

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 S+R
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	13.4.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	online
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr.art.Jakub Scholtés
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/

11: Manažérske zhrnutie: Spoločné stretnutie klubov

12: Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Na spoločnom stretnutí klubov. Nám naši kolegovia predstavili možnosti 3D programov ako SketchUp a Blender. Odprezentovali nám ich rôzne využitie a ich možnú aplikáciu na jednotlivé odbory.

Stanislava Kočišová odprezentovala jednoduché 3D ukážky historických budov a objektov z programu Google Sketchup. Hovorila, že niekedy kombinujú Sketchup aj s inými programami, ak počítač nezávládne vyrendrovať výsledok. Hovorila, že občas je jednoduchšie dokončiť vizualizáciu v inom programe, ako napr. Photoshop, v ktorom sa doplnia textúry.

Miroslav Fek ukazoval svoju 3D vizualizáciu a práce žiakov DIM ako príklady na produkt dizajn. Hovoril, že pre tieto odbory sú dôležitejšie krajšie textúry a vizualizácia, ako samotná topológia modelu. Prezentoval aj strih modelu, kt. ukáže strany objektu. Strih sa dá vygenerovať aj automaticky, čo pre týchto odborov môže byť postačujúce.

Peter Fabián prezentoval žiacke práce z odboru DIM, ktoré boli vytvorené skulptingom v Blendri. Predstavil, že žiaci bez špeciálnych postupov vedú intuitívne modelovať, ako keby pracovali reálne s hlinou.

Pre odbor Reštaurátorstvo vychádza ako najvhodnejší SketchUp a pre Scénické výtvarníctvo Blender nakoľko má viac možností ktoré potrebujeme pre navrhovanie v rámci scénického dizajnu ale aj umeleckej praxe v 3. a 4. ročníku.

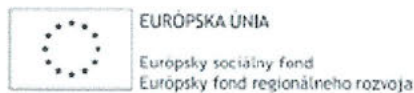
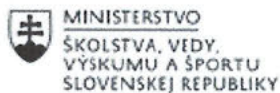
13: Závery a odporúčania: Pokračovať v samovzdelávaní 3D programov. Príprava nápadov na tématicke celky možné na zapracovanie do ŠKVP

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr.art.Jakub Scholtés
15. Dátum	13.4.2021
16. Podpis	[redacted]
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	[redacted]
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:	NFP312010AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP S+R


PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: online

Dátum konania stretnutia:13.4..2021

Trvanie stretnutia: od hod do hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ľudmila Benková		
2.	Rudolf Lacko		
3.	Jakub Scholtés		

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia



