



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+	NFP312011AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DDA - Avatar
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10.5.2022
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: Využívanie aktivizujúcich metód vo výučbe. Výmena skúsenosti s aplikovaním nových progresívnych metód a foriem práce.	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Členovia pedagogického klubu viedli diskusiu o možnom využívaní vybraných aktivizujúcich metód: 1. diskusné metódy - napr. vo vyučovaní dejín výtvarnej kultúry. Okrem získavania objektívnych vedomostí o kultúre má každý svoj osobitý vkus a preferencie. V škole by žiaci mali byť prakticky vedení k tomu vysvetliť, obhájiť, ale aj spochybníť svoj názor v skupinovej diskusii na vyššej úrovni ako páči sa mi/nepáči sa mi dielo XYZ. Mali by sa učiť pomenovať javy a vlastnosti výtvarného diela, pre ktoré im imponuje. 2. metódy skupinového vyučovania - napr. na vyučovaní umeleckej praxe, keďže dizajnérska prax si to vyžaduje, ak nie na úrovni dizajnér-dizajnér, tak určite na úrovni dizajnér-programátor, dizajnér-zadávateľ, dizajnér-tlačiar a podobne.	

3. metódy rozvíjajúce kritické myslenie - napr. na predmete praktická ekonomika, vizuálna komunikácia. Študenti by mali vedieť zvážiť možnosti podnikania a zvážiť trvácnosť tzv. štýlov a trendov v grafickom dizajne a dizajne pre digitálne aplikácie.
4. výskumné metódy - napr. na predmete stratégia digitálnych produktov. Študenti by si mali na vlastnej koži vyskúšať, že pred realizačnou fázou v dizajne je kľúčové do hĺbky poznať svoju cieľovú skupinu, a to dokážeme aj vďaka výskumným metódam ako sú kvantitatívny a kvalitatívny výskum.

13. Závěry a odporúčania:

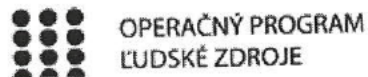
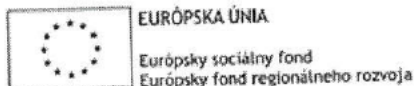
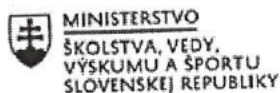
Výměna skúseností a implementovanie aktivizujúcich metód vo vzdelávacom procese je dôležitá súčasť výchovno-vzdelávacej činnosti, ak chceme, aby na konci tohto procesu boli naši absolventi pripravení na život.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Lenka Šturmančinová
15. Dátum	10.5.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	10.5.2022
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:	NFP312011AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP DDA - Avatar

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: v uč. 23

Dátum konania stretnutia: 10.5.2022

Trvanie stretnutia: od 10:45 – 12:15.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Zuzana Kutašová		ŠUP Košice
2.	Lubica Reváková		ŠUP Košice
3.	Lenka Šturmankinová		ŠUP Košice
4.			

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia



