

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24beTEDI004/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier IV.
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

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

- # rozšíri si svoju slovnú zásobu (frázové slovesá, idiómy, ustálené slovné spojenia, homofóny, homonymá, homografy) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (pouličné umenie, ako byť šťastným, povzbudenie, rodové roly, rodovo neutrálna výchova, používanie klišé), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (vizuál a grafika hier, marketing hier, najvplyvnejšie hry posledných dekád, klišé v digitálnych hrách, rodové stereotypy v digitálnych hrách) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (podmienkové tvary, zmiešané podmienkové tvary, vzťažné zámená a prídavia) 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 7- „Lighten up! Starter“ – diskusia o pouličnom umení s prepojením na tému „Vizuál/grafika digitálnych hier od čias 'Spacewar!' až po virtuálnu realitu“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 7 - Čítanie s porozumením „Seven ways to make yourself happier“, relevantná slovná zásoba (SZ) v prepojení na tému „Marketing digitálnych hier“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

SZ: frázové slovesá s „on“ a „off“

4. Unit 7 – gramatika (G): slovesné časy pre vyjadrenie reálnych a nereálnych situácií, podmienkové tvary, zmiešané podmienkové tvary v prepojení na diskusiu o osobnostných preferenciách a skúsenostiach hráčov.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 80-te roky.“

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

6. Unit 7 – ustálené slovné spojenia – „Look at the bright side“, „Smile“ - posluš s porozumením v prepojení na tému „Čo vypovedá vzhľad postáv digitálnych hier o ich charaktere.“ – diskusia

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 90-te roky.“

7. Unit 8 – „Gender matters?“ – Starter + čítanie „Jobs for the boys ... or girls“ v prepojení na tému „Existujú digitálne hry pre chlapcov a dievčatá?“ – diskusia.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – roky 2000 - 2010.“

8. Unit 8 – G: vzťažné zámená a prídavia – aplikácia gramatických javov v diskusii o digitálnych hrách

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – roky 2010 - 2020.“

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

10. Počúvanie s porozumením – „Gender parenting“ – s prepojením na tému „Gender neutral digital games“ – diskusia.

SZ: slovné kliše – s prepojením na tému „Najväčšie kliše v digitálnych hrách“.

11. SZ: Homofóny, homonymá, homografy.

Nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie na tému „Historický exkurz – najvplyvnejšie digitálne hry posledných dekád – 2020 - súčasnosť.“

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