

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	23.11.2021
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:	
UX zručnosti vo vyučovacom procese	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:	
<p>Členovia pedagogického klubu sa dňa 23.11.2021 zaoberali UX zručnosťami vo vyučovacom procese. Vyučovací proces je častokrát obmedzený v časti, kde by sme mali viac zamerať svoju pozornosť na žiakov a ich potreby. Aby nebol vyučovací proces, procesom utrpenia, ale aby žiakov dovedol k požadovanému cieľu zábavnou formou, pri ktorej majú možnosť priamo v praxi pochopiť UX proces a vycibriť si svoje UX zručnosti. Žiaci 3.ročníka odboru DDA majú na získavanie UX zručnosti priestor priamo počas vyučovacieho procesu, kde ich úlohou je napríklad vytvárať online dotazník pre potreby získavanie informácií na tvorbu novej webstránky vybranej spoločnosti. Ďalšou z možností je príprava a realizácia interview s potenciálnymi používateľmi pripravovanej webstránky, pre reálneho klienta. Hlavným pozitívom ale je práca na prototyp, kde majú žiaci možnosť reálnej práce na prototyp danej webstránky. Prototyp spracovávajú v online programe Figma, ktorý je odporúčaný poprednými dizajnérmi UX/UI. Hlavnou črtou nástroja Figma je online spolupráca tímov ako aj možnosť priameho testovania prototypu v reálnom čase, reálnym testerom.</p>	

13. Závěry a doporučení:

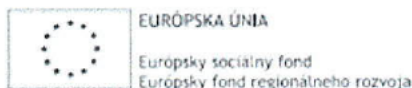
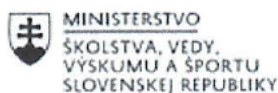
Členovia pedagogického klubu dospeli k názoru, že je nesmierne potrebné zapájať žiakov priamo do procesu UX výskumu, kde majú najväčšiu možnosť osvojiť si UX zručnosti v praxi.

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. art. Adriána Šoffová
15.	Dátum	23.11.2021
16.	Podpis	[redacted]
17.	Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18.	Dátum	23.11.2021
19.	Podpis	[redacted]

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: 23.11.2021

Trvanie stretnutia: od 10:45 – 12:15.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

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

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia



