Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24beTEDI003/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier III.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. František Rigo, PhD. (prednášajúci), Mgr. Anna Hurajová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Absolvovanie predmetu je podmienené:
aktívnou účasťou na seminároch, t j. min. 50 %-ná prezenčná účasť v prípade študentov externého štúdia,
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 hodnotiaca stupnica:
A – výborne - 92 – 100 %
B - veľmi dobre - 83 – 91 %
C – dobre – 74 – 82 %
D – uspokojivo – 65 – 73 %
E – dostatočne – 56 – 64 %
FX – nedostatočne - 0 – 55 %

Výsledky vzdelávania

Výsledky vzdelávania:
Študent po absolvovaní predmetu získa tieto

1) Vedomosti (teoretické zázemie):
rozšíri si svoju slovnú zásobu na úrovni jazykových znalostí B2 - C1 (idiómy, podstatné mená z frázových slovies, ustálené slovné spojenia, synonymá, národnostné výrazy, britská a americká angličtina) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (strety kultúr, vojna a život v mieri, národnosti a stereotypy, zmierňovanie konfliktov, kompromisy), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (kultúrne rozdiely medzi hráčmi, digitálne hry na sociálnych sieťach, veľké mená herného priemyslu, zobrazenie vojny v digitálnych hrách, významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier doma a vo svete, hry ako spoločenský fenomén od počiatku ľudstva po dnešok),
upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka na úrovni jazykových znalostí B2 - C1 (spôsoby predchádzania repetícii, zvýraznenie dôrazu použitím inverzie a pomocných slovies

2) Kompetencie a zručnosti (praktické zameranie):
študent dokáže nadobudnutú slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách,
študent si zautomatizuje používanie gramatických štruktúr anglického jazyka v kontexte každodennej a profesionálnej komunikácie, ako aj komunikácie v kontexte digitálnych hier,
študent si precvičí a zautomatizuje svoje jazykové komunikačné kompetencie na jazykovej úrovni B2 - C1,
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 si zároveň v tomto procese precvičuje a automatizuje schopnosť 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 posluch s porozumením na úrovni B2 - 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 5 + „Kultúrne rozdiely medzi hráčmi rozličných národností“, nácvik prezentačných zručností.
3. Unit 5 + “Digitálne hry na sociálnych sieťach - fenomén -ville-ov“ – diskusia.
4. Unit 5 + “Veľké mená v hernom priemysle”, nácvik prezentačných zručností.
5. Unit 5 + „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
6. Unit 6 + „Vojna a jej zobrazenie v digitálnych hrách“, nácvik prezentačných
7. Unit 6 + „Významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier vo svete.“
8. Unit 6 „Významní vývojári a vydavatelia digitálnych hier na Slovensku.“
9. Diskusia - „Čo som sa naučil/a v predošlých týždňoch štúdia“ – vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí.
10. Unit 6 + „Hry ako historický spoločenský fenomén - stručný exkurz do histórie hrania hier od staroveku po prvú polovicu 20. storočia“ - nácvik prezentačných zručností.
11Unit 6 + „Hry ako súčasný spoločenský fenomén - stručný exkurz do histórie elektronických hier od

druhej polovice 20. storočia po súčasnosť“ - nácvik prezentačných zručností.
12. „Čo som sa naučil/a v kurze Anglický jazyk v praxi digitálnych hier III“ , vzájomné zdieľanie skúseností a vedomostí. Zhodnotenie kurzu, spätná väzba.

Odporúčaná literatúra

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.
PRAVDOVÁ, H. (2022). From Homo Ludens to Homo Medialis: Cultural Dimensions of Game Principles and Media. Praha: Wolters Kluwer.
PRAVDOVÁ, H., MAGO, Z., KABÁT, M. (2025): Monetisation and Innovation Potential in Digital Games. Praha: Wolters Kluwer
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.