

## 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+	<b>312011AIU8</b>
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP V
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	8.6.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	ŠÚV učebňa 301
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. art. Katarína Ivanová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://supke.sk/">https://supke.sk/</a>
<b>11. Manažérske zhrnutie:</b> <u>Krátka anotácia:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Výmena skúseností s aplikovaním nových moderných nástrojov a didaktickej techniky – IKT.</li> <li>- Analýza súčasného stavu.</li> <li>- Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi.</li> <li>- Predmet 3D modelovanie v 3. ročníku, extra predmet 3D modelovanie a vizualizácie v 4. ročníku.</li> <li>- Vzdelávanie pedagógov v 3D programoch.</li> </ul> <u>Kľúčové slová:</u> IKT aplikácie, didaktická technika, 3D modelovanie.	
<b>12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Téma stretnutia:</b> Výmena skúseností s aplikovaním nových moderných nástrojov a didaktickej techniky – IKT.</li> </ul> <p>Na úvod členovia klubu vymedzili základné pojmy a tému stretnutia.</p> <p>Cieľom stretnutia bola diskusia o tom, ako sa doposiaľ využívali nové nástroje didaktickej techniky IKT na odborných výtvarných hodinách, akým spôsobom žiaci vyhľadávali informácie, diskusia o používaní grafických editorov a internetu.</p> <p>Používanie grafických editorov balíka Adobe, ich prepájanie, kombinácia.</p> <p>K najčastejšie používaným patria:</p> <p>Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign. Žiaci tretieho ročníka požívali na vizualizáciu svojich návrhov Adobe Dimension, Adobe Portfolio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Analýza súčasného stavu:</b></li> </ul> <p>Na zasadnutí sa zhodnotil aktuálny stav využívania IKT pri rozvíjaní dizajnerských zručností. Učitelia sa zhodli, že došlo k zlepšeniu využívania IKT na vyučovaní učiteľmi.</p>	

Pedagógovia aj žiaci aktívne na hodinách aplikujú nástroje didaktickej techniky, používajú nové grafické programy, počítače, grafické perá, dataprojektor, digitálny fotoaparát a iné.

**- Diskusia a výmena názorov medzi pedagógmi:**

Členovia klubu V diskutovali o danej téme, opísali svoje skúsenosti, identifikovali problémy a nedostatky.

V ďalšej časti nasledovala diskusia členov klubu o tom, ktoré informačno – komunikačné technológie využívajú na zlepšenie dizajnerských zručností na odborných výtvarných hodinách. Každý člen opísal svoje skúsenosti s využívaním IKT. Uviedol aplikáciu ktorých informačno – komunikačných technológií dosiahol u žiakov najlepšie a naopak najhoršie výsledky.

Ukázalo sa ako najefektívnejšie využitie produktov Adobe balíka.

V závere diskusie sme poukázali na potrebu nájdenia optimálnej miery využívania vybraných IKT, najmä didaktickej techniky a softvéru, ktoré prispievajú k zlepšeniu dizajnerských zručností s prepojením na využitie v reálnom živote.

Extra predmet - ŠKVP\_2021

Predmet 3D modelovanie v 3. ročníku: ŠKVP predmetu je opravené, prepísané. Korekciu realizovala Zuzana Smčiková.

Extra predmet 3D modelovanie a vizualizácie v 4. ročníku: obsah predmetu je s predmetovou komisiou dohodnutý, schválený. ŠKVP predmetu vypracuje predmetová komisia do 30.8.2021

Vzdelávanie pedagógov v 3D programoch bude v dňoch 14.6. – 18.6.2021. Vzdelávanie bude v dvoch 3D programoch: Sketchup a Blender.

Sketchup dva dni, vzdelávania sa zúčastnia: Ivanová, Bednárová, Kopková, Repický.

Školiteľ: Samčíková, Kočíková.

Blender tri dni, vzdelávania sa zúčastnia: Ivanová, Bednárová, Kopková, Repický.

Školiteľ: Miroslav Fek, Kolčák.

**A) Závery a odporúčania:**

Členovia klubu V sa zhodli na závere:

Na hodinách používať viac úloh, ktoré rozvíjajú u žiakov zručnosť - vyhľadávanie, systematizácia a triedenie informácií najmä tvorba myšlienkových máp a následné čítanie a výklad grafických informácií.

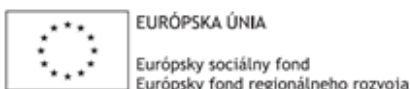
Oboznámiť sa s ďalšími dostupnými softvérmi a digitálnymi technológiami využívanými reálne v praxi.

B) Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. art. Katarína Ivanová
C) Dátum	8.6.2021
D) Podpis	
E) Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
F) Dátum	
G) 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:	NFP312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP V

### PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: On line, <https://aka.ms/JoinTeamsMeeting>

Dátum konania stretnutia: 8.6.2021

Trvanie stretnutia: od 8:30hod do 10:00 ho, prestávka, od - hod do - hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. art. Katarína Ivanová		
2.	Mgr. art. Andrea Bednárová		
3.	Akad. mal. Darina Kopková		
4.	Akad. arch. Juraj Horňák		
5.	Mgr. art. Radoslav Repický		

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
----	-------------------	--------	------------