Libraries (University of Florida). Web of Science Contents. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z

World Wide Web: <<http://web.uflib.ufl.edu/msl/subjects/tutorials/wos.htm>>.

¹³ V terminologii se používají i další termíny v zásadě jako synonyma: VLE - Virtual Learning Environments, LCMS - Learning Content Management System.

3.2.1 Co je potřeba vědět a zajistit než začneme tvořit e-kurz

a) mít realizační tým na vytvoření a běh kurzu

Předpokladem pro tvorbu e-kurzu je potřeba, kromě oborových znalostí, myslet na zajištění učitelských činností, technického provedení a následné správy e-kurzu. Podstatnou roli hraje především učitel=knihovnik=tutor, který řídí a usměrňuje činnosti studujících (komunikuje, motivuje, testuje, koriguje studenty).

b) LMS (Learning management system)

Pro zavedení e-learningu je potřeba zvolit především vhodný nástroj tvorby a řízení výuky. Je důležité stavět na vlastních požadavcích a vybrat software podle vyhovujících funkcí (např. zda systém umožňuje bezproblémové využití multimédií, zda obsahuje dostatečné nástroje pro administraci, komunikační nástroje, nástroje pro verifikaci a fixaci, skupinovou práci, jaký má design). Na trhu existuje řada komerčních produktů nebo open source software. Podstatné je myslet na dlouhodobé zajištění technického a pedagogického zázemí (síťová infrastruktura, speciální hardwarové a další softwarové nástroje jako např. autorské nástroje).

c) definovat cíle; co chceme naučit

Nejdůležitější pro jakoukoli vzdělávací činnost je stanovení cílů. Mít jasnou představu, co chceme v kurzu prezentovat, použít, definovat, vysvětlit, demonstrovat atd.

d) znát cílovou skupinu

Charakter učiva by měl být vždy přizpůsobený podle toho, komu je určen. Je tedy důležité vědět, pro jaké cílové publikum je kurz určený, jaká má specifika a vstupní znalosti.

e) specifika pro tvorbu obsahu

Distanční text má oproti běžným studijním materiálům odlišnou strukturu a formu. Student si samostudium řídí sám, takže je potřeba mu poskytnout vodítka a maximální srozumitelnost, čtivost a aktivizující prvky v materiálech.

Distanční text kromě samotného výkladu navíc obsahuje:

- specifikaci času na jednotlivé činnosti – odhady časové náročnosti např. pro nastudování přednášek, vyhotovení úkolů, testů...
- ikony studijních činností – zprehledňují orientaci v textu a dalších formách materiálu
- motivační části – tzv. průvodce, což jsou teple, lidsky psané motivační pasáže
- interaktivity (testy, úkoly, animace, videa)
- příklady z praxe=modelové situace

f) obecné zásady pro knihovníka=tutora

- nezbytná je počítačová gramotnost (platí i pro studující)
- konstruktivistická zásada granulovaného přístupu – obsah by se měl dělit na logické části, postupně zadávat problémy k řešení, respektovat individuální tempo studentů při učení (konstruování) poznatků
- rychlá zpětná vazba směrem ke studujícím
- přátelský přístup, komunikace a posilování studentů ke studiu

3.2.2 Zkušenosti z e-learningových kurzů knihoven MU

Moodle – Jak pracovat s odbornými informacemi

Na řadě univerzit se etabloval open source LMS **Moodle**¹⁴. Systém je k dispozici zdarma, aktivně vyvíjen a udržován na mezinárodní úrovni, vyžaduje vždy lokální údržbu a péči administrátora na konkrétní škole, instituci. Na MU systém používá více fakult. Ve výuce je využíván buď jako podpora prezenční výuky na prohloubení samostatného procvičování, vystavení studijních materiálů (blended learning) nebo nabízí kompletně e-learningové kurzy.

Za všechny je jedním z kompletně distančních kurzů pro studenty libovolného oboru „Jak pracovat s odbornými informacemi“, který garantuje Ústřední knihovna PdF MU.

V online formě probíhají všechny činnosti známé z běžné výuky (přednášky, cvičení, úkoly včetně přidané hodnoty online vzdělávání (autotesty, diskusní fóra, rozhovory, chaty, odkazy, prezentace a dokumenty v různých formátech).

Všechna výuka probíhá bezkontaktní formou (kromě úvodu a závěrečného testu).

IS MU – Kurz práce s informacemi

Na samotné realizaci projektu se podílely Kabinet knihovnictví FF MU, Ústřední knihovna PdF MU a Ústřední knihovna FF MU. Ze strany univerzity bylo zvoleno programové prostředí – na MU je vyvíjen vlastní LMS (Learning Management System) v rámci studijní agendy Informační systém MU.

Všechny činnosti probíhají virtuálně, bezkontaktní formou, vyjma závěrečného testu.

V současné době je kurz zařazen jako volitelný předmět pro libovolnou oborovou kombinaci na MU. Řada překážek při tvorbě kurzu byla spojena se samotným SW nástrojem, univerzitním LMS.

Úzká propojenost na interní studijní agendu MU nedovoluje snadný přístup ke kurzu zaměstnancům MU, veřejnosti (hostovské účty nejsou možné). Kurz je však koncipován modulárně a jeho stěžejní části (interaktivní přednášky, videa, texty) jsou samostatné přenositelné objekty. Volně dostupná ukázka kurzu je dostupná na Elportále MU¹⁵.

Kurz je rozdělen do tématických bloků=modulů, tak aby časově odpovídal harmonogramu semestru.

Názvy jednotlivých modulů:

Definování problému a práce s tématem

Kde informace hledat

Jak informace hledat

Elektronické informační zdroje – využití pro život

Vyhledávací nástroje na internetu

Hodnocení informací a informační etika

Jak správně citovat

Jak uspět se seminární a diplomovou prací

Každý z modulů obsahuje následující druhy materiálů:

¹⁴ Moodle [online]. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web: <<http://moodle.org/>>.

¹⁵ Kurz práce s informacemi [online]. [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web: <<http://is.muni.cz/elportal/estud/ff/js07/informace/materialy/index.html>>.

motivační video:

krátké video připravené studenty Informačních studií a knihovnictví FF MU; jeho cílem je "nalákat" frekventanty kurzu na dané téma;

interaktivní přednáška:

flashová animace, která představuje stěžejní výukový materiál příslušného modulu. Dynamické animace s aktivizujícími prvky jsou vytvořeny v programu Macromedia Captivate a některé z modulů jsou doprovázeny i zvukovými nahrávkami;

interaktivní autotest:

slouží pouze pro osobní potřebu studenta - aby si vyzkoušel, nakolik porozuměl látce. Je ve formě flashové animace, podobné interaktivní přednášce;

textová opora:

text určený k vytisknutí, který doplňuje a rozšiřuje interaktivní přednášku;

rozšiřující materiály:

odkazy na informace, které studentům pomohou rozšířit si znalosti o probíraném tématu; zadání samostatné práce: splnění těchto prací je podmínkou pro úspěšné absolvování předmětu;

diskusní fórum:

je připojeno ke každému modulu a slouží k výměně názorů na dané téma a ke komunikaci mezi studujícími a tutory;

testy, autotesty:

s cílem procvičit a upevnit látku způsobem výběru nebo přiřazováním správných odpovědí na otázky.

Ze zkušeností tvorby a tutorování e-kurzů je potřeba zdůraznit, že udržování, aktualizace a správa kurzu je věcí soustavnou, časově a lidsky náročnou a rozhodně nekončí momentem vytvoření kurzu. Důležité je také nepodceňovat odlišnou formu textů a aktivit a počítat s tím, že běžné návyky studentů (např. nechávat vypracování úloh a testů na poslední chvíli, nepozorné čtení, pasivita) je potřeba pro fungování e-kurzu usměrnit a pomoci studentům řídit jejich samostudium. Pokud je to jen trochu možné, tak se skutečně vyplatí dobře si promyslet výběr LMS a dalších nástrojů, ve kterých se bude kurz vytvářet a poté provozovat.

Několik zásadních otázek do budoucna:

Jak efektivně využít zkušeností a hotových kurzů či tutoriálu pro znovupoužití ve vzdělávacích činnostech knihoven podobných typů? Jakým způsobem předejít tříštění lidských sil a zbytečným investicím do e-learningových aplikací?

4. Závěr

Knihovny jsou tradičně spojovány se vzděláváním a organizováním různých vzdělávacích činností, které často překračují rámec praktické práce se zdroji. Ve velké většině pořádají knihovny tyto akce s entuziasmem, možná ale bez hlubší didaktické přípravy a znalosti cílové skupiny. Neměl by se ignorovat fakt, že se výrazně mění čtenářské návyky a chování uživatelů při vyhledávání informací směrem k jisté povrchnosti s požadavkem

na rychlost a snadnou dostupnou odpovědí (informací). Kompetence knihovníků k učení, povědomí o výukových metodách, které jsou velmi dobře využitelné pro práci s informacemi, zvyšuje knihovníkům šance „v boji o pozornost čtenářů, uživatelů“.

Použitá literatura:

ALDRICH, Clark. *Learning by doing : a comprehensive guide to simulation, computer games and pedagogy in e-Learning and other educational experiences*. San Francisco : Pfeiffer, 2005. 352 s. ISBN 0-7879-7735-7.

DEWALD, N. H. Transporting Good Library Instruction Practices into the Web Environment : An Analysis of Online Tutorials. *The Journal of Academic Librarianship*, 1999, vol. 25, no. 1, p. 26-31.

GAUNT, Jessica et al. *Handbook for Information Literacy Teaching* [online]. Cardiff : Cardiff university, c2007. [cit. 2008-04-25]. Dostupný z World wide web: <<http://www.cardiff.ac.uk/insrv/educationandtraining/infolit/hilt/HILT.pdf>>.

KOPECKÝ, Kamil. *E-learning (nejen) pro pedagogy*. Olomouc : Hanex, 2006. 125 s. ISBN 80-85783-50-9.

NOTESS, G. R. *Teaching Web search skills : techniques and strategies of top trainers*. Medford, New Jersey : Information Today, 2007. 344 p.

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha : Portál, 2001. Tutorský systém, s. 253. ISBN 8071785792.

REITZ, J. M. *ODLIS : Online Dictionary for Library and Information Science* [online]. Last updated on April 3, 2006 [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web: <<http://lu.com/odlis/>>.

ŠEDINOVÁ, Petra. Rozjímání uřona nad e-learningem. *Ikaros* [online]. 2006, roč. 10, č. 3 [cit. 2008-04-25]. Dostupný na World Wide Web: <<http://www.ikaros.cz/node/3206>>. ISSN 1212-5075.

ŠEDINOVÁ, Petra, ŠKYŘÍK, Petr. Kurz práce s informacemi: multimediální experiment v běhu [online]. *Knihovnický zpravodaj Vysočiny*, 2007, roč.7, č.1 [cit. 2008-04-25]. Dostupný na World Wide Web: <<http://kzv.kkvysociny.cz/Default.aspx?id=834>>. ISSN 1213-8231.

Tips for Developing Effective Web-Based Library Instruction [online]. Last Revised: May 21, 2007 [cit. 2008-04-22]. Dostupný z World Wide Web: <<http://www.ala.org/ala/acrlbucket/is/iscommittees/webpages/instructionaltechnologies/tips.cfm>>.

VEJVODOVÁ J. *Metodická příručka pro autory on-line kurzů*. Plzeň : Západočeská univerzita v Plzni : Centrum počítačové podpory vzdělávání, 2004. 40 s.

VEJVODOVÁ, J. *Metodická příručka pro tutorů on-line kurzů*. Plzeň : Západočeská univerzita v Plzni : Centrum počítačové podpory vzdělávání, 2004. 24 s.