

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+	312011 AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DEX
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	17.6.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Školský dvor
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Zuzana Samčíková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: Vzdelávanie pedagógov Vybavenie odborných učebni didaktickými pomôckami	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Téma stretnutia: Vzdelávanie pedagógov V úvode sme si pozreli prvý návrh pomôcky – plagátu pre predmet Základy záhradnej architektúry, aby si študenti odboru DEX lepšie osvojili, pútavo spoznali a memorovali teoretické poznatky záhradných prvkov. V tomto týždni prebiehalo školenie na zlepšenie zručností pedagógov v oblasti 3D modelovania zamerané na programy Sketchup (7 hod.) a Blender (10,5 hod.). SketchUp, je 3D modelovací počítačový program, pre architektúru, interiérový dizajn. Program je jednoduchý na používanie. K dispozícii je online open source úložisko free-of-charge modelových zostáv. (napr. okien, dverí, automobilov atď.), 3D modelový sklad (3D Warehouse), na ktorý si užívatelia môžu prispievať modelmi. Blender je bezplatný softvér na 3D modelovanie, ktorý je optimalizovaný na 3D animáciu a vykresľovanie pomocou polygonálnych modelovacích techník. Tento výukový program je možné stiahnuť z webovej stránky Blender. V súčasnosti je dôležité naučiť 3D modelovanie, textúrovanie, tvarovanie, teda základy práce v 3D prostredí, pedagógov, ktorý učia nie je len predmety zamerané na digitálne technológie, ale aj odborné predmety. Zvyšuje to prehľad a kompetencie pedagógov, ktoré pozitívne ovplyvnia vyučovacie metódy. Cieľom kurzov nebude, aby pedagógovia dosiahli profesionálnu úroveň 3D modelovania, pretože v takom prípade by asi v školstve neostali. Je však dôležité, aby dosiahli vysokú odbornú úroveň. Pre pedagógov je dôležité porozumieť všetkým základným funkciám programu, pretože potrebujú byť v programe zbehlý, ak ho majú učiť. Vzdelávanie pedagógov v oblasti IKT bude súčasťou projektu a bude zamerané na profesijný a kariérny rast pedagogických zamestnancov, najmä efektívnosť práce na používanom programovom vybavení.	
13. Závery a odporúčania: Vzdelávanie pedagógov je potrebné pre zvýšenie ich odborných kompetencií, zlepšovanie sa v IKT, keďže technologický pokrok je veľmi rýchly a preto je potrebné na tieto zmeny reagovať dôkladnou prípravou pedagógov.	

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Zuzana Samčíková
15. Dátum	18.06.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	18.06.2021
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 DEX

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: školský dvor

Dátum konania stretnutia: 17.06.2021

Trvanie stretnutia: od 15:30 hod do 16:30 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Stanislava Kočišová		
2.	Štefan Michalko		
3.	Zuzana Samčíková		

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia