



**Interreg**  
Polska-Słowacja

Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego



UNIA EUROPEJSKA



# SCENÁROVÁ PREDNÁŠKA Č. 32

## Módny dizajn v našom regióne



Doskonalimy z pasją!

*Wyłącznie odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy  
i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej*



TECHNOLOGIA INFORMATYCZNA W SZKOLE  
PO OBU STRONACH GRANICY



<b>Všeobecné informácie</b>		
Téma	Módny dizajn v našom regióne	
Adresát	Žiaci strednej odbornej školy – 1. až 4. ročník	
Miesto a čas vyučovacej hodiny	Učebňa s interaktívnou tabuľou a IKT technikou 1 vyučovacia hodina – 45 min.	
Všeobecný (hlavný) cieľ vyučovacej hodiny	Poznať odevný priemysel nášho regiónu	
Operačné (špecifické) ciele:	Vedomosti	spromedkovať žiakom poznatky o odevnom priemysle v našom regióne
	Zručnosti	Vedieť prezentovať svoju prácu
	Postoje	Učiť sa prezentačným schopnostiam verbálnym, aj kinestetickým, budovať si zdravé sebavedomie, zlepšovať sociálne vzťahy v triede.
Metódy/techniky práce	Divadelné techniky – hranie rolí modeliek, modelov a moderátora, využitie IKT: individuálna práca žiakov v programe ALF a úvodná prezentácia k projektu „Módna prehliadka“	
Formy práce	frontálna práca a individuálna práca.	
Učebné materiály	Žiacky počítač pre každého žiaka, pripojenie na internet, program Alf s témou „Odevy“, dataprojektor, PowerPoint s témou „Oblečenie“, biela tabuľa maketa mikrofónu, zošit, písacie a kresliace pomôcky odevy na spiestrenie/čiapka, šál, šatka, sukňa, dievčenské šaty.	
<b>Priebeh vyučovacej hodiny</b>		
Úvodná fáza	Úvod k téme	Krátka prezentácia o odvenom priemysle so zameraním na náš región
	Uvedenie výskumného problému	Program Alf je platený portál. Ak škola prístup zaplatila, žiak sa dostane pod vedením učiteľa alebo po hore uvedenom postupe až k tomuto dokumentu. <a href="http://www.interactivetests.net/alf_net/index.html?testurl=tests/dtb/20731/&amp;lng=5">http://www.interactivetests.net/alf_net/index.html?testurl=tests/dtb/20731/&amp;lng=5</a> Následne začína individuálne pracovať v programe vlastným tempom až do konca hry. Trvá to asi 5-10 minút. Žiak sa na poslednej strane dozvie svoju úspešnosť v percentách. Učiteľ

		monitoruje działalność uczniów, pomaga im, jeśli trzeba, motywuje i śledzi wyniki indywidualnych uczniów.
Implementacyjna faza	Získanie údajov	Učiteľ vysvetlí žiakom, že sa blíži „ <b>Módna prehliadka</b> “. Premietne žiakom cez dataprojektor posledný snímok prezentácie, ktorá žiakov privedie k tomu, že oni sú teraz modely a modelky, neskôr aj moderátori a módna prehliadka sa práve teraz začína.
	Spracovanie a analýza údajov	Žiaci pripravujú prezentáciu s použitím aplikácie <a href="http://www.mybluerobot.com">www.mybluerobot.com</a> (tvorenie avatarov) a kombinujú rôzne druhy odevov. Zaoberajú sa aj technológiou výroby a spracovania materiálov.
	Prezentácia údajov	Prezentácie prezentujú pred ostatnými spolužiakmi. Učiteľ vymedzí miesto pre žiakov. Je to chodbička medzi žiackymi lavicami. Potom predvedie, ako sa po móle chodí alebo požiadajú o ukážku ako chodia modelky niektorého žiaka, samozrejme je to dobrovoľné rozhodnutie.
	Riešenie výskumného problému	Riešením výskumného problému je vytvorenie prezentácie
Záverečná fáza		Žiaci sú po takejto aktivite veľmi vybudení, je potrebné ich upokojiť, aby na nasledujúcej hodine mohli pracovať normálne – mohli sa sústrediť. Spýtame sa žiakov aké oblečenie sa im páči a či sa zahráme na módnych návrhárov. Do svojich zošitov sa pokúsia vytvoriť zaujímavé návrhy na oblečenie. Môžu to byť modely na leto/zimu/ na ples, na šport. O svojich nakreslených modeloch sa porozprávajú so spolužiakmi a s učiteľom.
Domáca úloha		Za domácu úlohu môžu urobiť dobrovoľný projekt o móde: napríklad <i>Móda 2017</i> , alebo <i>Moja móda</i> a iné. Projekty môžu byť papierové, kde využijú vlastné fotografie alebo stránky z módnych časopisov. Rovnako projekty môžu byť v elektronickej podobe.
Ohodnotenie		Učiteľ zhodnotí prácu žiakov, vyzdvihne pozitíva a povzbudí ich