

Abstrakt

Tato studie se zabývá osvojením si šesti nejběžnějších anglických předložek pomocí videohry speciálně navržené pro tento účel. Práce obsahuje teoretický přehled literatury relevantní pro osvojování jazyka, akvizici funkčních slov (konkrétně předložek), a různé aspekty akvizice a výuky založených na hraní her. Praktická část popisuje design hry, který se pokusil skloubit relevantní (S)LA teorie s výzkumem výuky zprostředkované hraním her. Hra se skládá z pěti samostatných úkolů, jejichž mechanika je skombinovaná v posledním úkolu, s cílem vyvolat u subjektů správné odpovědi. Jazyk použitý ve hře je upraven podle úrovně jazykových schopností subjektů, hra je plně dabovaná a nabízí určitý stupeň customizace. Experimentu se účastnilo 24 žáků základní školy ve věku 12–13 let, kteří byli testováni před a po hraní hry. Z výsledků vyplynulo, že hra zlepšila performance subjektů v předložkových strukturách obsahujících šest nejčastějších anglických předložek na úrovni znalostí A1-A2. Zvláštní pozornost byla věnována výkonu předložky *to* ve porovnání s jejím protějškem – částicí *to*. Výsledky ukázaly, že použití částice *to* bylo pro subjekty náročnější než užití formou identické předložka.

Klíčová slova: akvizice jazyka, výuka na základě hry, didaktické hry, předložky