Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/24bdTEDI002/24
Názov predmetu	mediálna výchova a digitálne hry
Rozsah	2P
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Šimon Rabatin (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. et Bc. Lucia Novanská Škripcová, PhD. (prednášajúci), prof. Mgr. Norbert Vrabec, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max. 2 absencie (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na prednáškach).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
- 20 % tvorí účasť na prednáškach – max. 2 absencie.
- 30 % tvorí skupinová prezentácia – študenti v stanovených skupinách vypracujú prezentáciu dotýkajúcu sa problematiky kritického myslenia vo vzťahu s digitálnymi hrami zaraďujúcimi sa pod existujúce herné žánre. Každý študent je povinný podieľať sa na projekte v rozsahu dohodnutom s ostatnými členmi študijnej skupiny, so zameraním sa na svoje najlepšie kompetencie a schopnosti. Hodnotiť sa bude kvalita projektu, úspešnosť jeho realizácie, ako aj individuálna participácia jednotlivých členov.
- 50 % tvorí záverečný písomný test (úspešné absolvovanie).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100). Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:
- identifikuje a analyzuje prvky mediálnej gramotnosti, kompetencií a ich uplatňovanie v digitálnych hrách,
- dokáže rozpoznať pozitívne pôsobenie hry na hráča s ohľadom na vyššie spomenuté,
- zlepšuje si komunikačné kompetencie, prezentačné schopnosti, schopnosť pracovať v tíme, analytické myslenie.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky mediálnej výchovy a jej vzťahu s digitálnymi hrami; organizačné pokyny.
2. Herná gramotnosť a imerzia.
3. Definovanie kľúčových pojmov v kontexte mediálnej výchovy, uplatňovanie mediálnej výchovy vo formálnom a neformálnom vzdelávaní.
4. Spoločensko-kultúrne aspekty hier.
5. Význam nezávislej tvorby v rámci digitálnych hier.

6. „Akčné hry“ a rozvoj kritického myslenia.
7. Herný žáner „adventúra“ a kritické myslenie.
8. Mediálne kompetencie a herné žánre „arkáda“ a „logická hra“.
9. „RPG hry“ (prípadne „hra na hrdinu“ či „hry s hraním rolí“) ako nástroj rozvoja kritického myslenia.
10. Schopnosť kriticky myslieť v súvislosti s herným žánrom „simulátor“.
11. Kritické myslenie ako kľúčová kompetencia žánru „stratégia“.

Odporúčaná literatúra

Apperley, H. T. (2006). Game and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. Simulation & Gaming, 37(1), 6–23.
Buckingham, D. (2013). Media education. Literacy, learning and contemporary culture. Polity Press.
Kačinová, V., & Hurajová, A. (2022). Selected problems of media education: for students of mass media communication. FMK UCM v Trnave.
Kvetanová, Z. (2023). Application of Roger Caillois' Typology in the Strategy Game Genre: A Case Study of Sudden Strike 4. Acta Ludologica, 6(1), 96-110.
Škripcová, L. (2022). Media Literacy in Digital Games. Media Literacy And Academic Research, 5(1), 131–140.
Švecová, M., & Kukumbergová A. (2020). Etické výzvy digitálnych hier. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
Vrabec, N., & Gálik, S. (2022). Theoretical concept of media related competencies . Medijna Gramotnost: Klasičeski i Novi Izmerenija = Media Lireracy: Classical and New Dimensions : Meždunarodna Naučna Konferencija Na FŽMK : International Scientific Conference of the FJMC , 257–267.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk