

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24bdTEDI002/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier II.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Anna Hurajová, PhD. (prednášajúci), Mgr. František Rigo, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Absolvovanie predmetu je podmienené:

- # aktívnou účasťou na seminároch (max. 2 absencie, (v prípade individuálneho študijného plánu je nutná minimálne 50% účasť na realizovanej výučbe)),
- # vypracovaním a odprezentovaním prezentácie počas priebehu kurzu v rámci semestra na tému zadanú na začiatku kurzu,
- # absolvovaním minimálne 80 % realizovaných priebežných testov (ktoré zároveň podmieňuje účasť na ústnej skúške),
- # ústnou skúškou (realizovanou formou individuálnej prezentácie študenta na zvolenú tému nadväzujúcu na témy pokryté v rámci jednotlivých hodín v priebehu semestra).

V záverečnom hodnotení môže študent získať max. 100 % (100 bodov). Záverečné hodnotenie predmetu vyplýva z:

- # 20 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie párovej/skupinovej prezentácie študentov (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika).
- # 50 % výsledného hodnotenia tvorí priemerný výsledok priebežných písomných testov preverujúcich nadobudnuté vedomosti a porozumenie hovorenému prejavu alebo písomnému textu v cieľovom jazyku)
- # 30 % výsledného hodnotenia tvorí hodnotenie individuálnej prezentácie študenta (kritériá hodnotenia: relevantnosť obsahu, celkový prejav, dĺžka, forma, výslovnosť, plynulosť, slovná zásoba, gramatika, pohotovosť reakcií, zaujatie publika).

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

Výsledky vzdelávania

Výsledky vzdelávania:

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- # rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, synonymá) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (bohatstvo a chudoba, práca s grafmi, ekonomický rast, popis trendov, záhady a mágia, zjemňovanie výpovede), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (priemysel dig. hier, vzorce hrania, finančné nároky na hranie dig. hier, minulosť, prítomnosť a budúcnosť hier, hranie ako povolanie, 'Easter eggs' v hrách, animé, manga a severské ságy v

kontexte dig. hier, požiadavky na jazykové zručnosti hráčov) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (slovesné vzory, použitie modálnych slovies, spôsoby predchádzania repetícií) a zautomatizuje si ich použitie aj v kontexte komunikácie o digitálnych hrách v cieľovom jazyku;

osvojí si jazykové a komunikačné kompetencie a kompetencie spolupráce pri príprave párovej alebo skupinovej prezentácie na relevantné témy v kontexte praxe digitálnych hier v cudzom jazyku, pričom sa zároveň v tomto procese učí kriticky posúdiť a hodnotiť zdroje, s ktorými pracuje, rozvíja svoju kreativitu. Prostredníctvom prezentácie v cudzom jazyku pred menším publikom zároveň nadobúda sebaistotu v prezentovaní, rozvíja schopnosť logickej argumentácie.

prostredníctvom množstva komunikačných interaktívnych úloh na hodinách kurzu študent aktívne rozvíja všetky komunikačné zručnosti s dôraznejším zameraním na zručnosť rozprávania. Prostredníctvom individuálnej práce na domácich zadaniach dôslednejšie rozvinie aj ďalšie tri jazykové kompetencie a zručnosti – čítanie a poslušnosť s porozumením, písanie na úrovni od B2 do C1;

získa schopnosť efektívne pracovať s mediálnymi textami rôzneho zamerania v cieľovom jazyku, bude vedieť porozumieť všeobecnému obsahu týchto mediálnych textov, ako aj z nich vyextrahovať relevantné detaily;

študent si osvojí a zautomatizuje sebaistú komunikáciu a spoluprácu v anglickom jazyku v rámci menšej skupiny, ako aj rozvinie zručnosti tímovej spolupráce v rámci malej skupiny.

Stručná osnova predmetu

1. Predstavenie, úvod, spoznávanie sa navzájom, ciele kurzu a očakávania, organizácia kurzu a jeho aktivít, podmienky úspešného absolvovania, predstavenie študijných materiálov, predstavenie komunikačných kanálov v rámci predmetu.

2. Unit 3: Slovná zásoba (SZ): Ekonomický rast a jeho limity, relevantná SZ v prepojení na tému „Digitálne hry – miliardový priemysel“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 3: Gramatika (G): slovesné vzory: použitie gerundia a neurčitku v prepojení na tému „Cesta hráča /hráčky – obľúbené a neobľúbené hry, individuálne vzorce hrania“.

4. Unit 3: Bohatstvo a chudoba, diskusia – „Sú digitálne hry pre každého?“ – finančné nároky hrania digitálnych hier

5. Unit 3: SZ: opis trendov, slovesné a substantívne frázy v prepojení na tému „Hry pred počítačmi, 2D hry, 3D hry, virtuálna realita, budúcnosť digitálnych hier“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

6. Unit 3: SZ: frázové slovesá s „up“ a „down“, žargón na pracovisku.

Diskusia – „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí

7. Unit 4: modálne slovesá pravdepodobnosti a dedukcie v prítomnosti, budúcnosti a minulosti v prepojení s témou „Čo sa pokazilo? Možné dôvody neúspechu či úpadku konkrétnych hier“ – diskusia „Hranie hier ako povolanie a hráči influenceri“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

8. Unit 4: (SZ): každodenné výrazy s modálnymi slovesami, synonymá;

(G): ďalšie významy modálnych slovies: schopnosť, povinnosť, zvyky, odmietnutie, rada + použitie modálnych slovies v kontexte popisu konkrétnych hier.

„Easter eggs“ v digitálnych hrách“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

9. Unit 4: Čítanie a počúvanie porozumením (Mystik a skeptik) – prepojenie s témou „Prečo hráči inklinujú k animé, manga a severským ságam“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

(SZ): synonymá, idiomatické ustálené slovné spojenia.

10. Unit 4: zjemňovanie výpovede, zdvorilostné frázy. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému – „Jazyk digitálnych hier – požiadavky na jazykové zručnosti hráčov“.

11. Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Hranie MPG hier so slovenskými vs. zahraničnými hráčmi.“

12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier II“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>

HURAJOVÁ, A. (2020). Anglický jazyk v kontexte mediálnej komunikácie. FMK UCM.

MURPHY, R. (2019). English Grammar in Use. Cambridge University Press.

PARKIN, S., BLOCK, I., (Eds.) (2023). Game Changers. The video game revolution. Phaidon.

PORUBANOVÁ, M. & UNGEROVÁ, M. (2022). An Insight into the World of Digital Gaming. FMK UCM.

SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Student 's book, 5th edition. OUP.

SOARS, L.&J., HANCOCK, P. (2019). Headway, Advanced, Workbook with key, 5th edition. OUP.