

UNIVERZITA PARDUBICE
Fakulta filozofická
Katedra anglistiky a amerikanistiky

Posudek oponenta 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

Akademický rok: 2024/2025

Oponent práce: Mgr. Irena Reimannová, Ph.D.

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	E
	Aplikace zvolené výzkumné metodologie	
	Relevantní a srozumitelná argumentace a interpretace získaných výsledků	
Práce s odbornou literaturou	Kvalita, množství a relevance zpracované literatury	E
	Kritický přístup ke zdrojům	
Formální stránka	Dodržení doporučených pravidel a norem formální úpravy (směrnice UPa, požadavky KAA)	C
	Kvalita vědeckého aparátu, příloh, tabulek a obrázků	
	Dodržení požadovaných citačních a bibliografických norem	
Jazyková úroveň	Gramatická přesnost a komplexnost	E
	Slovní zásoba	
	Koheze a koherence	
	Interpunkce a stylistické aspekty	

Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:

Bakalářská práce se zabývá potenciálem počítačových her pro rozvoj receptivních a produktivních jazykových dovedností v angličtině. Zvolené téma je aktuální a atraktivní, potenciálně významné pro oblast digitálního vzdělávání a výuky cizích jazyků. Práce tematicky odpovídá zadání a formálně plní deklarovaný cíl. Přesto vykazuje zásadní nedostatky v rovině obsahové, metodologické, jazykové i formální.

Autorka deklaruje, že zasazuje téma do širšího rámce neformálního vzdělávání, což se jí částečně daří v první kapitole teoretické části, kde přehledově popisuje různé definice neformálního a informálního učení s odkazy na různé autory, ale zpracování této části práce je velmi povrchní a popisné, chybí zde jasné vymezení koncepce neformálního a informálního učení, termíny, které se k těmto koncepcím vztahují, používá velmi volně a volně je zaměňuje (např. informal learning, non-formal education, self-directed learning). Přínosný je výběr některých autorů (např. McGonigal), ale jejich myšlenky jsou citovány mechanicky, často bez komentáře, syntézy nebo hlubší interpretace. Práce zcela opomíjí relevantní současné pedagogické rámce (např. Kolbův cyklus zkušenostního učení a současné přístupy k digitálnímu učení v neformálním kontextu).

Za zvlášť problematické považují jednostranné a zjednodušující hodnocení formálního vzdělávání a role učitelů. Škola je v práci opakovaně vykreslována jako neefektivní, nudná a „nepřirozená“, prezentace formálního vzdělávání je zjednodušena do dichotomie: škola = nuda, hra = motivace, což je didakticky i výzkumně zjednodušující a velmi zavádějící. Učitelé jsou vykresleni jednostranně negativně jako přetížení, neschopní vytvořit smysluplné výukové situace, či dokonce jako osoby bez dostatečné odbornosti (viz např. parafráze Eshacha o „plýtvání časem“ ve škole). Tyto závěry jsou činěny bez empirické opory, nereflktují pedagogickou realitu ani komplexitu učitelské profese. Autorka nevěnuje pozornost hybridním modelům výuky, které propojují formální a neformální prvky (např. game-based learning ve školním kontextu), a zcela ignoruje didaktické rámce pro integraci digitálních technologií (např. TPACK, SAMR model).

Praktická část je postavena na kvalitativním výzkumu prostřednictvím tří polostrukturovaných rozhovorů s hráči počítačových her. Zvolená metodologie je s ohledem na cíl vhodná, ovšem její aplikace působí formálně a výstupy analýzy nejsou dostatečně ukotveny v teoretickém rámci. Interpretace dat zůstává povrchní a chybí zde hlubší reflexe i diskuze nad omezeními výzkumu.

Po jazykové stránce vykazuje práce četné gramatické, stylistické a lexikální nedostatky, formulace jsou často neobratné a připomínají doslovný překlad, terminologie není vždy důsledně používána.

Návrh otázek a podnětů pro diskusi při obhajobě (kromě diskuze na další témata uvedená v hodnocení výše):

1. Kterou z řečových dovedností lze podle Vašeho výzkumu rozvíjet skrze počítačové hry nejefektivněji a proč?
2. Jaký konkrétní přínos má Vaše zjištění pro výuku anglického jazyka ve školním kontextu?
3. Jak byste obhájila výběr tří respondentů ve Vašem výzkumu?

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

(možnosti klasifikace - A-B-C-D-E-F)	
--------------------------------------	--

	E
--	----------

Dne: 12. 5. 2025

* Výsledné hodnocení není průměrem dílčích známek