

Kód projektu v ITMS2014+: 312011ADF6

**DODATOK č. 3**  
**K ZMLUVE O POSKYTNUTÍ NENÁVRATNÉHO FINANČNÉHO PRÍSPEVKU**

číslo zmluvy: OPEZ114/2020

registračné číslo dodatku: 0541/2020 – D3

uzatvorený medzi:

**Poskytovateľom**

názov: Ministerstvo práce, sociálnych vecí a rodiny Slovenskej republiky

sídlo: Špitálska 4, 6, 8, 816 43 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00681156

konajúci: Bc. Milan Krajniak, minister

v zastúpení

názov: Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky

sídlo: Stromová 1, 813 30 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00164381

konajúci: Mgr. Branislav Gröhling, minister

na základe splnomocnenia obsiahnutého v Zmluve o vykonávaní časti úloh riadiaceho orgánu sprostredkovateľským orgánom zo dňa 23.7.2015

poštová adresa<sup>1</sup>:

e-mail: [kami@minedu.sk](mailto:kami@minedu.sk)

(ďalej len „Poskytovateľ“)

a

**Prijímateľom**

<sup>1</sup> Vyplní sa v prípade, ak je poštová adresa (korešpondenčná adresa) Zmluvnej strany odlišná od adresy jej sídla



EURÓPSKA ÚNIA  
Európsky sociálny fond  
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM  
ĽUDSKÉ ZDROJE

názov: Škola umeleckého priemyslu, Slavkovská 19, Kežmarok  
sídlo: Slavkovská 19, 060 01 Kežmarok  
zapísaný v: -  
konajúci: Ing. Marta Perignáthová  
IČO: 36155667  
IČ DPH: -  
poštová adresa<sup>1</sup>:  
e-mail: [perignathova@gmail.com](mailto:perignathova@gmail.com)

(ďalej len „**Prijímateľ**“)

(ďalej len „**Zmluvné strany**“)

### Článok 1

Na základe Žiadosti prijímateľa o povolenie vykonania zmeny zo dňa 24. 08. 2021 a v súlade s čl. 6 Zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku č. **OPIZZ/114/2020** v znení Dodatku č. 1 – registračné číslo Dodatku (0541/2020 – D1) a v znení Dodatku č. 2 – registračné číslo Dodatku (0541/2020 – D2) sa zmluvné strany dohodli na zmenách Zmluvy o poskytnutí NFP (ďalej len „Zmluva o poskytnutí NFP“), uvedených v článku 2 tohto Dodatku.

### Článok 2

**1. V čl. 2 „Predmet a účel zmluvy“ sa v odseku 2.2 Zmluvy o poskytnutí NFP mení nasledovne:**

„Doba realizácie projektu od **01/2021** do **07/2023**“.

**2. Príloha č. 2 Zmluvy „Predmet podpory NFP časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS“** sa nahrádza novou prílohou „Predmet podpory NFP časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS“.

Nový Predmet podpory NFP je prílohou č. 1 k Dodatku č. 3.  
Príloha č. 1 k Dodatku č. 3 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

**3. Príloha č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP „Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít projektu“** sa nahrádza novou prílohou č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP „Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít projektu“.

Nový Predmet podpory NFP: časť B je prílohou č. 2 k Dodatku č. 3.  
Príloha č. 2 k Dodatku č. 3 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

### Článok 3

1. Tento dodatok je neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy o poskytnutí NFP.
2. Tento dodatok je vyhotovený v 3 rovnopisoch, pričom po uzavretí Dodatku dostane Prijímateľ 1 rovnopis a 2 rovnopisy dostane Poskytovateľ.
3. Tento dodatok nadobúda platnosť dňom podpisu oboch Zmluvných strán a v súlade s § 47a ods. 1 Občianskeho zákonníka nadobúda účinnosť dňom nasledujúcim po dni jeho zverejnenia Poskytovateľom v Centrálnom registri zmlúv vedenom Úradom vlády Slovenskej republiky.
4. Zmluvné strany vyhlasujú, že si text tohto Dodatku riadne a dôsledne prečítali, jeho obsahu a právnym účinkom z neho vyplývajúcich porozumeli. Ich zmluvné prejavy sú dostatočne jasné, určité a zrozumiteľné, vyjadrujúce ich slobodnú a vážnu vôľu. Podpisujúce osoby sú oprávnené k podpisu tohto Dodatku a na znak súhlasu s jeho obsahom ho podpísali.

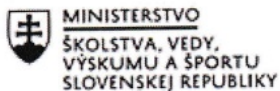
Dodatok bude v zmysle usmernenia CKO „Usmernenie pre RO v súvislosti s vyhlásením mimoriadnej situácie v SR“ vypracovaný dodatočne. Zmeny v dodatku v dôsledku mimoriadnej situácie kvôli COVID – 19 platia spätne, t.j. od dátumu schválenia stanoviska k zmene projektu.

#### Prílohy:

Príloha č. 1 Predmet podpory NFP:

časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS

Príloha č. 2 Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu



EURÓPSKA ÚNIA  
Európsky sociálny fond  
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM  
ĽUDSKÉ ZDROJE

Za Poskytovateľa v Bratislave dňa: 21. 09. 2021

Podpis: \_\_\_\_\_

**Mgr. Branislav Gröhling**, minister školstva, vedy, výskumu a športu SR

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu<sup>2</sup> Poskytovateľa

Za Prijímateľa v *Košiciach* dňa: 30.9.2021

Podpis: \_\_\_\_\_

**Ing. Marta Perignáthová**, štatutárny orgán

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu<sup>3</sup> Prijímateľa

<sup>2</sup> Ak sa nehodí, prečiarknite

<sup>3</sup> Ak sa nehodí, prečiarknite

## 5.1 Aktivity projektu realizované v oprávnenom území OP

<b>Subjekt:</b>	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	<b>Identifikátor (IČO):</b>	36155667
-----------------	--	-----------------------------	----------

### Hlavné aktivity projektu

1. 130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov

### Podporné aktivity projektu

<b>Podporné aktivity:</b>	Podporné aktivity
<b>Popis podporných aktivít:</b>	budú realizované formou fixne stanovenej paušálnej sadzby (15%)
<b>Priradenie ku konkrétnemu cieľu:</b>	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce

## 5.2 Aktivity projektu realizované mimo oprávneného územia OP

Nezaevidované

## 6. Merateľné ukazovatele projektu

### 6.1 Príspevok aktivít k merateľným ukazovateľom projektu

<b>Kód:</b>	P0450	<b>Merná jednotka:</b>	počet
<b>Merateľný ukazovateľ:</b>	Počet účastníkov zapojených do aktivít zameraných na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na podporu zavádzania prvkov systému duálneho vzdelávania	<b>Čas plnenia:</b>	K - koniec realizácie projektu
		<b>Celková cieľová hodnota:</b>	80,0000
		<b>Typ závislosti ukazovateľa:</b>	Maximálna hodnota
<b>Subjekt:</b>	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	<b>Identifikátor (IČO):</b>	36155667
<b>Konkrétny cieľ:</b>	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce		
<b>Typ aktivity:</b>	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram. vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)		
			<b>Cieľová hodnota</b>
<b>Hlavné aktivity projektu:</b>	130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov		80

<b>Kód:</b>	P0456	<b>Merná jednotka:</b>	počet
<b>Merateľný ukazovateľ:</b>	Počet účastníkov, ktorí absolvovali aktivity zamerané na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na zavádzanie prvkov systému duálneho vzdelávania	<b>Čas plnenia:</b>	K - koniec realizácie projektu
		<b>Celková cieľová hodnota:</b>	60,0000
		<b>Typ závislosti ukazovateľa:</b>	Maximálna hodnota
<b>Subjekt:</b>	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	<b>Identifikátor (IČO):</b>	36155667
<b>Konkrétny cieľ:</b>	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce		
<b>Typ aktivity:</b>	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram. vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)		
			<b>Cieľová hodnota</b>
<b>Hlavné aktivity projektu:</b>	130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov		60

### 6.2 Prehľad merateľných ukazovateľov projektu

Kód	Názov	Merná jednotka	Celková cieľová hodnota	Príznak rizika	Relevancia k HP	Typ závislosti ukazovateľa
P0450	Počet účastníkov zapojených do aktivít zameraných na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na podporu zavádzania prvkov systému duálneho vzdelávania	počet	80,0000	Nie	PraN, UR	Maximálna hodnota
P0456	Počet účastníkov, ktorí absolvovali aktivity zamerané na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na zavádzanie prvkov systému duálneho vzdelávania	počet	60,0000	Nie	PraN, UR	Maximálna hodnota

## 7. Iné údaje na úrovni projektu

<b>Subjekt:</b>	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	<b>Identifikátor (IČO):</b>	36155667
<b>Kód</b>	<b>Názov</b>	<b>Merná jednotka</b>	<b>Relevancia k HP</b>
D0162	Počet realizovaných informačných aktivít	počet	PraN
D0164	Počet realizovaných školiacích, vzdelávacích aktivít	počet	PraN
D0261	Mzda mužov refundovaná z projektu (priemer)	EUR	PraN
D0263	Mzda žien refundovaná z projektu (priemer)	EUR	PraN
D0266	Podiel žien na riadiacich pozíciách projektu	%	PraN
D0267	Podiel žien na iných ako riadiacich pozíciách projektu	%	PraN
D0268	Počet absolventov vzdelávacích aktivít projektu	počet	PraN
D0269	Počet absolventov vzdelávacích aktivít projektu zo znevýhodnených skupín	počet	PraN
D0271	Počet vzdelávacích aktivít projektu zaoberajúcich sa aj problematikou nediskriminácie a rovnosti mužov a žien	počet	PraN
D0311	Počet účastníkov, ktorí nie sú sledovaní prostredníctvom karty účastníka	osoby	PraN, UR

## 8. Rozpočet projektu

### 8.1 Rozpočet příjemce

<b>Subjekt:</b>	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	<b>Identifikátor (IČO):</b>	36155667
		<b>Výška oprávnených výdavkov:</b>	136 153,36 €

#### Priame výdavky

Celková výška oprávnených výdavkov		
<b>Konkrétny cieľ:</b>	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce	126 415,36 €
<b>Typ aktivity:</b>	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram, vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)	126 415,36 €

**Hlavné aktivity projektu:**

1. 130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov

126 415,36 €

Oprávnený výdavok



Skupina výdavku:	1.1 - 521 - Mzdové výdavky			64 920,00 €	
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.1.1 - Projektový manažér	Osobohodina	480	21,60 €	10 368,00 €
	1.1.2 - Finančný manažér	Osobohodina	480	14,00 €	6 720,00 €
	1.1.3 - Finančný manažér- odvody	Projekt	1	2 347,20 €	2 347,20 €
	1.1.4 - Administratívny pracovník	Osobohodina	480	12,62 €	6 057,60 €
	1.1.5 - Manažér monitorovania	Osobohodina	480	12,00 €	5 760,00 €
	1.1.6 - Manažér monitorovania- odvody	Projekt	1	2 011,20 €	2 011,20 €
	1.1.7 - Pedagogický zamestnanec č.1 Kružok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce	Osobohodina	240	6,58 €	1 579,20 €
	1.1.8 - Pedagogický zamestnanec č.1 Kružok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce - odvody	Projekt	1	552,00 €	552,00 €
	1.1.9 - Pedagogický zamestnanec č.2 Kružok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ	Osobohodina	240	5,82 €	1 396,80 €
	1.1.10 - Pedagogický zamestnanec č.2 Kružok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ - odvody	Projekt	1	487,20 €	487,20 €
	1.1.11 - Pedagogický zamestnanec č.3 Kružok: Virtuálna realita I	Osobohodina	240	5,68 €	1 363,20 €
	1.1.12 - Pedagogický zamestnanec č.3 Kružok: Virtuálna realita I - odvody	Projekt	1	477,60 €	477,60 €
	1.1.13 - Pedagogický zamestnanec č. 4 Kružok: Virtuálna realita	Osobohodina	240	4,96 €	1 190,40 €
	1.1.14 - Pedagogický zamestnanec č. 4 Kružok: Virtuálna realita II - odvody	Projekt	1	417,60 €	417,60 €
	1.1.15 - Pedagogický zamestnanec č.5 Kružok: Čitateľská gramotnosť I	Osobohodina	240	5,82 €	1 396,80 €
	1.1.16 - Pedagogický zamestnanec č.5 Kružok: Čitateľská gramotnosť I - odvody	Projekt	1	487,20 €	487,20 €
	1.1.17 - Pedagogický zamestnanec č.6 Kružok: Čitateľská gramotnosť II	Osobohodina	240	7,51 €	1 802,40 €
	1.1.18 - Pedagogický zamestnanec č.6 Kružok: Čitateľská gramotnosť II - odvody	Projekt	1	631,20 €	631,20 €
	1.1.19 - Pedagogický zamestnanec č.7 Kružok: Audiovizuálna tvorba I	Osobohodina	240	8,31 €	1 994,40 €
	1.1.20 - Pedagogický zamestnanec č.7 Kružok: Audiovizuálna tvorba I - odvody	Projekt	1	696,00 €	696,00 €
	1.1.21 - Pedagogický zamestnanec č.8 Kružok: Audiovizuálna tvorba II	Osobohodina	240	5,74 €	1 377,60 €
	1.1.22 - Pedagogický zamestnanec č.8 Kružok: Audiovizuálna tvorba II - odvody	Projekt	1	480,00 €	480,00 €
	1.1.23 - Pedagogický zamestnanec č.9 Kružok: Audiovizuálna tvorba III	Osobohodina	240	5,64 €	1 353,60 €
	1.1.24 - Pedagogický zamestnanec č.9 Kružok: Audiovizuálna tvorba III - odvody	Projekt	1	472,80 €	472,80 €
	1.1.25 - Pedagogický zamestnanec č. 10 Kružok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške	Osobohodina	240	9,01 €	2 162,40 €

1.1.26 - Pedagogický zamestnanec č. 10 Krúžok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške - odvody	Projekt	1	756,00 €	756,00 €
1.1.27 - Pedagogický zamestnanec č. 11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I.	Osobohodina	240	6,40 €	1 536,00 €
1.1.28 - Pedagogický zamestnanec č. 11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I. - odvody	Projekt	1	537,60 €	537,60 €
1.1.29 - Pedagogický zamestnanec č. 12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II.	Osobohodina	240	5,91 €	1 418,40 €
1.1.30 - Pedagogický zamestnanec č. 12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II. - odvody	Projekt	1	496,80 €	496,80 €
1.1.31 - Pedagogický zamestnanec č. 13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III.	Osobohodina	240	8,31 €	1 994,40 €
1.1.32 - Pedagogický zamestnanec č. 13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III. - odvody	Projekt	1	696,00 €	696,00 €
1.1.33 - Pedagogický zamestnanec č. 14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV.	Osobohodina	240	5,64 €	1 353,60 €
1.1.34 - Pedagogický zamestnanec č. 14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV. - odvody	Projekt	1	472,80 €	472,80 €
1.1.35 - Pedagogický zamestnanec č. 15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ	Osobohodina	240	6,41 €	1 538,40 €
1.1.36 - Pedagogický zamestnanec č. 15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ - odvody	Projekt	1	537,60 €	537,60 €
1.2 - 518 - Ostatné služby				2 240,00 €
	Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
1.2.1 - Školiteľ - IKT zručnosti - 3D grafika	Osobohodina	32	35,00 €	1 120,00 €
1.2.2 - Školiteľ - IKTzručnosti- 2D grafika	Osobohodina	32	35,00 €	1 120,00 €
1.3 - 512 - Cestovné náhrady				15 737,20 €
	Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
1.3.1 - Ubytovanie, stravné/diétly a cestovné pre frekventantov vzdelávania (domáce, zahraničné cesty) **	Projekt	1	15 737,20 €	15 737,20 €

<b>Skupina výdavku:</b>	1.4 - 112 - Zásoby				41 716,46 €
		<b>Merná jednotka</b>	<b>Množstvo</b>	<b>Jednotková suma</b>	<b>Suma</b>
<b>Podpoložka výdavku:</b>	1.4.1 - Školiaci materiál a potreby	Projekt	1	11 955,05 €	11 955,05 €
	1.4.2 - Učebnice a knihy pre mimoškolskú činnosť - čitateľská a jazyková gramotnosť	Projekt	1	2 150,64 €	2 150,64 €
	1.4.3 - Nákup odbornej literatúry pre vzdelávanie zamestnancov v IKT	Projekt	1	274,22 €	274,22 €
	1.4.4 - Špeciálne pomôcky (potreby) pre krúžky audiovizuálnej tvorby a luminografie	Projekt	1	4 231,79 €	4 231,79 €
	1.4.5 - Tablet	ks	5	701,50 €	3 507,50 €
	1.4.6 - Okuliare pre virtuálnu realitu	ks	3	570,10 €	1 710,30 €
	1.4.7 - Rozkladací altánok	ks	1	690,00 €	690,00 €
	1.4.8 - TV	ks	1	599,00 €	599,00 €
	1.4.9 - Fotoaparát	ks	2	919,00 €	1 838,00 €
	1.4.10 - Rode RodeLink	ks	2	329,00 €	658,00 €
	1.4.11 - Kamerový stabilizátor	ks	1	369,00 €	369,00 €
	1.4.12 - Audio-Technica kamerový mikroport + hand mikrofón	ks	1	373,00 €	373,00 €
	1.4.13 - Štúdiové svetlo	ks	2	249,00 €	498,00 €
	1.4.14 - Monitor na kameru	ks	2	219,00 €	438,00 €
	1.4.15 - Notebooky určené pre grafikov	ks	5	1 060,00 €	5 300,00 €
	1.4.16 - Optická myš	ks	5	23,90 €	119,50 €
	1.4.17 - Tlačiareň	ks	2	237,90 €	475,80 €
	1.4.18 - Fotoaparát	ks	2	1 098,00 €	2 196,00 €
	1.4.19 - Objektív Sigma 24-70mm	ks	1	1 299,00 €	1 299,00 €
	1.4.20 - Objektív Sigma 35mm	ks	1	839,00 €	839,00 €
	1.4.21 - Brašňa	ks	3	115,56 €	346,68 €
	1.4.22 - Difúzny - svetelný foto stan	ks	1	90,00 €	90,00 €
	1.4.23 - Stativ monopod	ks	2	16,99 €	33,98 €
	1.4.24 - Stativ	ks	3	121,00 €	363,00 €
	1.4.25 - Hardisk	ks	10	55,90 €	559,00 €
	1.4.26 - Čítačka kariet	ks	8	16,61 €	132,88 €
	1.4.27 - Skartovačka	ks	3	158,00 €	474,00 €
	1.4.28 - Časopis Digitálni foto	ks	1	195,12 €	195,12 €
<b>Skupina výdavku:</b>	1.5 - 022 - Samostatné hnutelné veci a súbory hnutelných vecí				1 801,70 €
		<b>Merná jednotka</b>	<b>Množstvo</b>	<b>Jednotková suma</b>	<b>Suma</b>
<b>Podpoložka výdavku:</b>	1.5.1 - Notebook	ks	1	1 801,70 €	1 801,70 €

## Nepriame výdavky

			Celková výška oprávnených výdavkov	
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce			9 738,00 €
Podporné aktivity:	1. 312ADF6P0001 - Podporné aktivity			9 738,00 €
				Oprávnený výdavok
Skupina výdavku:	1.1 - 902 - Paušálna sadzba na nepriame výdavky určené na základe nákladov na zamestnancov (nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1, písm. b)			9 738,00 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma
Podpoložka výdavku:	1.1.1 - Paušálna sadzba	Projekt	1	9 738,00 €
				9 738,00 €

## 8.2 Rozpočty partnerov

Nevzťahuje sa

## 8.3 Zazmluvnená výška NFP

Celková výška oprávnených výdavkov:	136 153,36 €
Celková výška oprávnených výdavkov pre projekty generujúce príjem:	0,00 €
Percento spolufinancovania zo zdrojov EÚ a ŠR:	95,0000 %
Maximálna výška nenávratného finančného príspevku:	129 345,69 €
Výška spolufinancovania z vlastných zdrojov prijímateľa:	6 807,67 €

**Predmet podpory NFP****časť B**

<b>Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu:</b>	
<b>Hlavná aktivita 1</b>	<p><b>Hlavná aktivita č. 1 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov</b></p> <p><b>Podaktivita 1.1 Mimoškolské aktivity- krúžky</b></p> <p>Začiatok podaktivity: 04/2021 Ukončenie podaktivity: 07/2023 Celková dĺžka realizácie podaktivity: z dôvodu pozastavenia projektu na tri mesiace skutočná celková dĺžka realizácie aktivít ostáva 25 mesiacov</p> <p>V rámci tejto podaktivity sa škola zameria na realizáciu krúžkov zameraných na rozvoj jazykovej, čitateľskej a IKT gramotnosti, ktoré sú nevyhnutné pre ďalší profesionálny rozvoj žiakov. Jednotlivé mimoškolské činnosti budú realizované na báze dobrovoľnosti mimo povinného rozvrhu žiakov.</p> <p>Zdôvodnenie podaktivity: Mimoškolská činnosť neformálnym spôsobom podporuje zvýšenie záujmu o problematiku zameranú na zvýšenie jednotlivých gramotností, ktoré sú potrebné pre ďalšie profesijné zameranie a odbornosť žiakov školy. Dobrovoľnosť výberu a spôsoby práce majú motivujúci charakter a posilňujú záujem žiakov. Formy práce zamerané na bádanie, skúmanie, kladenie otázok, priestor pre hlbšie vnorenie sa do problémov ako aj praktické formy výučby priamo v teréne spôsobujú väčší záujem žiakov ako samotný výchovno-vzdelávací proces orientovaný na teoretické pochopenie jednotlivých tém. Cieľ aktivity: zlepšiť výsledky žiakov v oblasti čitateľskej, IKT a jazykovej gramotnosti prostredníctvom mimoškolských aktivít, zlepšiť kvalitu súčasného výchovno-vzdelávacieho procesu, podporiť hlbkové učenie, ktorým sa zabezpečí osobný rast a pridaná hodnota žiakov a ich uplatniteľnosť na trhu práce. V rámci tejto podaktivity bude vytvorených 15 krúžkov. Materiálno- technické zabezpečenie krúžkov: škola disponuje čiastočne vlastným materiálno-technickým zabezpečením. Vzhľadom k tomu, že ide hlavne o rozvoj IKT gramotnosti súčasné materiálno-technické vybavenie enormných tempom zastaráva a je potrebné zabezpečiť moderné technológie. V projekte je preto počítané s obstaraním nasledovných didaktických pomôcok: Tablet 5 ks, Okuliare pre virtuálnu realitu 3ks, Notebook 1 ks, Rozkladací altánok 1ks, TV 1ks,Fotoaparát 2ks,Rode RodeLink 2ks,Kamerový stabilizátor 1ks,Audio-Technica kamerový mikroport + hand mikrofón 1ks,Štúdiové svetlo 2ks,Monitor na kameru2ks, Notebooky</p>

určené pre grafikov 5ks, Optická myš 5ks, Tlačiareň 2ks, Fotoaparát 2ks, Objektív Sigma 24-70mm 1ks, Objektív Sigma 35mm 1ks, Brašňa 3ks, Difúzny - svetelný foto stan 1ks, Statív monopod 2ks, Statív 3ks, Hardisk 10ks, Čítačka kariet 8 ks a Skartovačka 3ks. Bližšia špecifikácia jednotlivých zariadení je uvedená v komentáru rozpočtu s vysvetlením využiteľnosti v rámci projektu. Celková žiadaná suma na položku Zariadenie/vybavenie projektu: 24 711,34€.

Priestorové zabezpečenie: Realizácia mimoškolských aktivít budú prebiehať vo vlastných priestoroch školy v učebniach.

#### 1. Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trh práce

Zdôvodnenie aktivity: Zámerom tejto aktivity je v rámci mimoškolskej činnosti pripraviť našich žiakov do praxe. Skvalitnenie formy vzdelávania študentova nadobúdanie nových praktických zručností a schopností v oblastiach podnikania a financií. Prehĺbiť vedomosti a zručnosti Finančnej gramotnosti. Uplatnenie sa na trhu práce ako zamestnanec alebo ako SZČO, prípadne založenie si vlastného podniku podľa reálneho dopytu trhu. A zároveň poukázať na možnosti regiónu.

Cieľ: nadobudnutie a prehĺbenie teoretických vedomostí a praktických zručností vo finančnej oblasti a v oblasti podnikania, schopnosť využívať poznatky, zručnosti a skúsenosti na efektívne riadenie vlastných finančných zdrojov s cieľom zaistiť seba a svoje domácnosti, preniesť svoje umelecké a ekonomické zručnosti do podnikania, získať skúsenosti z vypracovania podnikateľského zámeru, poznať podmienky založenia živnosti alebo malých podnikov zameraných na umeleckú činnosť, poznať finančné produkty (bankové vklady, stavebné sporenie, dôchodkové sporenie – tri piliere, pôžičky – účelové, bezúčelové, spotrebné, rýchle peniaze, podnikateľské úvery, hypotekárny úver, finančný leasing, splátkový predaj), poznať vznik a históriu finančnictva na Slovensku (exkurzia v mincovni Kremnici), rozvíjať kľúčové kompetencie žiakov v komunikácii s finančnými inštitúciami, rozvíjať u žiakov schopnosť orientovať sa na finančnom a kapitálovom trhu, lepšie prospechu žiakov z predmetu ekonomika a finančná gramotnosť.

Popis: Metodológia aktivity bude pozostávať z prednášok v škole, ktoré budú doplnené exkurziou. Zabezpečenie interaktívnych modelových situácií- hier ktoré sprostredkúva spoločnosť OVB Allfinanz Slovensko zaoberajúca sa poskytovaním finančných služieb a finančného poradenstva. Zúčastní sa jej žiaci druhého a tretieho ročníka. V rámci exkurzie to bude návšteva a prehliadka mincovne a múzea minci v Kremnici, návšteva živnostenského úradu. Múzeum minci medailí v Kremnici, Mestský hrad v Kremnici-žiaci si môžu pozrieť Expozíciu Líce a rub peňazí. Zúčastní sa edukačného programu pre školské skupiny, ktoré múzeum ponúka. Vzdelávací program obsahuje tému súčasných foriem a spôsobov finančnej komunikácie a orientácie v oblasti financií. Program sa venuje príbehu peňazí, otázke kto ich vymyslel, čím sú peniaze pre nás dnes, formám platidiel a ponúka návod ako si poradiť s balíkom peňazí. Peniaze a obchod Program z cyklu „Hodiny dejepisu v múzeu“ formou objektového učenia zoznamuje žiakov s konkrétnymi platidlami používanými v jednotlivých historických obdobiach na území dnešného Slovenska. Program žiakom objasňuje problematiku obchodu / obchodovania, resp. potrebu ľudí žijúcich v dávnych dobách vytvoriť sústavu ohodnocovania tovaru a služby peniazmi. Záver programu tvorí animácia, ktorá umožní žiakom vyskúšať si obchodovanie z doby pred používaním mincových platidiel (výmenný obchod). Mincovňa v Kremnici-žiaci majú možnosť vidieť závod na výrobu minci, ktorý je jedným z najstarších nepretržite vyrábajúcich výrobcov na svete.

Ďalej si môžu pozrieť Expozíciu Mincovnía v zmenách času jedinečne zachovanú oblasť s časťami historického vybavenia z polovice 15 stor. a tiež nové moderné technológie a raziace stroje na výrobu mincí. Jednodňová exkurzia- Návšteva banky v Poprade, kde žiaci majú možnosť získať poznatky z fungovania bank, bankové produkty. Návšteva živnostenského úradu- žiaci sa dozvedia o podmienkach a postupe získania živnostenského oprávnenia. Výstup: Pracovné listy „Manuál na vypracovanie „Podnikateľského zámeru“, natočenie šotov z modelových situácií „Pracovný pohovor“ Cieľová skupina: žiaci najvyšších ročníkov z dôvodu potreby prípravy pre trh práce

Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou praktických ukážok, aby si žiaci osvojili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja finančnej gramotnosti. Exkurzia do Kremnice - 20 žiakov+ 2 učiteľia: ubytovanie 22 osôb\*60€/noc + 22 osôb \*23,20€/stravné osoba+ 3 vstupy pre 22 osôb+ doprava 657,6€ (190 km\*1€/km+stojné168€+190km\*1€/km+ DPH). Exkurzia do Kremnice prinesie pohľad žiakom na výrobu a hodnotu mincí, zoznámia sa s numizmaticko-historickou expozíciou líce a rub peňazí. Zúčastnia sa edukačného programu pre školské skupiny, ktoré múzeum ponúka. Vzdelávací program objasňuje tému súčasných foriem a spôsobov finančnej komunikácie a orientácie v oblasti financií. Program sa venuje príbehu peňazí, otázke kto ich vymyslel, čím sú peniaze pre nás dnes, formám platidiel a ponúka návod ako si poradiť s balíkom peňazí. Peniaze a obchod - Program z cyklu „Hodiny dejepisu v múzeu“ formou objektového učenia zoznamuje žiakov s konkrétnymi platidlami používanými v jednotlivých historických obdobiach na území dnešného Slovenska. Program žiakom objasňuje problematiku obchodu / obchodovania, resp. potrebu ľudí žijúcich v dávnych dobách vytvoriť sústavu ohodnocovania tovaru a služby peniazmi. Záver programu tvorí animácia, ktorá umožní žiakom vyskúšať si obchodovanie z doby pred používaním mincových platidiel (výmenný obchod). Mincovnía v Kremnici-žiaci majú možnosť vidieť závod na výrobu mincí, ktorý je jedným z najstarších nepretržite vyrábajúcich výrobcov na svete.

Exkurzia do banky do Popradu - cestovné pre 22 osôb \*2,60€. Jednodňová exkurzia-Návšteva banky v Poprade, kde žiaci majú možnosť získať poznatky z fungovania bank, bankové produkty. Návšteva živnostenského úradu- žiaci sa dozvedia o podmienkach a postupe získania živnostenského oprávnenia

## 2. Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v nemeckom jazyku

Zdôvodnenie aktivity: nedostatok materiálov pre vyučovanie regionálnej výchovy pre potreby maturitnej skúšky z NEJ, rozvíjanie čitateľskej gramotnosti v NEJ, vzbudiť záujem o učenie sa cudzieho jazyka

Cieľ: rozvíjanie čitateľskej gramotnosti v nemeckom jazyku, rozvoj slovnej zásoby v jazyku, podpora ústneho prejavu žiaka, podpora písomného prejavu žiaka

Popis: zabezpečenie interaktívnych modelových situácií, využitie spoznávanie jazyka hravou formou (vytvoriť hru na spôsob hry Kvarteto s fotkami zaujímavých miest v KK, vytvoriť Lücken text (text s medzerami), na Activeboard vytvoriť interaktívne gramatické cvičenia a texty na rozvoj kľúčovej kompetencie čítanie s porozumením s využitím slovnej zásoby z témy).Výstup: pracovné listy, kartová hra, interaktívne cvičenia

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov

### 3. Krúžky Virtuálnej reality

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 2 krúžky v oblasti Virtuálnej reality, avšak každá z nich má v danej oblasti iné zameranie, ktoré je uvedené nižšie v cieľoch aktivity.

Zdôvodnenie aktivity: Verejné priestory historického mesta Kežmarok skrývajú veľký potenciál a predmetom tejto aktivity je využiť kreatívny potenciál študentov ŠUP v Kežmarku. Študenti prostredníctvom návrhov vo virtuálnej a rozšírenej realite môžu inšpirovať, či ponúkať riešenie pre zatraktívnenie verejných priestorov. Tieto návrhy môžu byť následne od prezentované a overované „in situ“ – teda na mieste prostredníctvom najmodernejších vizualizačných postupov. Základom virtuálnej a rozšírenej reality je úsilie o čo najvernejšie zobrazenie a prienik 3D modelov a reálneho sveta ale aj pohyb v priestore a to všetko v reálnom čase. Video tvorbu virtuálnej skutočnosti v ktorej je neodmysliteľnou súčasťou intervencia človeka a vstup do virtuálneho prostredia vo vzájomnej interakcii. Ide o prostredie vymodelované prostriedkami počítačovej techniky, náležitých softvérových jednotiek a programov. Všetky produkty simulujúce skutočnosť. Primárne sa ním chápe vytváranie vizuálneho zážitku zobrazovaného na obrazovke počítača, tabletu, smartfónu, alebo pri použití špeciálnych virtuálnych okuliarov. Všetky deje sa uskutočňujú v reálnom čase, pokiaľ možno s okamžitou odozvou na akciu užívateľa, virtuálny svet a objekty v ňom umiestnené majú trojrozmerný charakter, alebo aspoň vytvárajú jeho dojem. Užívateľovi je umožnené vstupovať do virtuálneho sveta a pohybovať sa v ňom po rozličných dráhach (chodí, lieta, skáče, rýchlo sa presúva na predom definované miesto) Virtuálny svet nie je statický. S jeho časťami môže užívateľ manipulovať. Virtuálne telesá sa pohybujú, ovplyvňujú užívateľa a aj seba navzájom. Po prvých aplikáciách virtuálnej reality v oblasti tvorby počítačových hier vznikla nevyhnutná potreba, aby sa tieto moderné technológie mohli používať aj v priemysle. Navrhovanie interiérov a exteriérov, urbanistické plánovanie, virtuálne výlety či návšteva v planetáriu. Naša škola, učitelia a žiaci v tomto nastupujúcom trende a budúcnosti virtuálneho umeleckého priemyslu potrebuje nadobudnúť skúsenosti. Poznať nové trendy a chrliť aj takýto druh produktu, ktorý umelecký priemysel využíva v mnohých odvetviach a zameraniach. Aktivitu považujeme za nevyhnutnú a potrebnú z dôvodu silného dopytu po takýchto produktoch a nedostatku odborníkov, ktorí v tomto odvetví pracujú. Pokladáme za svoju povinnosť vytvárať priestor na rozvoja umelecké stváranie nového odvetvia kreatívneho priemyslu, ktorému aj vďaka zameraniu našej školy chceme pridávať umeleckú hodnotu.

Cieľ pre krúžok Virtuálna realita 1: zvýšenie zručnosti v IKT prostredníctvom tvorby 3D modelov a prvkov s následnou aplikáciou do virtuálneho prostredia, práca vo virtuálnej a rozšírenej realite.

Cieľ pre krúžok Virtuálna realita 2: zvýšenie zručnosti v IKT prostredníctvom vytvorenia virtuálnej galérie, zatraktívnenie verejného priestoru novými umeleckými prvkami a alternatívami, edukácia spoločnosti a propagácia tvorby vo verejnom priestore

Popis: Študenti vypracujú anketu a na základe jej výsledkov sa budú dizajnéri z SUP KK podieľať na zatraktívnení verejných priestorov (napr. mestská knižnica, čítareň, parky, časť námestia, vestibul kina atď. Na základe ankety a potrieb občanov ale aj návrhov detí z MŠ a ZŠ s cieľom vytvoriť spoluprácu, spätnú väzbu a zatraktívniť tento projekt. Študenti využijú a zároveň rozšíria svoje poznatky najmä z oblastí: interiérový dizajn, navrhovanie, fotografia, priestorová 3d tvorby. Využívanie medzi predmetových vzťahy, rozšíria svoje znalosti nielen v oblasti IKT ale aj prírodovednej gramotnosti pri používaní google earth či iných online aplikáciách potrebných pri realizácii virtuálnych

operácií. Svoje návrhy budú musieť nielen vytvoriť s ohľadom na potreby mesta a jeho občanov, ale zároveň ich budú musieť v dostatočnej miere zrealizovať a prezentovať a podľa určeného rozsahu.  
Výstup: produkty virtuálnej a rozšírenej reality so zameraním na Revitalizácia a zatraktívnenie verejných priestorov v meste Kežmarok, 3D modely a animácie, audiovizuálne záznamy a portfólio, zlepšenie výsledkov v práci v – ikt sektore (lepšie výsledky vo vyučovaní) Cieľová skupina: do tejto aktivity sa zapoja žiaci 3-4 ročníkov z odborov, grafický a priestorový dizajn, fotografický dizajn, propagačné výtvarníctvo.

#### 4. Krúžky Čitateľská gramotnosť I. a II.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 2 krúžky v oblasti čitateľskej gramotnosti, avšak každá z nich má v danej oblasti iné zameranie.

Zdôvodnenie aktivity: zvýšiť čitateľskú gramotnosť prostredníctvom vzbudenia záujmu o čítanie a upriamiť pozornosť na slovenských a svetových spisovateľov 20. a 21. storočia, zlepšiť nepriaznivé výsledky v čitateľskej gramotnosti, ktoré sú pri poslednom meraní stále pod priemerom krajín OECD, rozvoj komunikačných kompetencií

Cieľ: zvýšiť čitateľskú gramotnosť žiakov všetkých ročníkov školy, rozvíjanie komunikačných a argumentačných zručností žiaka, schopnosť viesť diskusiu a prezentovať svoje poznatky a názory

Popis: inovatívnymi formami čítanie diel slovenských a svetových spisovateľov a s následnou diskusiou o prečítaných textoch, zatraktívnenie čítania na netradičných miestach a spoznávanie slovenských autorov v ich rodnom meste, besedy na vedenie diskusie, príprava literárnych kvízov

Výstup: súbor kvízových otázok, ktoré budú použité v školskom kole literárneho kvízu, fotografie, ktoré prezentované ďalším žiakom, pracovné listy

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov

Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou návštevy rodisk slovenských spisovateľov, aby si žiaci upevnili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja čitateľskej gramotnosti.

Exkurzia Orava+ Martin 20 žiakov+ 2 učiteľia: ubytovanie 22 osôb\*30€/noc + 22 osôb \*23,20€/stravné osoba+ vstupy pre 22 osôb\*20 + doprava585,60€ (320 km\*1€/km+stojné168€+DPH). Návšteva miest spätých s významnými osobnosťami slovenského romantizmu a realizmu.

Exkurzia Kežmarok - Lučenec - cestovné pre 22 osôb \*60€/noc+ doprava 729,60€ (440km\*1€/km+168€ stojné+ DPH) + stravné 22 osôb\*23,20€/osobu+ vstupné 10€/osobu\*22 osôb). Návšteva miest spätých s významnými osobnosťami slovenského romantizmu a realizmu.

#### 5. Krúžky Audiovizuálnej tvorby I., II. a III.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 3 krúžky v oblasti Audiovizuálnej tvorby, pričom každá z nich má iné zameranie na rozvoj IKT zručností.

Zdôvodnenie aktivity: kľúčové kompetencie sú také spôsobilosti a zručnosti, ktoré jednotlivcovi umožňujú úspešne sa

	<p>začleniť do sociálneho a pracovného života. Medzi najaktuálnejšie kompetencie ktorými disponujú študenti patria digitálne kompetencie, ktoré sú neoddeliteľnou súčasťou IKT zručností a predpokladov. Je dôležité tieto danosti správne používať, rozvíjať a prepájať s inými predispozíciami ako sú napríklad komunikačné kompetencie v úzkom prepojení s jazykovou gramotnosťou a využívanie komunikačného kanála v správnych intenciách. Škola, ktorej prvoradou úlohou je pripraviť žiakov na život v súčasnej spoločnosti, musí inovovať spôsob prístupu s cieľom zvyšovania efektívnosti výchovno-vzdelávacieho procesu smerom k súčasnej praxi a požiadavkám trhu práce. Potreba propagácie a oslovenia vybraných vrstiev, komunikácia s trhom, produkovanie a vysielanie informácií na rôznych platformách ale aj príliv spätnej väzby ako aj nízka úroveň využitia inovatívnych informačných technológií, preto pokladáme za nevyhnutné rozvíjať IKT znalosti žiakov v oblasti audiovizuálnej tvorby.</p> <p>Cieľ: tvorba audiovizuálnych produktov a rozvoj IKT zručností prostredníctvom inovatívnych informačných technológií (video, klip, reportáž), poskytnutie prepojenia a plynulej aplikácie interdisciplinárnych odvetví a rozvoj kompetencií žiakov so zreteľom na IKT zručnosti, zvýšenie záujmu a vnútornej motivácie žiakov novými alternatívami, ktoré otvoria príležitosti jednoduchšej adaptácie na trh práce a poskytnutie možností realizácie na úrovni trhového dopitu v oblasti médií a rozvoja IKT zručností a príprava žiakov na túto činnosť so zameraním na technický – vizuálny charakter, ale aj odborný obsahový charakter a teoretická príprava v rámci dramaturgie, plánovania, scenáristiky, jazykovej prípravy</p> <p>Popis: príprava a zabezpečenie video materiálov potrebných na strih. Práca s celkom, detailom, pohybom v obraze, využitie IKT technológií k naplneniu audiovizuálnej gramotnosti. Jazyková príprava - odborník z praxe, žurnalista, moderátor redaktor (tvorba komentárov, skladba tém, využitie para lingvistických aspektov reči, prejav, vystupovanie, práca s textom, nahrávanie textu, práca s mikrofónom, tvora otázok, konštrukcia príspevku...), dramaturgia a réžia vysielania(prizvaní lektori, formou exkurzií a workshopov v miestnych a lokálnych TV) ako aj využitie a prevádzka techniky s cieľom rozvíjať IKT zručnosti.</p> <p>Výstup: výstupom bude tvorba mediálnych diel rôzneho charakteru v tematických a realizačných možnostiach žiakov. Vytvorený produkt bude určený hlavne všetkým žiakom našej školy, záujemcom, ale aj absolventom, rodičom, priateľom školy ale aj širokej v verejnosti, nakoľko pôjde o činnosť, ktorá bude verejne sledovateľná v rámci používania mediálnych zariadení. Merateľný výstupom budeme mať možnosť sledovať kvalitatívny posun a zmenu v rozvoji IKT zručností a zlepšenie výsledkov v práci v – ikt sektore (lepšie výsledky vo vyučovaní). Cieľová skupina: Žiaci 1.- 4. ročníka – žiaci PV- nemajú v obsahu vzdelávania prácu z videotechnikou</p> <p>Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou praktických ukážok, aby si žiaci upevnili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Exkurzia do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€. Lokálne (Poprad, Kežmarok, SNV) TV zameranie na točenie reportáže s využitím modernej IKT technológie.</p> <p><u>Exkurzia do Banskej Bystrice</u>- 20 žiakov+ 2 učiteľia: ubytovanie 22 osôb*60€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+ DPH). Pôjde o workshop: s názvom "Bližšie k praxi" Banská Bystrica: návšteva regionálnej TV, pre spoznanie práce technikou v televízii.</p> <p><b>6. Krúžok Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške</b></p>
--	--

Zdôvodnenie aktivity: Aktivita vyplňa medzeru pri príprave žiakov k maturitnej skúške - praktickej časti odbornej zložky odboru propagačné výtvarníctvo. Konkrétne ide o inšpiračné a informačné zdroje pre také témy, ktoré nie sú publikované alebo len veľmi málo. Napríklad propagácia firmy, obal, autorská kniha, objekt do interiéru, hračka, logo, architektonické riešenie priestoru, šperk...a pod.

Cieľ: podpora pre žiaka a učiteľa. Vytvorenie textov s ilustračnými zábermi týkajúcimi sa konkrétnych projektov, ktoré riešia žiaci v rámci praktickej maturitnej skúšky.

Popis: vzhľadom na to, že každý žiak pracuje v rámci maturitnej skúšky na inom projekte by bolo cieľom vytvorenie stručnej niekoľkostranovej publikácie vo forme poznámok pre každý projekt zvlášť, aby každý žiak mohol dostať do ruky poznámky a mohol začať hneď pracovať. Výstup: zošity vo forme poznámok k danej téme. Texty a obrázky by mali sledovať požadovaný výstup v danom projekte, ktorý je použiteľný v reálnom živote.

Cieľová skupina: žiaci IV. ročníka odboru propagačné výtvarníctvo (2 skupiny v odbore – spolu ide o 20 žiakov). Na základe spracovaných textov, ktoré by prednostne riešili inšpiračné a informačné zdroje pre danú tému, žiaci by dokázali hlavne lepšie a efektívnejšie pochopiť zadanie, lepšie napísať teoretickú prácu a tiež zhotoviť praktickú prácu.

#### 7. Krúžky Rozvoj IKT zručností luminografiou I., II., III a IV.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 4 krúžky v oblasti Luminografie, pričom každá z nich má iné zameranie na rozvoj IKT zručností.

Zdôvodnenie aktivity: maľovanie svetlom sa vo fotografii obvykle nazýva luminografia. Ide o komponovanie obrazu, v mnohých prípadoch abstraktného pomocou svetelného bodu pohybujúceho sa pred statickým fotoaparátom. Pri tejto technike je nevyhnutný dlhý expozičný čas. Táto nezvyčajná no pútava fotografická technika sa realizuje prevažne v podmienkach s nízkym svetelným obsahom. V exteriéroch sa realizuje vo večerných alebo nočných podmienkach. Každá časť nášho Slovenska ukrýva v sebe skvost, ktorý je charakteristický pre danú oblasť. Takouto pýchou východného Slovenska sú neodmysliteľne drevené chrámy, ktoré sú jedinečné a nemožno nikde vo svete nájsť nič im analogické. Ide i pýchu a kultúrnu vzácnosť, ktorú prostredníctvom nášho projektu vyššie spomínanej luminografickej techniky chceme netypickým spôsobom spracovať a fotograficky znázorniť, prírodné a kultúrne bohatstvo regiónu. Pôjde o dotváranie okolia ale aj častí vybraných drevených kostolíkov na východnom Slovensku. Nevyhnutnosť realizovať túto aktivitu vidíme v naliehavosti a potrebe ponúknuť alternatívu, inovatívnosť a nadčasový pohľad v možnostiach vizuálno - umeleckého spracovania a rozvoja zručností v oblasti IKT. Ľudoví staviteľia v týchto stavbách vyjadrili harmóniu duše človeka s prírodou a snahu odpútať sa od všedného života. Tento benefit chcem využiť a predat' ďalšiu, modernú rovinu v zachytení spomínaných elementov. Vybrali sme si lokáciu východného Slovenska, zamerali sme sa na architektúru drevených kostolíkov a ich okolia s možnosťou vizuálneho pretvorenia využitím experimentu.

Cieľ: rozvoj zručností v oblasti IKT prostredníctvom vizuálno umeleckého spracovania fotografického projektu, fotografickou technikou luminografie zachytiť a výtvarne dotvoriť výber drevených kostolíkov na území východného Slovenska, teoretická príprava a vzdelávanie žiakov o jednotlivých dokumentovaných miestach, ich špecifikách v rámci kultúrneho bohatstva, prírodných úkazov a rarít s cieľom využiť a aplikovať poznatky z IKT vo vizuálnych

	<p>výstupoch v abstrahovaných rovinách, pravidelné stretnutia žiakov a učiteľov v čase mimoškolskej činnosti, spracovávanie, editácia, teoretická príprava a simulácia reálnych výstupov, zefektívnenie práce pedagogického tímu s prepojením a vzájomným obohatením v odvetví tvorby luminografie a zvýšenie záujmu a vnútornej motivácie žiakov novými alternatívami vo fotografii.</p> <p><u>Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou I:</u> aktivita zameraná na prácu s expozíciou</p> <p><u>Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou II:</u> aktivita zameraná na prácu s expozíciou a grafickým spracovaním fotografií</p> <p><u>Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou III:</u> aktivita zameraná na dokumentovanie aktivity, prípravná časť, technická časť</p> <p><u>Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou IV:</u> aktivita zameraná na prácu s expozíciou a svetelným kolorovaním</p> <p>Popis: práca s technikou príprava materiálov, práca v laboratórnych podmienkach kognitívny rozvoj v oblasti ovládania náležitej techniky, aktivity budú realizované v škole ale aj formou výjazdovou k jednotlivým pamiatkam a ich okoliu. V škole bude prebiehať teoretika príprava, vzdelávanie v oblasti práce z technikou. Realizácia modelových situácií, tlač a spracovanie náhľadov a ich grafické spracovanie, organizačné zabezpečenie jednotlivých výjazdov. Spracovanie fotografií. Realizácia v teréne je neoddeliteľnou súčasťou tejto aktivity. Lokality sa budú vyberať na základe dohodnutej spolupráce, prístupnosti a logistiky</p> <p>Výstup: cyklus fotografií – technika luminografie, video dokument, kalendár</p> <p>Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov</p> <p>Praktická časť: Výjazdy k pamiatkam- 6 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 8 osôb*60€/noc + 8 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+ DPH) *3 výjazdy. Výjazdy ako súčasť krúžkov Luminografie sú nevyhnutné pre finálny výstup. Výstupom týchto krúžkov bude video dokument a kalendár o pamiatkach na Slovensku (drevené kostolíky). Realizácia v teréne je neoddeliteľnou súčasťou tejto aktivity. Lokality sa budú vyberať na základe dohodnutej spolupráce, prístupnosti a logistiky.</p> <p><b>8. Krúžok Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ</b></p> <p>Zdôvodnenie aktivity: výber tejto aktivity vyplýva z nedostatku jazykových kompetencií, nedostatku písomného prejavu v cudzom jazyku, nezáujem o výučbu cudzieho jazyka tradičnými výchovno-vzdelávacími metódami</p> <p>Cieľ: zvýšenie jazykovej gramotnosti vo vyučovaní regionálnej výchovy pre potreby maturitnej skúšky z anglického jazyka, zatriaktivnenie výučby cudzieho predmetu a rozvoj čitateľskej gramotnosti v anglickom jazyku</p> <p>Popis: aktivita bude zameraná na rozšírenie slovnej zásoby, pochopenie odprezentovaného textu v cudzom jazyku, využitím interaktívnych a edukačných hier pre rozvoj kognitívnych funkcií u žiakov, podpora ústneho prejavu žiaka formou prezentácií, podpora písomného prejavu žiaka a neposlednom rade zlepšenie prospechu žiakov</p> <p>Výstup: pracovné listy a interaktívne cvičenia</p> <p>Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov prevažne žiaci posledného ročníka Špeciálne potreby pre krúžky audiovizuálnej tvorby a luminografie pre žiakov na rozvoj špeciálnych IKT zručností: Tieto pomôcky sú nevyhnutnosť súčasťou pri zvyšovaní IKT zručností žiakov, ktorí sa chcú uplatniť v odbore grafický a priestorový</p>
--	--

dizajn, fotografický dizajn a propagačné výtvarníctvo. V týchto odboroch je nevyhnutnosťou práca prostredníctvom počítačovej grafiky v špeciálnych grafických programoch s príslušnosťou na vytvorenie produktov. Drobná technika a materiálne zabezpečenie bude potrebné k aktivite luminografia, audiovizuálne tvorbe ale aj pri jazykovej a čitateľskej gramotnosti pri tvorbe ilustrácií do portfólia. Aladinová lampa, Vývojka pozit /neg, ustaľovač, teplomer na roztoky, filmy...je to materiál na mokrý proces vyvolávania fotografie. Nakoľko sa pri luminografii pracuje s dlhou uzávierkou a sú dôležité expozičné nastavenia, je nevyhnutné aby žiaci vyskúšali aj analógový (klasický) proces. Ten im pomôže pochopiť princíp správnej expozície a následne ho aplikovať do digitálneho procesu. Pamäťové karta, batérie tie sú potrebné k prevádzke a funkčnosti digitálnych fotoaparátov. Svetelná reťaz ,baterky na svetelnú reťaz, Bateria na svietenie – materiál na realizáciu luminografie, nasvetlenie objektov, svetelné efekty v tme atď. Fototím rôznej veľkosti A2 a viac bude slúžiť na propagáciu výstupov, budú vsadené a vystavené produkty žiakov z jednotlivých aktivít a krúžkov. Dotvorí úroveň a možnosti adekvátnej prezentácie rozvoja kompetencií a znalostí žiakov v jednotlivých aktivitách. Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.

Benefity mimoškolských aktivít pre žiakov:

- zlepšenie schopností pracovať s odbornými textami, rozvoj predstavivosti a logického myslenia žiakov
- rozvoj čítania s porozumením, odbúranie stresu z vyjadrovania a prezentácie vlastnej osoby
- zlepšenie zručností v používaní najmodernejších informačno-komunikačných technológií
- zvýšenie vedomostí a zručností potrebných pre trh práce

#### Podaktivita 2.1 Vzdelávanie zamestnancov v IKT zručnostiach

Začiatok podaktivity: 04/2021

Ukončenie podaktivity: 07/2023

Celková dĺžka realizácie podaktivity: z dôvodu pozastavenia projektu na tri mesiace skutočná celková dĺžka realizácie aktivít ostáva 25 mesiacov

Zdôvodnenie podaktivity: IKT technológie sú kľúčové pre učiteľov, aby pomohli učiteľom pri poskytovaní inovačných vyučovacích a učebných možností, ale tiež hrajú významnú úlohu v poskytovaní efektívneho školského riadenia. IKT zručnosti sú dôležité aj pre žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Buduje sa tak informatická kultúra, t.j. vychováva sa k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov. Toto poslanie je potrebné dosiahnuť spoločným pôsobením predmetu informatika a aplikovaním informačných technológií vo vyučovaní iných predmetov, medzi predmetových projektov, celoškolských programov a pri riadení školy. Systematické základné vzdelanie v oblasti IKT a využitia jej nástrojov zabezpečí rovnakú príležitosť pre produktívny a plnohodnotný život obyvateľov SR v informačnej a znalostnej spoločnosti, ktorú budujeme. Keďže sme Škola umeleckého priemyslu, kde sa vyučujú rôzne odborné predmety, zamerané na prácu v grafických programoch, je dôležitá znalosť týchto programov. Obsah učiva predmetov, zameraných na počítačovú grafiku, je zameraný na pochopenie základných pojmov, postupov a techník používaných v

	<p>počítačovej grafike v počítačových systémoch. Hlavnými dôvodmi, prečo je táto aktivita potrebná, sú: otvorenie nového odboru Dizajn - grafický a priestorový dizajn, ktorý je zameraný na 3D grafiku a inovácia metód výučby, práca s grafickými programami a s tým súvisiaca inovácia didaktických prostriedkov podľa aktuálnych požiadaviek trhu práce a súčasných trendov.</p> <p>7. Vzdelávanie pedagogických zamestnancov v rámci IKT zručností – 3D grafika Ciel aktivít: • zvýšiť IKT gramotnosť učiteľov v grafickom programe 3Ds pre potreby uplatnenia vedomostí a zručností vo výchovno-vzdelávacom procese žiakov. Počet zamestnancov zapojených do školenia: 12 Forma a rozsah školenia: školenie bude prebiehať 20 hodín v priestoroch školy a 2 dni mimo školy. Školenie bude zabezpečovať externý školiťel. 8. Vzdelávanie pedagogických zamestnancov v rámci IKT zručností – 2D grafika Ciel aktivít: • zvýšiť IKT gramotnosť učiteľov v grafickom programe Adobe Illustrator pre potreby uplatnenia vedomostí a zručností vo výchovno-vzdelávacom procese žiakov Počet zamestnancov zapojených do školenia: 12 Forma a rozsah školenia: školenie bude prebiehať 20 hodín v priestoroch školy a 2 dni mimo školy. Školenie bude zabezpečovať externý školiťel. Materiálno- technické zabezpečenie krúžkov: škola bude využívať pri výučbe IKT zručností vlastné zariadenia a didaktické pomôcky zakúpené v rámci mimoškolských aktivít, aby sa tak zabezpečila účelnosť a hospodárnosť vynaložených finančných prostriedkov.</p> <p><b>Podaktivita 3.1 Koordinácia projektu</b></p> <p>Aktivita bude prebiehať od 04/2021-07/2023 zabezpečovať ju bude projektový riadiaci tím zložený z: Projektový manažér Finančný manažér Administratívny pracovník Manažér monitorovania</p> <p>Budú zabezpečovať implementáciu projektu v súlade so Zmluvou o poskytnutí NFP pre úspešné naplnenie cieľov a merateľných ukazovateľov projektu.</p> <p><u>Projektový manažér:</u> Interný pracovník pracujúci formou dodatku k pracovnej zmluve, osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami na výkon pracovnej pozície. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Projektový manažér v navrhovanom projekte bude zodpovedný za dodržiavanie termínov vyplývajúcich zo zmluvy o poskytnutí NFP, overovanie dokumentov a organizovanie stretnutí projektového tímu. Súčasne bude zodpovedný za koordináciu projektu ako aj kontrolu činnosti všetkých aktivít projektu. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.</p> <p><u>Finančný manažér:</u> Interný pracovník pracujúci na dohodu, osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami na výkon</p>
--	--

	<p>pracovnej pozície. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.</p> <p><u>Manažér monitoringu</u> osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami pre danú pozíciu. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.</p> <p><u>Administratívny zamestnanec</u> bude zabezpečovať administratívne činnosti v projekte a vybraný až po schválení žiadosti o NFP. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa. Počas celej realizácie projektu si budeme uplatňovať nepriame výdavky paušálnou sadzbou.</p> <p><u>Horizontálny princíp udržateľný rozvoj:</u> v rámci udržateľného rozvoja hlavný cieľ projektu svojimi aktivitami prispieva k: Posilneniu ekonomického aspektu rozvoja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zlepšenie prístupu k informáciám a komunikačným technológiám a zlepšenie ich využívania a kvality - aktivity projektu smerujú na zlepšenie využívania informačno-komunikačných technológií. Projekt obsahuje mimoškolskú činnosť viazanú na zlepšenie IKT vedomostí a zručností žiakov ako aj školenia samotných pedagógov v oblasti IKT.</li> <li>• investovanie do vzdelávania, zručností a celoživotného vzdelávania - projektom získajú žiaci zručností v oblasti IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti, čím prispeje k zvýšeniu vzdelanostnej úrovni žiakov a pedagógov Posilneniu sociálneho aspektu rozvoja</li> <li>• podpora zamestnanosti a mobility pracovnej sily - žiaci a pedagógovia nadobudnuté vedomosti a zručnosti v oblasti IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti budú vedieť využiť v ďalšom uplatnení na trhu práce.</li> </ul> <p>Dopyt po remeselnej činnosti je v súčasnosti väčší a počet absolventov v tejto oblasti absentuje. • podpora sociálneho začlenenia a boj proti chudobe - projekt svojimi aktivitami prispieva aj k podpore sociálneho začlenenia, nakoľko podľa hodnotiacej správy 2018/2019 z celkového počtu žiakov školy bolo 14 integrovaných -individuálne začlenených so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, z toho dvaja žiaci z uvedeného počtu v priebehu školského roku pracovali s asistentom učiteľa. Realizácia projektu prispeje k integrácii žiakov so ŠVVP a umožní pripraviť týchto ľudí pre aktuálne potreby na trhu práce. Účastníci projektu tak môžu po absolvovaní aktivít – projektu zúžitkovať nadobudnuté teoretické vedomosti a praktické zručnosti v praxi, v osobnom, resp. v pracovnom prostredí v dlhodobom časovom horizonte. Vyškolení pedagógovia môžu prenášať výsledky vzdelávania aj na svojich kolegov a spolupracovníkov, ktorí sa vzdelávacích aktivít nezúčastnili a multiplikovať tak efekty projektu na nepriamu cieľovú skupinu.</p> <p><u>Horizontálny princíp rovnosť mužov a žien a nediskriminácia:</u></p> <p>Prístup k predmetu projektu, t. j. k jednotlivým podaktivitám je zabezpečený rovnako pre obe pohlavia bez akýchkoľvek výhrad alebo obmedzení. Akákoľvek forma diskriminácie na základe rodovej príslušnosti je vylúčená vzhľadom na skutočnosť, že cieľovými skupinami sú v hlavnej miere žiaci Strednej umeleckej školy priemyslu, v ktorej sa rovnako uplatňujú zásady rovnosti mužov a žien a ich nediskriminácie na základe rodovej príslušnosti. Už pri príprave projektu a plánovaní aktivít v čase podania ŽoNFP sa plánovalo s účastníkmi aktivít z radov žiakov a</p>
--	--

	pedagógov bez ohľadu na rodovú príslušnosť. Projekt je taktiež priamo zameraný na znevýhodnené skupiny, nakoľko v samotnej škole sa nachádzajú žiaci so ŠVVP, ktorí sa budú môcť zapájať do projektu. Projekt je v súlade s princípmi podpory rovnosti mužov a žien a nediskriminácie podľa článku 7 nariadenia Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) č. 1303/2013, ktorým sa stanovujú spoločné ustanovenia o Európskom fonde regionálneho rozvoja , Európskom sociálnom fonde, Kohéznom fonde, Európskom poľnohospodárskom fonde pre rozvoj vidieka a Európskom námornom a rybárskom fonde ktorým sa stanovujú všeobecné stanovenia o EU fondoch a EFFRR/EFRD/ a ktorým sa zrušuje nariadenie Rady (ES) č.1083/2006 (ďalej len "všeobecné nariadenie").
<b>Podporné aktivity Projektu</b>	
<b>Podporné aktivity projektu sú nasledovné:</b>	Paušálna sadzba na nepriame výdavky určené na základe nákladov na zamestnancov (nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1.písm. b)

# PREDMET PODPORY NFP

## Príloha č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP

### 1. Všeobecné informácie o projekte

Názov projektu:	Úspešný na trhu práce zvýšením kvality odborného vzdelávania
Kód projektu:	312011ADF6
Kód ŽoNFP:	NFP312010ADF6
Operačný program:	312000 - Operačný program Ľudské zdroje
Spolufinancovaný z:	Európsky sociálny fond
Prioritná os:	312010 - 1. Vzdelávanie
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúč potreby trhu práce
Kategórie regiónov:	LDR - menej rozvinuté regióny

#### Kategorizácia za Konkrétne ciele

Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúč potreby trhu práce
Oblasť intervencie:	118 - Zvyšovanie významu systémov vzdelávania a odbornej prípravy z hľadiska pracovného trhu, uľahčovanie prechodu od vzdelávania k zamestnaniu a zlepšovanie systémov odborného vzdelávania a prípravy a ich kvality
Hospodárska činnosť:	19 - Vzdelávanie

## 2. Financovanie projektu

Forma financovania:	Zálohové platby:	IBAN	Banka	Platnosť od	Platnosť do
		SK7581800000007000513369	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 12. 2023
Refundácia:		IBAN	Banka	Platnosť od	Platnosť do
		SK0481800000007000513289	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 12. 2023
		SK7581800000007000513369	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 12. 2023

## 3.A Miesto realizácie projektu

P.č.	Štát	Región (NUTS II)	Vyšší územný celok (NUTS III)	Okres (NUTS IV)	Obec
1.	Slovensko	Východné Slovensko	Prešovský kraj	Kežmarok	Kežmarok

## 3.B Miesto realizácie projektu mimo oprávneného územia OP

Nezaevidované

## 4. Popis cieľovej skupiny

**Cieľová skupina** (relevantné v prípade projektov spolufinancovaných z prostriedkov ESF)

- pedagogickí zamestnanci a odborní za-mestnanci v zmysle platnej legislatívy
- žiaci základných a stredných škôl vrátane žiakov so ŠVVP vrátane marginalizovaných komunit ako sú napr. Rómovia

## 5. Aktivity projektu

<b>Celková dĺžka realizácie hlavných aktivít projektu</b> (v mesiacoch):	31
<b>Začiatok realizácie hlavných aktivít projektu</b> (začiatok realizácie prvej hlavnej aktivity):	1.2021
<b>Ukončenie realizácie hlavných aktivít projektu</b> (koniec realizácie poslednej hlavnej aktivity alebo viacerých aktivít, ak sa ich realizácia ukončuje v rovnaký čas):	7.2023