

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KJK/24beTEDI006/24
Názov predmetu	anglický jazyk v praxi digitálnych hier VI.
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, synonymá, antonymá) z vybraných oblastí z perspektívy všeobecného jazyka (technológie, internet vecí, zlomové momenty histórie, objavovanie vesmíru, metaforický jazyk), ako aj z perspektívy použitia angličtiny v praxi digitálnych hier (médiá digitálnych hier, budúcnosť digitálnych hier, najväčší výrobcovia hracích konzol, rozličné spôsoby klasifikácie digitálnych hier, žánre digitálnych hier) a dokáže túto slovnú zásobu vhodne aplikovať v konkrétnych situáciách.

upevní a prehĺbi si svoje teoretické a praktické vedomosti z gramatiky anglického jazyka (spájacie výrazy vo formálnom a neformálnom jazyku, rozličné formy vyjadrenia budúcnosti) 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 11: Svet technológií, čítanie s porozumením – technológie v domácnosti, relevantná slovná zásoba (SZ) z textu s prepojením na tému hardvéru a softvéru digitálnych hier – diskusia.

„Médium digitálnych hier – konzola, PC, arkáda, mobilné platformy“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

3. Unit 11: Gramatika (G): rozličné formy vyjadrenia budúcnosti, vyjadrenie budúcnosti z perspektívy minulosti, prepojenie na tému budúcnosti digitálnych hier.

„Budúcnosť digitálnych hier.“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

4. Unit 11: Počúvanie s porozumením – technológie v každodennom živote spotrebiteľa, SZ: synonymá a antonymá, každodenná angličtina – výrazy so slovom „stuff“, prepojenie aktuálnej slovnej zásoby na digitálne hry.

„The Big 3 – najväčší hráči na trhu hracích konzol – Nintendo, Sony, Microsoft – ich cesta na vrchol.“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

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

„Rozličné spôsoby klasifikácie digitálnych hier“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

6. Unit 12: „Turning points – Starter“ – zlomové okamihy predošlých 100 rokov, počúvanie s porozumením – pád dvojčiek, misie Apollo 8 a 9 s prepojením na tému digitálnych hier – zlomové momenty histórie hrania – diskusia.

„Žánre digitálnych hier – Sandbox a Real Time Strategy (RTS).“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

7. Unit 12: G: spájacie výrazy (thus, nevertheless, furthermore, atď'), spájacie výrazy vo formálnom a neformálnom jazyku.

„Žánre digitálnych hier – Shooters (FPS,TPS) a Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

8. Unit 12: SZ: metaforické výrazy (svetlo, počasie, jedlo). Svetlo, počasie, jedlo v digitálnych hrách.

„Žánre digitálnych hier – Role-playing (RPG, ARPG), simulation and sports video games“ – nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

9. Unit 12: G – vyjadrenie dôrazu s do/does/did, čítanie s porozumením – skúsenosti, ktoré menia život s

prepojením na tému „Hry, ktoré zmenili môj život“ – diskusia.

„Žánre digitálnych hier – Puzzlers and Party games and Action – adventure video games“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

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

11. „Žánre digitálnych hier – Survival and Horror video games and Platformer video games“ - nácvik prezentačných zručností prostredníctvom študentskej prezentácie.

Výber najpopulárnejších žánrov hier v študijnej skupine.

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