

STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA POLYGRAFICKÁ
Račianska 190, 835 26 Bratislava



Učebné osnovy

Spracovanie grafiky

Názov a adresa školy	Stredná odborná škola polygrafická Račianska 190, 835 26 Bratislava
Názov školského vzdelávacieho programu	GRAFIK MÉDIÍ
Kód a názov ŠVP	34 POLYGRAFIA A MÉDIÁ č. 2013-762/1862:14-925
Kód a názov študijného odboru	3446 K grafik tlačových médií
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
predseda vzdelávacej oblasti
odborného vzdelávania – teoretické
vzdelávanie

Ing. Šíp Roman, PhD.
riaditeľ školy

Charakteristika predmetu

Učivo predmetu Spracovanie grafiky je zamerané na spracovanie obrazových predlôh a textov a na vplyv jednotlivých činiteľov a faktorov na ich editovanie až po finálny produkt a to webstránku, e-publikáciu alebo tlačovinu (napr. noviny, časopisy, knihy plagáty, billboardy,...). Obsah učiva má úzke medzipredmetové vzťahy s ostatnými odbornými predmetmi ako Grafický dizajn, Reprodukcia obrazu a textu a Spracovanie textu. Spoločne majú vytvoriť komplexné teoretické vedomosti v odbore grafik tlačových médií, na ktoré nadväzuje výučba predmetu odborný výcvik.

Obsah učiva je rozdelený na niekoľko celkov pre 1., a 2. ročník. V 1. ročníku sú celky zamerané na osvojenie si základov práce s bitmapovým grafickým programom, na zvládnutie základov skenovania a použitie jednotlivých typov skenerov a na prácu s farbami a s obrázkami. Po absolvovaní ročníka budú žiaci ovládať prácu s rôznymi formátmi súborov, prácu s farebnými modulmi, vrstvami a cestami. Budú vedieť skenovať, upravovať a retušovať rôzne typy obrazových predlôh pre použitie k tvorbe multimediálnych aplikácií a web stránok a rôzne tlačoviny.

V 2. ročníku sú celky zamerané na zvládnutie práce s vektorovým grafickým programom a na osvojenie si základných typografických pravidiel pre prácu s vektorovým textom pri tvorbe multimediálnych aplikácií web stránok a tlačovín. Učivo spracovania vektorovej grafiky je prepojené s osvojením maskovania v bitmapovom grafickom programe a globálnou úpravou obrazovej predlohy pre digitálne a tlačene predlohy. Po ukončení ročníka budú študenti ovládať základy tvorby vektorovej grafiky a textu, prácu s vrstvami, cestami, farbami a vektorovým písmom, s prihliadnutím na použitie pre tvorbu webových, tlačových a interaktívnych aplikácií. Žiaci budú vedieť vytvoriť masku a maskovať časti obrazových predlôh podľa požiadaviek, ako aj použiť globálne úpravy pri tvorbe obrázkov z viacerých podkladov. Po absolvovaní ročníka budú žiaci vedieť spojiť a upraviť bitmapové a vektorové prvky.

Metódy, formy a prostriedky vyučovania predmetu Spracovanie grafiky majú podporovať rozvoj kreatívnych schopností žiakov, podporovať ich cieľavedomosť, samostatnosť a tvorivosť. Uprednostňované sú stratégie vyučovania, pri ktorých žiak ako aktívny subjekt v procese výučby má možnosť spolupracovať a učiteľ zase má povinnosť motivovať, povzbudzovať a viesť k čo najlepším výkonom, podporovať jeho kreativitu a aktivitu aj v oblasti zvýšeného záujmu v rámci študijného odboru. Výučbu predmetu odporúčame realizovať v odbornej učebni s možnosťou veľkoplošnej projekcie z počítača, čím sa dosiahne lepšie pochopenie a rýchlejšie osvojenie učiva. Táto forma výučby zároveň poskytuje možnosť produktívnej a interaktívnej diskusie medzi vyučujúcim a žiakmi. Odporúčame aj rôzne odborné časopisy s tematikou grafiky a počítačovej grafiky.

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

Ciele vyučovacieho predmetu

Cieľom vyučovacieho predmetu Spracovanie grafiky je poskytnúť žiakom súbor vedomostí a zručností z oblasti spracovanie obrazových predlôh a textov, ich editácie a tvorbu až po finálny produkt a to webstránku, tlačovinu a e-publikáciu.

Prehľad výchovných a vzdelávacích stratégií:

Vo vyučovacom predmete Spracovanie grafiky využívame pre utváranie a rozvíjanie nasledujúcich kľúčových kompetencií výchovné a vzdelávacie stratégie, ktoré žiakom umožňujú:

I. rozvíjať schopnosť riešiť problémy

- sprostredkovať informácie vhodným spôsobom tak, aby každý každému porozumel
- vyjadriť alebo formulovať vlastný názor a záver
- kriticky hodnotiť informácie
- korigovať nesprávne riešenia problému
- správne interpretovať získané fakty, vyvodzovať z nich závery a dôsledky

II. rozvíjať interpersonálne a intrapersonálne spôsobilosti

- rozvíjať prácu v kolektíve v priateľskej a korektnej profesionálnej atmosfére
- osvojiť si pocit zodpovednosti za seba, aj za kolektív
- porovnať, hodnotiť a rešpektovať vlastnú prácu, aj prácu ostatných

III. mohli využívať všetky dostupné možnosti informácií a informačné technológie

- získavať informácie v priebehu ich odborného vzdelávania využívaním všetkých metód a prostriedkov, ktoré majú v danom okamihu k dispozícii
- zhromažďovať, triediť, posudzovať a využívať informácie, ktoré by mohli prispieť k riešeniu daného problému alebo osvojiť si nové poznatky
- rozvíjať už nadobudnuté poznatky samoštúdiom, praktickým overovaním, hľadaním súvislostí
- využiť dostupné informačné technológie, všetky dostupné multimediálne podoby
- zhromažďovať, archivovať, triediť, vytvárať vlastné inšpiračné informačné zdroje

IV. budovali spôsobilosť byť demokratickým občanom

- formulovať a prezentovať svoje postoje, názory
- rozvíjať svoje právne vedomie aj vedomie zodpovednosti a spolupatričnosti v oblasti pracovnej, aj vo všeobecnosti

Stratégia vyučovania

Pri vyučovaní sa budú využívať nasledovné metódy a formy vyučovania

Názov tematického celku 1. ročník	Stratégia vyučovania	
	Metódy	Formy práce
1. Základné práce s bitmapový grafický programom		
1.1 Pracovné prostredie programu	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor	Frontálna výučba
1.2 Základné funkcie	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Skupinová práca žiakov Individuálna práca žiakov
1.3 Farebné modely	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov Individuálna práca žiakov
1.4 Selekcie	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov
1.5 Transformácie	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov
1.6 Nástroje	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
1.7 Vrstvy	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov
1.8 Editácia textu	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov
1.9 Cesty	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov
2. Pokročilé úpravy obrázkov v bitmapovom grafickom programe		
2.1 Masky v bitmapovom grafickom programe	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Individuálna práca žiakov
2.2 Globálne úpravy bitmapovom grafickom programe	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 1. ročník	Odborná literatúra	Didaktická technika	Materiálne výučbové techniky	Ďalšie zdroje
1. Základné práce s bitmapový grafický programom				
1.1 Pracovné prostredie programu	Nápoveda a praktické výukové lekcie Adobe Photoshop	PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.2 Základné funkcie		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.3 Farebné modely		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.4 Selekcie		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.5 Transformácie		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.6 Nástroje		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.7 Vrstvy		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.8 Editácia textu		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
1.9 Cesty		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
2. Pokročilé úpravy obrázkov v bitmapovom grafickom programe				
2.1 Masky v bitmapovom grafickom programe	Odborné časopisy: Font, PC Revue, PC Word Príručka Adobe Photoshop	PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy
2.2 Globálne úpravy bitmapovom grafickom programe		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internet, multimediálne platformy

Stratégia vyučovania

Pri vyučovaní sa budú využívať nasledovné metódy a formy vyučovania

Názov tematického celku 2. ročník	Stratégia vyučovania	
	Metódy	Formy práce
1.Práca s objektami v vektorovom grafickom programe		
1.1 .Transformovanie objektov	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor	Frontálna výučba
1.2 Paleta Cestár	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Skupinová práca žiakov Individuálna práca žiakov
1.3 Editácia skupiny objektov	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov Individuálna práca žiakov
1.4 Vektorizácia	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov
1.5 Písmo	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Skupinová práca žiakov
1.6 Masky	Informačno-receptívne – výklad Rozhovor Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov
2. Pokročilé úpravy obrázkov v bitmapovom grafickom programe		
2.1. Masky v bitmapovom grafickom programe	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov
2.2 Globálne úpravy bitmapovom grafickom programe	Informačno-receptívne – výklad Riešenie úloh	Frontálna výučba Práca s knihou Individuálna práca žiakov

Učebné zdroje

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

Názov tematického celku 2. ročník	Odborná literatúra	Didaktická technika	Materiálne výučbové techniky	Ďalšie zdroje
1.Práca s objektami v vektorovom grafickom programe				
1.1 .Transformovanie objektov	Nápoveda a praktické výukové lekcie Adobe Illustrator	PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
1.2 Paleta Cestár		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
1.3 Editácia skupiny objektov		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
1.4 Vektorizácia		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
1.5 Písmo		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
1.6 Masky		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
2. Pokročilé úpravy obrázkov v bitmapovom grafickom programe				
2.1. Masky v bitmapovom grafickom programe	Odborné časopisy: Font, PC Revue, PC Word Príručka Adobe Illustrator	PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy
2.2 Globálne úpravy bitmapovom grafickom programe		PC, tabuľa, videotechnika	Ukážky prác	Internret, multimediálne platformy