

EDUgrant

THE VELUX FOUNDATIONS
VILLUMFONDEN × VELUX FONDEN

EduTeam – centrum celoživotního vzdělávání z.s.
Ve Žlíbku 232/44, Horní Počernice, 193 00 Praha 9
tel.: 777 002 379, e-mail: dugrant@eduteam.cz

SUPŠHK

Střední uměleckoprůmyslová škola hudebních nástrojů
a nábytku, Hradec Králové, 17. listopadu 1202
tel.: 494 946 034, 722 956 667, e-mail: hnn@hnn.cz

Inovace vybavení pro navrhování a konstruování v designérských oborech i výuky uměleckých oborů

pořízené komplety pomůcek:

specializované PC pro počítačovou grafiku (dále jen PC) a virtuální realitu (dále jen VR), příslušenství VR, grafické tablety

určení a roční zhodnocení naplnění cílů projektu:

Výrazný edukační příspěvek žákům oborů design interiérů a průmyslový design (dále jen DI a PD) při prověřování a navrhování výrobků a interiérů způsobem „virtuální analýzy“, tedy zpětné vazbě v průběhu navrhování i konstruování jejich realizací, zejména ve fázi ověřování a vlastní prezentace;

sekundární úlohou PC+VR je posílení výuky předmětů dějiny výtvarného umění (k DI a PD dále uměleckořemeslné zpracování dřeva a Uměleckořemeslná stavba hudebních nástrojů), kde žák vnímá umělecky významné památky a díla „prostorově“, což přispívá k lepší představě i fixaci informací;

v současné době již neopomenutelnou pomocí se stalo využití PC+VR také v rámci spolupráce se základními školami prostřednictvím workshopů nebo oborových programů pro exkurze základních škol u nás, které pomáhají s výběrem vhodného technického nebo uměleckoprůmyslového oboru pro další studium na naší SŠ (programy Hi-tech Junior a Uměleckořemeslné workshopy);

grafické tablety se plnohodnotně uplatňují v předmětech navrhování (obory DI a PD) a potom předmětech zaměřených na 2D a 3D grafiku (uměleckou nebo technickou spojenou s virtuálním navrhováním);

výrazně jsme posílili praktické dovednosti a znalosti VR učitelů výtvarných a technických předmětů, kteří je již postupně zahrnují do výuky žáků i sebevzdělávání.

Projekt pomohl akcelarovat modernizaci výuky profilových předmětů oborů DI a PD a přispěl k vyššímu zájmu žáků o využití progresivních technologií.

příprava a profil výuky:

v průběhu roku probíhala (podle předpokladu vstupních znalostí a dovedností, zejména však podle způsobu využití) specializovaná školení ve skupinkách pedagogů se dvěma interními školiteli, došlo k základnímu seznámení s možnostmi PC+VR, praktické ukázky, vlastní instruktáž a zkoušení modelových úloh. V průběhu školení (stejně ve výuce s žáky) zprostředkována VR dataprojektorem pro ostatní;

současně s tím došlo na několik pilotních projektů nadaných žáků vedených dvěma interními školiteli – učiteli odborných předmětů, které pomohli ve spolupráci tandemu učitel – žák získat další zkušenosti s novou technikou. Postupně se potom k využití PC+VR nebo VR a grafických tabletů přidávali další žáci a učitelé;

V současné době jsou v jedné specializované 3D PC učebně (pro CG navrhování a konstruování) a vedlejší samostatné místnosti – ateliéru (pro navrhování a realizace) umístěna „hnízda“ s touto technikou PC+VR, aby bylo možné současně pružněji využít techniky v souběhu potřeb výuky, nebo různých předmětů.

mediální příloha:

VIDEO (využití techniky v projektech) <https://youtu.be/XZV8PFapU1E>

FOTOGRAFIE (jedno z „VR hnízd“, zde v rámci ateliéru)





