

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24bdTEDI005/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier V.
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. František Rigo, PhD. (prednášajúci), Mgr. Anna Hurajová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Absolvovanie predmetu je podmienené:

- # aktívnu 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

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

- # rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, rýmujúce sa slová)z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (sila a úloha hudby v živote, zvuková stránka jazyka, hudba vo filme, telo, myseľ a pohyb, placebo, extrémne športy), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (úspešné filmové spracovania hier, herné spracovania kníh, hudba v digitálnych hrách, pôsobenie hrania na osobnosť hráča, zdravotné riziká a benefity hrania hier, hranie ako závislosť, fenomén e-športu) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (častice, odkazujúce trpne konštrukcie, dôvetky) 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 posluš 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 9 – “The sound of music” – Starter – sila hudby vo filme s prepojením na tému „Z monitora na plátna kín – úspešné filmové spracovania ikonických digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
3. Unit 9 – „You are the music“ – počúvanie s porozumením s prepojením na diskusiu o vnímaní hudby počas hrania hier.
“Úloha a variácie hudby digitálnych hrách” - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
4. Unit 9 – slovná zásoba (SZ): častice v každodennej komunikácii a frekventované častice v jazyku digitálnych hier. Rýmujúce sa slová.
„Psychológia hrania digitálnych hier – ako môžu hry vplyvať na osobnosť hráča“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
5. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
6. Unit 9 – „A life of music and wolves“ – čítanie s porozumením s prepojením na tému „Digitálne hry založené na knižných príbehoch“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
7. Unit 10: „Body and mind – Starter“ – počúvanie s porozumením s prepojením na vplyv hrania hier na ľudské telo.
„Health risks and benefits of gaming“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
8. Unit 10 – (G): trpne konštrukcie v neurčitom jazyku spravodajstva s prepojením na rozprávanie o digitálnych hrách s použitím trpných konštrukcií. Čítanie s porozumením – „The placebo effect“.
„Keď sa hranie stane závislosťou“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
9. „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
10. Unit 10: Slová zásoba (SZ): zložené podstatné mená, ustálené výrazy so slovami popisujúcimi časti tela.
Počúvanie s porozumením – extrémne športy s prepojením na tému e-športu.
„Games + sports = esports? – Fenomén e-sport a jeho rastúca popularita“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

11. Unit 10: SZ: každodenná angličtina - výrazy s „quite“, G: dôvetky (question tags). Diskusia o digitálnych hrách s použitím dôvetkov.

12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier V“, 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.