

## **Štvrtročná správa o činnosti pedagogického zamestnanca pre štandardnú stupnicu jednotkových nákladov „hodinová sadzba učiteľa/učiteľov podľa kategórie škôl (ZŠ, SŠ) - počet hodín strávených vzdelávacími aktivitami („extra hodiny“)**

Operačný program	OP Ľudské zdroje
Prioritná os	1 Vzdelávanie
Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
Kód ITMS	312011AIU8
Meno a priezvisko pedagogického zamestnanca	Andrea Bednárová
Druh školy	SŠ
Názov a číslo rozpočtovej položky rozpočtu projektu	4.6.1.
Obdobie vykonávanej činnosti	1.10.2020 – 31.12.2020
<p><b>Správa o činnosti:</b>  <i>Cieľ: Cieľom VEG je poskytnúť žiakom súbor vedomostí a zručností v oblasti PC grafiky, formovať logické myslenie a rozvíjať kľúčové kompetencie využiteľné aj v ďalšom vzdelávaní, odbornom výcviku a občianskom živote. Žiaci získajú poznatky o vybraných nástrojoch a postupoch potrebných pre prácu dizajnéra v grafickom programe Adobe Illustrator.</i></p> <p>Názov predmetu: <b>VEG</b>          Odbor: <b>Odevný dizajn</b>          Počet odučených hodín v tomto období: <b>18</b>          Predmet sme vyučovali od septembra 2020 podľa rozvrhu. V období pred projektom sme prebrali úvod do VEG, základné informácie a možnosti využívania grafického programu v oblasti dizajnu. Žiaci sa oboznámili so základnými pojmami v Ai, s pracovnou plochou, nastavením a otvorením nového súboru. Projekt začal nasledujúci mesiac - v októbri.</p>	
<p><b>OKTÓBER</b></p> <p><b>5.10.2020 Nástroje a palety</b>          Žiaci po príprave pracovnej plochy sa oboznamujú so základnými pracovnými nástrojmi pre úpravu a prácu v Ai, prakticky ich precvičujú a samostatne opakujú pokyny / zadanie úlohy. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia (<i>čiarly</i>).</p> <p><b>12.10.2020 Pracovná plocha (nastavenie, otvorenie, uloženie súboru) a Nástroje a palety</b>          Žiaci si osvojujú prípravu pracovnej plochy so základnými pracovnými nástrojmi v Ai, prakticky to precvičujú v zadanej úlohy. Osvojujú si pojmy a možnosti nastavení v Ai, aj uloženie a správne pomenovanie súborov, to sa stáva novým praktickým návykom. Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia.</p> <p><b>19.10.2020 Nástroje a palety, Pracovná plocha</b>          Ako správne používať a využiť ponuky nástrojov v Ai 2021 _ Adobe Creative Cloude. Vedieť sa pohybovať na pracovnej ploche a osvojiť si novšie pracovné prostredie.</p>	

<p>Praktická ukážka, výklad, cvičenia vedené aj písanou formou. <i>Hodina odučená online.</i></p> <p><b>26.10.2020 Nástroje a palety</b>          Žiaci sa na praktickom zadaní učia vhodne používať nástroje a osvojovať si postupy v práci v Ai kt. je dôležitá v grafickej tvorbe dizajnéra. Učia sa prácu s pravítkami, linkami a mierkou pri zväčšovaní pracovného prostredia, ako aj ich význam.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>(tvary) Hodina odučená online.</i></p>
<p>NOVEMBER</p> <p><b>16.11.2020 Nástroje a palety</b>          Po zadaní cvičení, žiaci postupujú, podľa ukážky, snažia sa aj o vlastné nápadité riešenia, čo rozvíja ich ďalšie zručnosti a praktické návyky, kde uplatňujú svoju kreativitu.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>(hviezdy) Hodina odučená online.</i></p> <p><b>23.11.2020 Nástroje a palety</b>          Žiaci pokračujú v cvičení aj vo variovaní, obmene svojho návrhu, kde je dôležitá invencia, nápaditosť, majú pochopiť podstatu rozvíjania návrhu a ďalších možností riešenia daného výtvarného problému, čo je nevyhnutné pre portfólio alebo aj reálnu prax.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>Hodina odučená online.</i></p> <p><b>30.11.2020 Nástroje a palety</b>          Žiaci vytvárajú posuny svojho návrhu a aplikujú prvky z cvičenia v nových súvislostiach, ktoré sa využívajú v dizajnerskej a odevnej tvorbe a v praxi.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>Hodina odučená online.</i></p>
<p>DECEMBER</p> <p><b>6.12.2020 Bezierová krivka</b>          V úvodnej fáze je dôležitá osvojiť si prácu s B. krivkou, spoznať výhody použitia a možnosti jej úprav a zmien. Žiaci si precvičujú ovládanie a prácu s nástrojom, prekresľujú predlohu.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>(tvarovanie) Hodina odučená online.</i></p> <p><b>14.12.2020 – Živá maľba</b>          Žiaci si osvojujú postup, nastavenia zmeny – živej maľby, ako aj prácu s ďalšími možnosťami úprav. Tu je nutné myslieť viac kreatívne, mať predstavivosť, rozvíjať digitálne zručnosti ako aj podporovať tvorivosť.          Praktická ukážka, výklad, praktické cvičenia. <i>(expand tvaru/ plochy) Hodina odučená online.</i></p>

Vypracoval (meno, priezvisko, dátum)	
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko, dátum)	
Podpis	