

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
4. Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DDA - Avatar
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	12.4.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	prezenčne
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ľubica Reváková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: Zlepšiť IKT zručnosti na efektívnejšiu prácu učiteľa a efektívnejší proces vzdelávania.	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Téma stretnutia: Možnosti zlepšenia IKT zručností pedagógov v oblasti programovania. Výmena skúseností s využívaním nových progresívnych a moderných nástrojov a didaktickej techniky – IKT Ananlyza súčasného stavu: Pedagógovia klubu Avatar učiaci odborné predmety majú vzdelanie prakticky využívané v dizajnerskej praxi, teda prácu v rastrovom editore, vektorovom programe, montážnom programe, strihacom programe a pod. Napriek tomu, že prax v oblasti dizajnu digitálnych aplikácií sa stretávame s potrebou programovania, prakticky ho neovládame okrem úplných základov. Napriek tomu, že programovacie zručnosti nie sú nevyhnutne nutné na vykonávanie dizajnerskej praxe, bolo by vhodné periodicky si rozširovať obzory aj v tejto oblasti. Členovia klubu Avatar - Reváková, Šoffová, Šturmančinová sa preto zúčastnili workshopu Tvorba webovej aplikácie v JavaScripte dňa 9.2.2021 a 10.2.2021 online, cez platformu Zoom v čase 17:00-19:00. Workshop bol organizovaný združením AjtyvIT. Stretnutie klubu bolo zamerané na zhrnutie zručností získaných na tomto workshope, jeho prospešnosť, a navrhnutie ďalších možností vzdelávania. Prvý deň workshopu bol zameraný na programovanie jednoduchej aplikácie v JavaScripte - počítadlo. Na vyššej úrovni práce sme pridali funkciu zistenia párnosti/nepárnosti čísla. Druhý deň bol workshop zameraný na hru piškvorky s tlačidlom Reset (na vyššej úrovni).	

Na workshop bolo potrebné mať základné znalosti html a css. JavaScript nám bol síce predstavený na začiatkovej úrovni, ale bez znalosti html a css bol náročnejší na pochopenie a zorientovanie sa v problematike.

Na Pedagogickom klube sme si predstavili aj aplikáciu Mentimeter - je to online aplikácia na participatívne a interaktívne prezentácie, aj vo forme dotazníkov. Po odprezentovaní aplikácie sme si prebrali možnosti využitia Mentimetra na vyučovaní - napr. pri online vyučovaní, pri hodnotení, alebo hlasovaní za vybranú študentskú prácu v školskom kole súťaže a podobne.

Do budúcnosti by bolo vhodné sa na odbore Dizajn digitálnych aplikácií venovať rozvoju IKT zručností buď v animačných a webdizajnových softvéroch. Keďže hlavne tie webdizajnové (Figma, Wordpress) sú určitým premostením medzi programovaním a dizajnom.

Do budúcnosti by bolo vhodné sa vzdelávať a zlepšovať v oblasti komunikačných a prezentačných zručností, keďže komunikácia je kľúčom k efektívnej spolupráci. A keď sa nedá inak, sme odkázaní na komunikáciu s programátormi.

13. Závěry a odporúčania:

Vzdelávanie (sa) je každodennou prácou, ale aj potrebou učiteľov. Je potrebné aktualizovať svoje technické a informačné zručnosti, keďže tieto sa vyvíjajú veľkou rýchlosťou. V budúcnosti odporúčame zistiť viac info o prerekvizitách ďalšieho odborného vzdelávania pre väčší komfort v prijímaní nových informácií.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Lenka Šturmankinová
15. Dátum	12.04.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	12.04.2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
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 projektu:	312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP DDA - Avatar

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: online

Dátum konania stretnutia: 10.03.2021

Trvanie stretnutia: od 15:00 – 16:30 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Zuzana Kutašová		ŠUP Košice
2.	Eubica Reváková		ŠUP Košice
3.	Adriána Šoffová		ŠUP Košice
4.	Lenka Šturmančinová		ŠUP Košice

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
5.			

