

Správa o činnosti pedagogického klubu

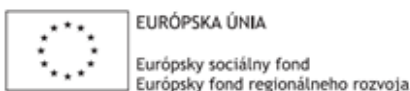
1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
4. Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DEX
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	04.03.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Online – MS Teams
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Zuzana Samčíková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: Open source 3D modelovacie programy Plány extra hodín	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Téma stretnutia: IKT – nápady. Best practice – kľúčové kompetencie Hneď v úvode prebehla výmena skúseností s využívaním nových progresívnych a moderných nástrojov a didaktickej techniky – IKT konkrétne s Twinmotion. Epic Games uviedla novinku Twinmotion 2020 ako najjednoduchší, najrýchlejší a najinovatívnejšie Windows / MacOS aplikáciu pre prechádzanie 3D priestorom a vytváranie virtuálnej reality v reálnom čase. Táto aplikácia bola vyvinutá pre profesionálov v oblasti architektúry, stavebníctva, urbanizmu a krajinárstva bez ohľadu na veľkosť a zložitosť ich projektov i počítačových zručností i použitého CAD / BIM modelárov. Program sa môže pochváliť vysoko intuitívnym rozhraním, čo uľahčuje učenie a vlastnú prácu. Akonáhle sú do scény vložené postavy, vozidlá či iné objekty, stačí im nastaviť dráhy, smer a rýchlosť, a už sa pohybujú. Program Twinmotion predstavuje veľmi efektívny nástroj pre prezentáciu a komunikáciu projektu vo všetkých jeho súvislostiach aj dopadoch na životné prostredie, a to vo všetkých jeho vývojových etapách bez ohľadu na zložitosť a rozsiahlosť daného projektu. Zhodli sme sa na tom, že hľadanie a využívanie open source programov je v škole vhodný, no musíme byť pripravení aj na to, že bude v učebniach potrebné sledovanie updatov, pluginov a ich nahrávanie. Kľúčové kompetencie absolventa odboru DEX majú dopad na výber softvéru, ktorý majú absolventi ovládať s dôrazom nie na softvér, ale na to, aby vedeli prezentovať svoje návrhy budúcim klientom. Prebrali sme si nápady a diskutovali sme o zlepšovaní IKT kompetencií žiakov na odbore DEX, v našej učiteľskej praxi. Dohodli sme sa, že v druhom polroku na predmete MD3 by sa žiaci oboznámili s 3D modelovacími programami z hľadiska ich rozdielov v ovládaní, nástrojoch a princípoch. Mohli by si napr. pripraviť prezentácie o programoch, čím by sa posilnilo vzájomné učenie sa medzi sebou a tiež by i precvičili svoje prezentačné schopnosti.	
13. Závery a odporúčania: Zhodli sme sa, že je tento prieskum možností dostupných softvérov je veľmi dôležitý. Na budúcom klube budeme prepájať zistené do plánu extra hodín v súlade s predmetmi, plánmi a ŠKvP DEX.	
14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Zuzana Samčíková
15. Dátum	04.03.2021
16. Podpis	

17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	04.03.2021
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: online – MS Teams

Dátum konania stretnutia: 04.03.2021

Trvanie stretnutia: od 13:00 do 14:00 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

klub ŠUP DEX - online

08:52

Nahrávate Nahrávate túto schôdzu. Uistite sa, že každému oznámite, že ich nahrávate. [Zásady ochrana ...](#) **Zrušiť**

Chat v schôdzi

12:54
Naplánoval schôdzu

12:58 Schôdza začala:

Nahrávanie sa začalo

Napište novú správu

Kočišová Stanislava Ing. arch. Michalko Štefan Mgr. akad. soch.

SÚBOR DOMOV VLOŽIŤ ROZLOŽENIE STRANY VZORCE ÚDAJE REVÍZIA ZOBRAZIŤ

Vystihnúť Kopírovať Prilepiť Kopírovať formát Schránka Písmo Zarovnanie Číslo Podmienečné formátovanie Formátovať ako tabuľku buniek Štýly Vložiť Odstrániť Formát Bunty Úpravy

Všeobecné Zalomit' text Zlúčiť a centrovat' % 000 00 00 Podmienečné formátovanie Formátovať ako tabuľku buniek Štýly Vložiť Odstrániť Formát Bunty Úpravy

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1	Celé meno	Akcia použije	Časová pečiatka																			
2	Samčíková Zuzana Ing.	Pripojil sa	4. 3. 2021, 13:00:35																			
3	Kočišová Stanislava Ing. a	Pripojil sa pre	4. 3. 2021, 13:00:35																			
4	Kočišová Stanislava Ing. a	Odišiel	4. 3. 2021, 14:09:56																			
5	Michalko Štefan Mgr. aka	Pripojil sa pre	4. 3. 2021, 13:00:35																			
6	Michalko Štefan Mgr. aka	Odišiel	4. 3. 2021, 14:05:55																			
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						

meetingAttendanceList (3) (1)

PRIPRAVENÝ

Vyhľadávany pojem napište sem

SLK 18:58 4.3.2021