

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24beTEDI001/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier I.
Rozsah	24sC
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) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (štádiá v živote človeka, bohatstvo a chudoba, literárne žánre, práca so slovníkom), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (žánre dig.hier, jazyk hier, hry v minulosti a súčasnosti, fenomén zombie hier, antihrdina v hrách, charakteristika postáv, atribúty úspešnej hry) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (slovesné časy, činný a trpný rod, slovesný vid, vzťažné zámená, príslovky a prídavné mená) 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 1: Slovná zásoba (SZ): synonymá z článku Čo nás robí ľuďmi v porovnaní s tým, „čo potrebuje úspešná videohra“, Gramatika (G): prehľad slovesných časov, jednoduché a priebehové časy, slovesný vid v prepojení na tému „Hry, ktoré hrávam – moja hráčska rutina verus hry, ktoré som hral/a ako dieťa“.
3. Unit 1: Sedem štádií v živote človeka; SZ: aktivity viažuce sa k jednotlivým štádiám života; nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Video hry navrhnuté pre rôzne vekové skupiny“.
4. Unit 1: G: vzťažné zámená, činný a trpný slovesný rod a komplexné využitím slovesných časov v prepojení s témou „Hry, ktoré hrávali naši rodičia“. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Rozprávanie (storytelling) vo videohrách“
5. Unit 1: SZ: emočne podfarbené idiómy v prepojení s témou „Ako sa cítim, keď hrám (rozličné) hry“, G: predminulý a predprítomný čas: „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
6. Unit 2: SZ: literárne žánre v prepojení na tému „Žánre digitálnych hier a ich základné charakteristiky“ - Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.
7. Unit 2: prídavné mená pre osobnostné vlastnosti v prepojení na popis konkrétnych postáv z ikonických digitálnych hier.
8. Unit 2: SZ: príslovky a prídavné mená, príslovkové ustálené slovné spojenia, poradie prísloviek; Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Úloha a význam NCP (non-playing characters) v digitálnych hrách“.
9. Unit 2 rozprávanie: strašidelný príbeh v prepojení na tému „Fenomén zombie apokalyptických digitálnych hier“ - Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie. Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
10. Unit 2: Práca s výkladovým slovníkom; SZ: idiómy so slovom „word“. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Jazyk digitálnych hier, štandard, slang, špecifiká.“
11. Unit 2: G: akceptovateľné porušovanie pravidiel anglickej gramatiky. Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Fenomén antihrdinu v

digitálnych hrách“.

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