

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Autor bakalářské práce: Šimon Hron

Název práce: The Influence of Videogames on Everyday Life with Focus on Learning English

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jana Černá

Oponent bakalářské práce: Mgr. Petra Charvátová

(hodnocení: zvolenou kategorií hodnocení označte x)

1. Problémová oblast (záměr práce)	ano	jen částečně	ne
Problémová oblast závěrečné práce je stanovena v souladu s aktuálními vědeckými poznatky v dané oblasti	X		

2. Cíle práce	ano	jen částečně	ne
Cíle práce jsou formulovány jasně a konkrétně	X		
Cíle práce jsou formulovány v souladu se stanovenou problémovou oblastí.	X		
Cíle odpovídají struktuře závěrečné práce	X		
Stanovené cíle byly naplněny	X		

3. Teoretická východiska práce	ano	jen částečně	ne
V práci jsou rozpracovány klíčové kategorie, které zakládají její teoretický rámec.	X		
Téma je náročné na zpracování teoretických poznatků		X	
Autor pracuje s aktuální odbornou literaturou a zdroji	X		
Autor provádí analýzu a hodnocení aktuálního stavu zkoumání v dané oblasti a vyvozuje závěry pro praktickou část práce	X		
Použité zdroje a prameny korespondují s tematickým zaměřením práce	X		
Práce vychází z primárních zdrojů	X		

4. Praktická část práce	ano	jen částečně	ne
Autor volí adekvátní metody a postupy s ohledem na tematické zaměření práce		X	
Autor správně používá metody a postupy sběru a zpracování empirických dat	X		
Autor vyvozuje platnost závěrů s ohledem na zjištěné údaje	X		
Praktická část práce je náročná na zpracování empirických dat		X	

5. Formální náležitosti	ano	jen částečně	ne
Práce je logicky uspořádána	X		
Práce má přiměřenou stylistickou úroveň	X		
Odkazy a citace jsou v souladu s platnou citační normou	X		
Práce má vhodnou grafickou úpravu (úprava textu, grafů, tabulek, příloh atd.)	X		

6. Hodnoticí kategorie specifické pro obor	ano	jen částečně	ne
Jazyková správnost	X		

7. Připomínky a otázky k obhajobě:

This project is a very well written work presenting novel data and replicating a mini version of surveys conducted in other regions, even though the title of the thesis is broader than X. The theoretical part encompasses a large variety of appropriately selected primary literature which in its scope would suffice even for a diploma thesis. The author shows good degree of knowledge of the studied literature and the theoretical and empirical parts of the thesis are well interconnected.

The thesis is carefully formatted, with only occasional minor lapses, e.g. not all game titles are italicized, the conclusion is not listed in the contents. It is written in highly readable prose, the language is appropriate, however, at times there are stylistic inaccuracies (e.g. *...the final appearance of the figure might seem slightly odd.*, p. 36).

The problematic aspect concerns the fact that the questionnaires completed by respondents are not attached in the thesis. The data from the questionnaires is referenced to a website, but the provided link does not function.

Questions:

In the survey, you ask about the respondents' perceived level of SL skills. How accurate can such self-assessment be? Did you check/test whether the respondents' reported level corresponds with their actual production/reception skills? (section 5.1, p. 26)

What are the limitations of the self-observation questionnaire method? Which other method would be suitable to combine it with?

In the questionnaire, in question 2 asking about the frequency of playing: options b) 2 – 6 times per week and c) 10 – 20 times per month might overlap. How could you improve the options for this question to give you unambiguous responses?

Explain your choice of equivalents in the questionnaire and in the body of text in your thesis. In question 15 in the Czech version of the questionnaires, which were distributed, the replies do not correspond to the English translation provided in the thesis, i.e. *souhlasím* - *strongly agree*; *spíše souhlasím* – *agree*; *spíše nesouhlasím* - *disagree*; and *nesouhlasím* - *strongly disagree*.

In what ways can classification of video games by genre raise the level of understanding of digital games? (As it is suggested in section 1.4., p. 13)

You report that "...multiple studies have reached the conclusion that specific videogame genres support L2TL." (1.4., p. 13) Which genres support L2 learning and in what ways according to your source?

You refer to "the language *learning* and *use*" throughout your thesis, but do not address the difference. How is the difference defined in literature?

Závěr:

Práce je ~~není~~ doporučena k obhajobě.

Navržený klasifikační stupeň: B

V Olomouci dne 20. 8. 2022

Mgr. Petra Charvátová
oponent bakalářské práce