

UNIVERZITA PARDUBICE
Fakulta filozofická
Katedra anglistiky a amerikanistiky

Posudek vedoucího bakalářské práce

Autor práce: Petra Martinová

Studijní obor: Anglický jazyk pro vzdělávání

Název práce: The potential of developing receptive and productive language skills in English language by playing English computer games

Kritéria hodnocení		Hodnocení A-B-C-D-E- F
Všeobecná charakteristika	Splnění zásad zpracování práce a naplnění stanoveného cíle	E
	Logická struktura práce	
	Vyváženost teoretické a praktické části	
Teoretická část	Prezentace různých teoretických přístupů k řešenému problému	E
	Kritické posouzení prezentovaných přístupů a zvolení relevantní teoretické základny	
	Zpracování kvalitní teoretické základny pro realizaci praktické části	
Praktická část	Vhodnost zvolené výzkumné metodologie	D
	Aplikace zvolené výzkumné metodologie	
	Relevantní a srozumitelná argumentace a interpretace získaných výsledků	
Práce s odbornou literaturou	Kvalita, množství a relevance zpracované literatury	D
	Kritický přístup ke zdrojům	
Formální stránka	Dodržení doporučených pravidel a norem formální úpravy (směrnice FF UPa, požadavky KAA)	C
	Kvalita vědeckého aparátu, příloh, tabulek a obrázků	
	Dodržení bibliografických norem	
Jazyková úroveň	Gramatická přesnost a komplexnost	E
	Slovní zásoba	
	Koheze a koherence	
	Interpunkce a stylistické aspekty	

Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:

Práce má odpovídající rozsah, po jazykové a formální stránce splňuje požadavky, jen v seznamu literatury u online zdrojů chybí odkazy na webové umístění. Práce částečně neodpovídá zadání – chybí podrobnější popis potenciálu popisovaných počítačových her pro rozvoj jednotlivých řečových dovedností, což byl hlavní cíl práce deklarovaný na straně 31. Tato absence tedy oslabuje naplnění stanoveného cíle a celkovou koherenci práce.

Teoretická část: Argumentace zčásti postrádá logickou návaznost. Některé odstavce obsahují nestrukturované aspekty několika témat bez zřejmého logického řazení, což snižuje přehlednost a srozumitelnost argumentace. V práci chybí jasné vymezení informálního vzdělávání; není také zřejmé, co je myšleno tradičními metodami, což by bylo vzhledem k zaměření práce důležité precizovat. Ačkoliv se práce zabývá rozvojem řečových dovedností v anglickém jazyce mimo školu, v práci se na několika místech objevují informace o školní výuce a roli učitele ve školním vzdělávání, což také oslabuje tematické ukotvení a přehlednost práce. V kapitole 2.4 jsou stručně nastíněné výhody počítačových her při osvojování anglického jazyka, chybí však kritická reflexe možných překážek či nevýhod, která by přispěla k vyváženějšímu pohledu. Celkově chybí hlubší vhled do problematiky – argumentace zůstává zjednodušená, některé kapitoly působí izolovaně a postrádají propojení. V teoretické části práce se často opakují stejné zdroje.

Praktická část popisuje jednotlivé kroky výzkumného šetření. První polovina otázek v rozhovoru se tematicky míjí s výzkumnými otázkami a celkovým cílem práce, analýza těchto nerelevantních dat je tudíž pro samotnou práci nepřínosná. V přílohách by bylo vhodné doplnit konkrétní ukázky práce s daty, které by mohly zvýšit transparentnost a vypovídací hodnotu výzkumné části.

Na základě výše uvedeného doporučuji práci k obhajobě s hodnocením **E**.

Otázky k obhajobě:

1. S oporou v odborných zdrojích vysvětlíte rozdíl mezi „scamming“ a „scanning“ (s. 26) a uveďte, jak mohou být využity při hraní počítačových her.
2. S oporou v odborných zdrojích představte možný potenciál Vámi popsaných počítačových her pro rozvoj receptivních a produktivních řečových dovedností v aj.

V ý s l e d n á k l a s i f i k a c e	E
--	----------

Dne: 12. 5. 2025

.....
Mgr. Helena Zitková, Ph.D.
vedoucí práce