

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Bc. Matěj Rytych
Název diplomové práce: Podpora osvojování anglického jazyka pomocí počítačových her
The support of English language acquisition by the use of video games
Vedoucí diplomové práce: doc. PhDr. Lucie Betáková, MA, Ph.D.
Oponent diplomové práce: Mgr. Jaroslav Emmer

- I. Cíl práce a jeho naplnění:
- 1. Cíl práce byl stanoven a naplněn v souladu s tématem**
 2. Cíl práce byl naplněn s drobnými nedostatky
 3. Cíl práce byl adekvátní, ale jen částečně naplněný
 4. Stanovený cíl nebyl naplněn
- II. Struktura práce:
- 1. Logická, jasná a přehledná**
 2. Přiměřená
 3. Uspokojivá
 4. Nevhodná
- III. Práce s literaturou:
- 1. Výborná: zvoleny a použity vhodné prameny v patřičném rozsahu, přesná práce s citacemi, kritická analýza zdrojů**
 2. Velmi dobrá práce s adekvátními prameny v patřičném rozsahu
 3. Průměrná práce s literaturou
 4. Slabá, chybná nebo nedostačující
- IV. Prezentace a interpretace dat:
- 1. Systematická, logická prezentace, originální a důsledná interpretace**
 2. Velmi dobrá prezentace dat, úspěšný pokus o jejich interpretaci
 3. Uspokojivá prezentace i interpretace dat
 4. Neodpovídající prezentace, nedostatečná analýza výsledků
- V. Formální stránka:
- 1. Odpovídá všem stanoveným požadavkům**
 2. Obsahuje drobné formální chyby
 3. Nesplňuje některé zásadní požadavky
 4. Nesplňuje většinu stanovených požadavků

VI. Jazyková úroveň práce:

- 1. Výborná**
2. Velmi dobrá
3. Dobrá
4. Podprůměrná

VII. Náročnost zpracování tématu:

1. Velmi vysoká
- 2. Vysoká**
3. Střední
4. Nízká

VIII. Přínosy práce:

1. Originální zpracování a názory, předkládá nová zjištění
- 2. Práce je v daném oboru přínosná, ale neobsahuje originální a nová zjištění**
3. Průměrné, omezené využití výsledků práce
4. Nedostatečné, práce nemá jasný přínos pro obor

Vyjádření oponenta diplomové práce:

Česky psaná diplomová práce s názvem „Podpora osvojování anglického jazyka pomocí počítačových her“ se zabývá rolí počítačových her při osvojování a učení se nemateřského jazyka (ESL, EFL). Jedná se o téma velmi aktuální, jelikož jak sám autor popisuje, videohry jsou dnes nedílnou součástí naší kultury a jejich roli v procesu dospívání a učení se nelze opomíjet. Práce je tradičně rozdělena na teoretickou a praktickou část.

V rozsáhlé teoretické části se autor věnuje nejdříve procesům, s jejichž pomocí člověk nabývá schopnost mluvit. Pečlivě vysvětluje důležitý rozdíl mezi *osvojováním* a *učením se*, a komentuje rozdílnou efektivitu těchto dvou procesů, která je zásadní pro diskuzi o videohrách. Autor také zohledňuje dřívější přístupy k učení (se) jazyka a poukazuje na fakt, že současný kognitivní přístup lze považovat za syntézu dvou názorů; tedy že (i) jazyk je schopnost získaná v průběhu života, a (ii) jazyk je vrozená predispozice. Stěžejní částí jsou pak dle mého názoru kapitoly, kde autor detailněji popisuje Krashenův model osvojování (1.4) a podmínky pro efektivní osvojování jazyka (1.6), zejména pak motivaci. Autor v teoretické části prokazuje velmi dobrou orientaci v problematice a používá velké množství relevantních zdrojů, za což je třeba ho pochválit.

Vůči teoretické práci mám jen dvě drobné výhrady. První se týká zařazení *single player* a *multiplayer* módu mezi herní žánry. Různé herní žánry jsou vesměs volně kombinovatelné s těmito módy, některé žánry jsou pak zčásti definované právě daným módem (např. MMORPG, MOBA). Druhá výhrada je k fenoménu, který byl v práci zmíněn jen velmi okrajově – rozdíl mezi jazykem generovaným hrou (game-generated) a hráči (user-generated). Jedná se o důležitý aspekt, který má nemalý vliv na osvojování jazyka v rámci dané videohry, nicméně lze pochopit, že autor zkrátka neměl dostatek prostoru se tomuto tématu ve své práci nějak podrobněji věnovat.

V praktické části autor nejprve představuje svůj hlavní cíl výzkumného šetření, tedy zda videohry mohou sloužit jako médium pro osvojování anglického jazyka. Troufám si tvrdit, že

na tuto otázku již autor kladně odpověděl v teoretické části, výzkumné šetření tak slouží spíše pro ověření. Následně představuje metodologii svého šetření a jako hlavní metodu volí biografický design, dále si stanovuje výzkumné hypotézy a popisuje sběr dat. Autorův metodologický postup je logický a transparentní.

V další části autor popisuje výsledky svého kvalitativního šetření. Jedná se o odpovědi na 22 otázek předkládané 19 respondentům, které lze považovat za autorovi vrstevníky. Autor odpovědi na jednotlivé otázky prezentuje přehlednou formou v tabulkách, přičemž zároveň komentuje a interpretuje různá specifika. U otázky č. 6 by bylo zajímavé změřit, zda uvedené faktory korelují s počtem hodin strávených právě danou aktivitou (i v poměru s ostatními).

Nakonec autor vyhodnocuje výsledky svého šetření a komentuje platnost předem stanovených hypotéz, které jsou dle očekávání platné, případně alespoň částečně potvrzené. Jak vyplývá z podstaty biografického designu, což i sám autor připouští, jedná se kvalitativní šetření zaměřené na subjektivní vnímání omezeného počtu respondentů a nelze tudíž výsledky takového šetření považovat za obecně platná fakta. Rozhodně však lze pozorovat určité tendence, které s velkou pravděpodobností budou obecně platné.

V samém závěru autor navrhuje „podrobnější probádání praktické implementace komerčních videoher do rámce klasické školní výuky“, což se mi jeví jako nesnadný úkol, zejména pokud je slovo *klasické* užito terminologicky. Nicméně naprosto souhlasím s autorem, že větší míra začleňování digitálních medií (nejen videoher) do školní výuky je nutná a nevyhnutelná.

Co se týče formální stránky, práce je psaná kultivovanou spisovnou češtinou. Struktura práce je jasná a přehledná, formálních nedostatků (překlepy, drobné stylistické prohřešky) je ve srovnání s délkou práce zanedbatelné množství a hodnotu práce nijak nesnižují.

Celkově považuji předkládanou diplomovou práci za velmi zdařilou, a jelikož splňuje veškeré požadavky kladené na tento typ prací, doporučuji ji k obhajobě.

Navrhované hodnocení: **v ý b o r n ě**

Otázky k obhajobě

1. Integrativní motivace je nepochybně přímo spojena s rozšířeností angličtiny. Určuje podle Vás kulturní preference zároveň i variantu angličtiny, kterou si nerodilý mluvčí cíleně osvojuje?
2. Na str. 60 popisujete *ponoření*, což je nepochybně jeden z důležitých aspektů videoher. Jak se nazývá v psychologii tento stav ponoření (immersion), při kterém je mimo jiné učení se a soustředění extrémně efektivní?
3. V návaznosti na otázku č. 22 Vašeho dotazníku – nemáte obavu, že řízené využití komerčních videoher při výuce přispěje k budování afektivního filtru?

Podpis oponenta diplomové práce:



Datum: 18. 8. 2020