

Tato bakalářská práce zkoumá možnosti, které nabízí počítačové výukové hry studentům angličtiny jako cizího jazyka v problematice učení slovní zásoby.

Vzhledem k tomu, že důraz práce je kladený na praktickou část, skládá se teoretická část z omezeného výběru relevantních teorií a konceptů v oblasti osvojování slovní zásoby a počítačových výukových technologií. Praktická část představuje původní autorsky navrženou a naprogramovanou počítačovou výukovou hru na rozšiřování slovní zásoby a následně prověřuje její funkčnost a nápomocnost prostřednictvím experimentu a dotazníkového šetření mezi středoškolskými studenty angličtiny. Poslední kapitola nabízí analýzu výsledků výzkumu a navrhuje možné vylepšení a rozšíření představené hry do budoucnosti.