

STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA POLYGRAFICKÁ
Račianska 190, 835 26 Bratislava



Učebné osnovy
Počítačová tvorivosť

Názov a adresa školy	Stredná odborná škola polygrafická Račianska 190, 835 26 Bratislava
Názov školského vzdelávacieho programu	DIZAJNÉR MÉDIÍ
Kód a názov ŠVP	34 POLYGRAFIA A MÉDIÁ č. 2013-762/1862:14-925
Kód a názov študijného odboru	3431 M 02 - polygrafia, grafika tlačovín
Stupeň vzdelania	úplné stredné odborné vzdelanie – ISCED 3A
Dĺžka štúdia	4 roky
Forma štúdia	denná
Vyučovaci jazyk	slovenský
Druh školy	štátna
Dátum schválenia ŠKVP	27. august 2013
Miesto vydania	SOŠ polygrafická, Račianska 190, Bratislava
Platnosť ŠKVP	1. september 2013 začínajúc prvým ročníkom
Dátum schválenia revidovania ŠKVP	25. jún 2018 s platnosťou od 1.9.2018
Platnosť revidovania ŠKVP	1. september 2018 začínajúc prvým ročníkom

Ing. Földesová Judita
zástupkyňa riaditeľa pre TV

Mgr. art. Molnárová Barbora
predsedníčka vzdelávacej oblasti
odborného vzdelávania – teoretické vzdelávanie

Ing. Šíp Roman, PhD.
riaditeľ školy

Charakteristika predmetu

Predmet Počítačová tvorivosť poskytuje žiakom vedomosti z oblasti grafiky a animácií. Je zameraná na tvorbu grafiky a animácií určenej pre web a digitálnu grafiku s využitím špecifických nástrojov a animačných techník, obsiahnutých v programe pre tvorbu animácií a videa.

Učivo 3. ročníka je zamerané na podrobné spracovanie videa a zvuku. Vkladanie, editovanie, správne zostrihanie videa a jeho synchronizácia so zvukom, úprava videa pomocou post produkcie a jeho následné vloženie do videoklipu. Učivo 4. ročníka zahŕňa realizáciu 3D grafiky určenej k priestorovým vizualizáciám, na tvorbu animácií, alebo efektov určených do filmu.. Obsah učiva 3. a 4. ročníka má úzke medzipredmetové vzťahy s ostatnými odbornými predmetmi ako počítačová tvorivosť – praktické cvičenia, počítačová grafika, grafika tlačovín, aplikovaná výpočtová technika, prax.

Cieľom predmetu je rozvoj tvorivosti žiakov a podpora kreativity pri navrhovaní a realizácii vlastných grafických projektov. Zároveň má vzbudiť v žiakoch záujem o realizáciu a vizualizáciu svojich nápadov rozvíjať tvorivosť, iniciatívu a zanieťenie pre kreativitu, individualitu a tvorivé myslenie. Žiak sa naučí hľadať, vytvárať a nachádzať vlastné originálne riešenia, čo podnecuje jeho záujem o multimediálny prejav. Formy práce – samostatná práca, tvorivé využívanie informácií a vedomostí, rozvíjanie schopností vyhľadávať informácie a efektívne s nimi pracovať, informácie, vedomosti a inšpirácie vedieť tvorivo spracovávať i pomocou internetu.

Charakter predmetu umožňuje žiakom živo, voľne, demokraticky a samostatne v duchu kurikulárnej transformácie výchovy a vzdelávania napĺňať všeobecné ciele výchovy a vzdelávania – pozitívne motivovať, v procese emocionalizácie zdokonaľovať citové kvality, hlavne samostatnou voľbou myšlienkovú reakciu na dianie okolo seba, na riešenie problémov či už v spoločnosti, alebo v citovej sfére.

Hodnotenie žiakov bude založené na kritériách hodnotenia v každom vzdelávacom výstupe. Klasifikácia bude vychádzať z pravidiel hodnotenia tohto školského vzdelávacieho programu. Použijú sa adekvátne metódy a prostriedky hodnotenia.

Ciele vyučovacieho predmetu

Cieľom vyučovacieho predmetu Počítačová tvorivosť encií je poskytnúť žiakom súbor vedomostí a zručností z oblasti špecifickej webovej grafiky a animácií, viesť ku kreatívnej tvorbe 3D grafiky určenej na tvorbu priestorových vizualizácií, na tvorbu animácií, alebo efektov určených do filmu až po finálnu tvorbu videa.

Prehľad výchovných a vzdelávacích stratégií:

Vo vyučovacom predmete Počítačová tvorivosť využívame na rozvíjanie kľúčových kompetencií výchovné a vzdelávacie stratégie, ktoré žiakom umožňujú:

I. rozvíjať komunikačné a sociálne interakčné spôsobilosti

- sprostredkovať informácie o aplikovanej výpočtovej technike vhodným spôsobom (video, text, hovorené slovo, tlačaná predloha), tak aby každý každému porozumel,
- vyjadriť a formulovať vlastný názor a záver,
- kriticky hodnotiť informácie (časopis, internet)
- správne interpretovať získané fakty, vyvodzovať z nich závery a dôsledky

II. rozvíjať interpersonálne a intrapersonálne spôsobilosti

- osvojiť si pocit zodpovednosti za seba a spoluzodpovednosť za prácu v kolektíve,
- hodnotiť a rešpektovať svoju vlastnú prácu a prácu druhých

III. precvičovať schopnosti riešiť problémy

- rozvíjať schopnosť riešiť problémy, samostatne aj tímovo a využívať všetky dostupné možnosti informácií,
- motivácia žiakov k prehľbovaniu teoretických vedomostí a ich správne aplikovaniu pri riešení praktických zadaní,
- hľadať riešenia, posudzovať riešenia problému z hľadiska tvorby počítačovej sadzby, porovnávať, korigovať, posúdiť efektívnosť jednotlivých riešení,
- rozvíjať už nadobudnuté poznatky samoštúdiom, praktickým overovaním, využitím dostupných informačných technológií, zhromažďovať, archivovať, triediť, vytvárať vlastné inšpiračné informačné zdroje.

IV. rozvíjať spôsobilosti využívať informačné technológie

- získať informácie v priebehu štúdia výpočtovej techniky s využitím všetkých metód a prostriedkov, ktoré v tom danom okamihu dostupné, zhromažďovať, triediť, posudzovať a využívať informácie, ktoré by mohli prispieť k riešeniu daného problému.

Stratégia vyučovania

Pri vyučovaní sa budú využívať nasledovné metódy a formy vyučovania

Názov tematického celku 3. ročník	Stratégia vyučovania	
	Metódy	Formy práce
1. Spracovanie videa	Informačno-receptívne– výklad Rozhovor	Frontálna výučba
2. Spracovanie zvuku	Informačno-receptívne– výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
3. Export klipov a sekvencií	Informačno-receptívne– výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov

Učebné zdroje

Na podporu a aktiváciu vyučovania a učenia žiakov sa využijú nasledovné učebné zdroje:

Názov tematického celku 3. ročník	Odborná literatúra	Didaktická technika	Materiálne výučbové techniky	Ďalšie zdroje
1. Spracovanie videa	Príručky programu Adobe Premiere Pro	PC, tabuľa, videotechnika	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD
2. Spracovanie zvuku	Príručky programu Adobe Premiere Pro	PC, tabuľa, videotechnika	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD
3. Export klipov a sekvencií	Príručky programu Adobe Premiere Pro	PC, tabuľa, videotechnika	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD

Stratégia vyučovania

Pri vyučovaní sa budú využívať nasledovné metódy a formy vyučovania

Názov tematického celku 4. ročník	Stratégie vyučovania	
	Metódy	Formy práce
1. Základy animácie	Informačnoreceptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
2. Audio - zvuk	Informačnoreceptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
3. Tvorba textu	Informačnoreceptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
4. 3D priestor	Informačnoreceptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov

Učebné zdroje

Na podporu a aktiváciu vyučovania a učenia žiakov sa využijú nasledovné učebné zdroje:

Názov tematického celku 4. ročník	Odborná literatúra	Didaktická technika	Materiálne výučbové techniky	Ďalšie zdroje
1. Základy animácie	Príručky programu Adobe After Effects	PC ekologická tabuľa projektor	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD
2. Audio - zvuk	Príručky programu Adobe After Effects	PC ekologická tabuľa projektor	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD
3. Tvorba textu	Príručky programu Adobe After Effects	PC ekologická tabuľa	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD
4. 3D priestor	Príručky programu Adobe After Effects	PC ekologická tabuľa	ukážky prác žiakov, z odbornej praxe	Internet, DVD