

UNIVERZITA PARDUBICE
Fakulta filozofická
Katedra anglistiky a amerikanistiky

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor práce: Roman Hrubý

Studijní obor: Anglický jazyk – specializace v pedagogice

Název práce: Role videoher v rozvoji anglického jazyka

Akademický rok: 2024/25

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

Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:

Všeobecná charakteristika

Jedná se o zdařilou bakalářskou práci, vypracovanou na základě extensivní práce se širokou základnou odbornou literaturou. Je evidentní, že bakalant má o téma zájem a že oblast videoher je mu blízká. Teoretická část představuje dobrou přípravu na praktickou část, která je zpracovaná detailně a se zřejmou logickou posloupností. Slabou stránkou práce je použití citační normy, ale to je něco, co lze jednoduše natrénovat.

Teoretická část

Efektivně zpracovaná odborná literatura je základnou dobře vypracované teoretické části; poslední kapitola, 4. Language skills, je obsáhlejší, ale vzhledem k potřebě vytvoření kritérií hodnocení potenciálu rozvoje řečových dovedností vybraných videoher, jde o kvalitní startovní linii.

Praktická část

Vzhledem k zaměření práce by bylo přesnější ve výzkumných otázkách používat sloveso do místo slovesa can; vypracovaná kritéria jsou velmi obsáhlá, často doplněná citacemi, kdy není jasné, jestli je citace součástí kritéria nebo pouze doprovodný text; při analýze videoher používá bakalant vydefinovaná kritéria dobře a dopodrobna vysvětluje, zda a jak bylo každé kritérium naplněno; závěrečný odstavec kapitoly 7. Conclusion by mohl být propracovanější.

Práce s odbornou literaturou

Bakalant pracuje s odbornou literaturou efektivně, zdroje analyzuje a porovnává, a vyvozuje vhodné závěry, relevantní k tématu a zaměření práce; šíře odborné literatury je vhodná pro rozsah bakalářské práce.

Formální stránka

Opakuje se chyba při interpunkci citace, kdy je jméno autora uvedené na začátku věty a datum publikace se stránkováním za tečkou ve větě (např. str. 12), což je špatně – závorka s datem a stránkováním je nutné vložit do věty, ke které patří (viz Find it, Cite it, Write it, str. 37); správně je citace např. na str. 11, kdy je závorka se jménem autora, datem publikace a stránkováním až za poslední větou odstavce, ke kterému se vztahuje; citace obecně se zdají být nejslabší stránkou formality bakalářské práce;

Jazyková úroveň

Vysoká úroveň akademické angličtiny s vhodnými obraty a efektivním využitím hedging language.

Návrh otázek a podnětů pro diskusi při obhajobě:

1. With reference to reliable sources, define 'a native-speaker level' (p. 45)
2. With reference to your analysis, which age group and proficiency level would you suggest is suitable for using video games in learning English?

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

Dne: 18.8.2025

.....
Podpis oponenta práce

Mgr. Kateřina Keplová
Oponent práce