

HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor závěrečné práce: Pavla Oslzlová

Název práce: The motivational potential of games in English language teaching

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Josef Nevařil, Ph.D.

Oponent diplomové práce: Kirsty Anderson, M.Ed.

(hodnocení: zvolenou kategorií hodnocení označte x)

1. Identifikování problémové oblasti práce	ano	částečně	ne
Práce v rámci identifikace problémové oblasti uvádí, analyzuje, srovnává a hodnotí vybrané relevantní teorie a výsledky empirických výzkumů dané problematiky	x		

2. Cíle práce	ano	částečně	ne
Hlavní cíle práce jsou formulovány v souladu se stanovenou problémovou oblastí	x		
Cíle práce jsou operacionalizovány na konkrétní dílčí cíle, jimž odpovídá její struktura		x	
Cíle práce jsou formulovány jasně a konkrétně		x	
Stanovené cíle byly naplněny	x		

3. Teoretická východiska práce	ano	částečně	ne
Práce definuje či konstruuje klíčové teoretické kategorie na základě analýzy, komparace a hodnocení aktuálního stavu zkoumání dané problematiky	x		
Definované klíčové kategorie zakládají a vymezují teoretický rámec diplomové práce	x		
Téma je náročné na zpracování teoretických poznatků		x	
Autor vychází z primárních zdrojů	x		
Autor pracuje s aktuální odbornou literaturou a zdroji	x		
Autor používá a cituje zahraniční odbornou literaturu	x		
Teoretické kategorie vymezené autorem korespondují s výběrem metod a postupů v praktické části práce		x	

4. Praktická část práce	ano	částečně	ne
Autor vhodně volí metody a postupy s ohledem na tematické zaměření práce	x		
Autor správně používá metody a postupy sběru a zpracování empirických dat		x	
Autor provádí hodnocení efektivity použitých metod a postupů ve vztahu ke zkoumanému problému			x
Autor dostatečně prezentuje výsledky empirického výzkumu		x	
Autor vyvozuje platnost závěrů s ohledem na zjištěné údaje		x	
Autor interpretuje výsledky empirického výzkumu ve vztahu k současnému stavu zkoumání dané problematiky		x	
Praktická část je náročná na sběr a zpracování empirických dat		x	

5. Formální náležitosti	ano	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. Hodnotící kategorie specifické pro obor	ano	částečně	ne
Jazyková správnost		x	

7. Připomínky a otázky k obhajobě:

At the defence, please be ready to address the questions that follow.

1) In Chapter 1 (pp. 8-12) you introduce the terms “primary school”, “grammar school” and “middle school” without attempting to define them. Could you explain your own understanding of these terms?

2) On p. 14 you state that “learning of a foreign language is a lifelong process” which I can only agree with. However, there is a lot of pressure on learners nowadays to learn foreign languages quickly. There are a lot of courses, materials and even apps that offer to teach languages quickly and effortlessly. What is your expert opinion about these?

3) In Chapter 2.6 you distinguish three groups of learners according to their age; “five to seven year olds” (p. 19), “eight to ten year olds” (p. 20) and “ten to nineteen year olds” (p. 21). Does that mean that, from the teacher’s perspective, there is no difference in teaching e.g. 11 year olds and 18 year olds?

4) In Chapter 4.4 (pp. 40-42) you describe at some length the possible difficulties teachers and learners may encounter while using games in lessons. To what extent can these problems be prevented or, when they do occur, what can the teachers do to eliminate them?

5) In Chapter 6.6 you write that “most of the learners really enjoyed” the game Introduce Yourself and the only slightly negative comment you add is that “some learners were shy during this game” (p. 66). In Chapter 7.1 however, you state that learners found this game the least attractive as they “felt shy”, the “game was not so funny” and they did not like the fact that they had to speak English (p. 73). Can you discuss the learners’ reasons for not liking the game? Especially the last one as it seems rather odd to me.

6) In the Students’ questionnaire 4 (Appendix, p. 92 and Chapter 8.1) one of the questions was “Did you feel motivated after the game?” Do you suppose the learners have a clear idea about the concept of motivation?

7) Do you think that your positive findings about the motivational potential of games in English language teaching can be generalised? In other words, do you believe your findings would be the same in different circumstances (schools, classes, learners, etc.)?

Závěr:

Práce je doporučena k obhajobě.

Navržený klasifikační stupeň: C

V Olomouci dne 6. května 2019

Josef Nevařil
Vedoucí diplomové práce