

## POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

*Jméno a příjmení studenta:* Matěj Rytých

*Název diplomové práce:* Podpora osvojování anglického jazyka pomocí počítačových her

*Vedoucí diplomové práce:* doc. PhDr. Lucie Betáková, M.A., Ph.D.

*Oponent diplomové práce:* Mgr. Jaroslav Emmer

I. Cíl práce a jeho naplnění:  
s tématem

- 1. Cíl práce byl stanoven a naplněn v souladu**
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 vedoucího diplomové práce:

Předkládaná diplomová práce Matěje Rytycha přináší skutečně aktuální téma. Diplomant se zabývá významem počítačových her, konkrétně komerčních videoher, pro osvojování anglického jazyka.

Nesmírně chválím teoretickou část práce. Diplomant na 61 stranách textu představuje několik zcela rozdílných teoretických východisek. Tím nejdůležitějším je teorie osvojování cizího jazyka S. Krashena, kterou diplomant jasně, srozumitelně a přesto detailně představuje v rámci 1. kapitoly. Kromě toho se věnuje jazykům obecně, popisuje různé teorie osvojování a učení se cizím jazykům a vhodné podmínky k osvojování. Na tuto kapitolu navazuje kapitola věnovaná počítačovým hrám. Diplomant nás seznámí s typologií takových her a dále se zabývá současným poznáním v oblasti obecného vzdělávacího potenciálu videoher (tedy oblast pedagogiky, ale i psychologie) a rozvojem jazykových kompetencí v anglickém jazyce (oblast oborové didaktiky). Teoretickou část diplomant zpracoval na základě opravdu široké škály odborné literatury týkající se nejen osvojování cizích jazyků ale také počítačových her a jejich potenciálu, ale i fenoménu hráčství. Dalším skutečně pozitivním rysem této práce je její jazyk. Jedná se o opravdu inteligentní češtinu na úrovni. Ačkoli student používá skutečně akademický jazyk s rozsáhlou slovní zásobou, jde o velmi napínavé čtení. Sama jsem se nemohla od práce odtrhnout, přečetla jsem ji na jeden záťah, mnoho informací z oblasti počítačových her pro mě bylo nových a velmi zajímavých. (Diplomant se samozřejmě v rozsáhlém textu nemohl vyhnout několika drobným chybám a překlepům.)

Stejně kvalitně jako teoretická část je zpracovaná i část praktická. Matěj Rytych detailně popisuje metodologii výzkumu, výzkumný vzorek, stanovuje si výzkumné otázky a hypotézy. Jednalo se o kvalitativní výzkum s 19 respondenty, který byl bohužel částečně ovlivněn pandemií koronaviru. Přesto diplomant na základě svého vlastního polostrukturovaného rozhovoru získal data týkající se názorů respondentů nejen na možnost rozvoje jazykové kompetence, ale i obecně vzdělávacích přínosů videoher. Výsledky jsou opravdu zajímavé, někteří respondenti hovoří i o rozvoji sociolingvistické kompetence, i když ji samozřejmě takto nepojmenovávají.

Diplomant shrnuje výsledky výzkumu v přehledných tabulkách, detailně je diskutuje a vztahuje k poznatkům z teoretické části práce. Je si vědom i možných limitů výzkumu a navrhuje další možné zaměření výzkumu v této otázce do budoucna.


Podle mého názoru se jedná o vynikající diplomovou práci, která může být velmi inspirující pro mladou generaci učitelů angličtiny a následně přinést skutečně motivující způsob výuky jejich žákům. Diplomovou práci Matěje Rytycha navrhuji na publikování v nakladatelství PF JU.

Práce splňuje základní požadavky kladené na tento typ prací, a proto ji doporučuji k ústní obhajobě.

Navrhovaná známka: výborně

Otázky k obhajobě:

1. Mluvíte o tom, že videohry mohou napomoci osvojování jazyka u všech úrovní pokročilosti. Můžete na základě provedeného výzkumu specifikovat, jak pokročilí studenti z hraní videoher benefitují nejvíce?
2. Jako další možnost výzkumu zmiňujete práci s konkrétní videohrou nebo videohrami ve výuce angličtiny. Kterou hru nebo hry byste si pro takovou práci na 2. stupni ZŠ sám vybral?
3. Překvapilo vás něco na odpovědích respondentů, tedy víceméně vašich spolužáků a vrstevníků?

Podpis vedoucího diplomové práce: 

Datum: 30. 7. 2020

\*nehodící se škrtněte