

Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Katedra anglického jazyka a literatury
Posudek bakalářské práce

Autor: Lucia Banáková

Název: Role of interactive computer word games in English vocabulary acquisition

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Klára Matuchová, Ph.D.

Oponent: Mgr. Kristýna Poesová

Výstupem předkládané bakalářské práce je zdařilá interaktivní počítačová hra zaměřená na procvičování slovní zásoby, kterou autorka sama navrhla, naprogramovala a finální verzi odpilotovala na jedné střední škole v Bratislavě. Hra funguje na bázi doplňování slov dle uvedených slovníkových definic, poskytuje možnost nápovědy (1 nebo 2 písmena z hledaného výrazu), je časově limitována a nabízí uživatelům srovnání s výsledky ostatních účastníků. Práci by nebylo co vytykat, kdyby se autorka zaměřila na důkladnou pilotáž hry a její další vývoj a zdokonalování na základě zpětné vazby studentů a vyučujících. Autorka však zbytečně vyčerpala mnoho času a energie na experimentu, který nesmyslně klade do opozice počítačovou hru a ostatní strategie učení se slovní zásobě.

K práci mám dvě výhrady. Zaprvé se jedná o její obsahovou nevyváženost. V teoretické části (sedm stran) bych vedle charakteristiky Krashenovy teorie osvojování druhého jazyka a popisu výhod používání počítačových technologií v cizojazyčné výuce očekávala přehled základních metod výuky a strategií učení se slovní zásobě. Autorka v úvodu na str. 5 píše, že *...many of vocabulary learning strategies are based on repetition....it might become extremely boring and consequently unpopular among students*. Toto konstatování je značně zjednodušené. Způsoby prezentace a učení se slovní zásobě jsou velmi rozmanité, takže poučený vyučující může svým žákům nabídnout širokou paletu aktivit na procvičování slovní zásoby (doplňování, parafráze, sémantické mapy, *odd one out* apod.). Potřeba recyklovat slovní zásobu je přirozená a nutná. K udržení motivace žáků lze využívat různé způsoby práce se slovní zásobou včetně her. Druhá výtku se týká experimentu, který autorka provedla s cílem porovnat výuku slovní zásoby běžným způsobem a pomocí počítačové hry. Takto realizovaný experiment však nemá žádnou vypovídající hodnotu. Experimentální působení bylo příliš krátké, ale především nebylo možné sledovat účinek nezávislé proměnné. Jak si autorka může být jista, že v kontrolním testu se subjekty nespolehaly na jiné způsoby osvojení dané slovní zásoby než prostřednictvím hry, které se věnovaly pouze jednou během výuky (možná i doma)?

Roli počítačové hry považuji za doplňující, alternativní způsob výuky/učení se nové slovní zásobě, který má také svá omezení. To, že žák dokáže rozeznat slovo na základě definice neznamená, že danou lexikální jednotku dokáže správně vyslovit nebo použít v běžné konverzaci. Přidání zvukových souborů a jiných typů cvičení by mohlo současný stav hry obohatit. Po jazykové stránce je práce na dobré úrovni, nepřesnosti v citacích se objevují na str. 9 a 10. Práci Lucie Banákové doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **velmi dobře**.

V Nymburce 4. 9. 2011

Kristýna Poesová

Při obhajobě práce doporučuji studentce zadat následující otázky:

Jakým způsobem je zajištěna slibovaná flexibilita hry pro vyučující? Bude možné hru využívat pro procvičování různé slovní zásoby dle aktuální potřeby vyučujících? Nebude vkládání vybraných lexikálních jednotek časově náročné a technicky složité?