

SÚKROMNÁ SPOJENÁ ŠKOLA, Ul. J. Lettricha č. 3, 036 01 Martin

organizačná zložka:

Súkromná škola umeleckého priemyslu

Súkromné hudobné a dramatické konzervatórium



kontakt: 043/43 83 439, 0918/371 009, 0904 226 288, 0910/960 680, www.ssusmartin.sk, ssusmartin@ssusmartin.sk
IČO 42347599

ŠKOLSKÝ VZDELÁVACÍ PROGRAM

Stratégia digitálneho rozvoja – dodatok ku ŠkVP č. 2

Predkladateľ – Mgr. art. Ľubomíra Krkošková

Schválený na pedagogickej rade 27. 8. 2026

Prerokovaný na Školskej rade 23. 6. 2026

Platnosť od školského roka 2026/2027

Stratégia digitálneho rozvoja

Obdobie 2026 – 2030

1. Vízia digitálneho rozvoja

Škola umeleckého priemyslu a herecké konzervatórium bude modernou vzdelávacou inštitúciou využívajúcou digitálne technológie na podporu umeleckej tvorby, vzdelávania, komunikácie a riadenia školy. Digitálne nástroje budú prirodzenou súčasťou výchovno-vzdelávacieho procesu a prispievajú k rozvoju kreativity, inovácií a konkurencieschopnosti absolventov.

2. Poslanie

Cieľom digitálneho rozvoja je:

- zvýšiť kvalitu vzdelávania,
 - pripraviť žiakov na požiadavky trhu práce v kreatívnom priemysle,
 - rozvíjať digitálne kompetencie žiakov a pedagógov,
 - efektívne riadiť školu prostredníctvom moderných informačných systémov,
 - zabezpečiť bezpečné digitálne prostredie,
 - vytvoriť podmienky na e-maturity
-

3. Strategické ciele

Cieľ 1 – Modernizácia digitálnej infraštruktúry

Prioritné opatrenia

- Modernizácia počítačových učební.
- Obnova pracovných staníc pre grafický dizajn, fotografiu, video a animáciu.
- Zabezpečenie vysokorychlostného internetového pripojenia v celej škole.
- Pokrytie priestorov Wi-Fi sieťou.
- Zavedenie cloudových služieb pre zamestnancov a žiakov.

Ukazovatele úspechu

- 100 % pokrytie školy Wi-Fi.
 - Obmena techniky každých 5 rokov.
-

Cieľ 2 – Digitalizácia vyučovacieho procesu

Prioritné opatrenia

- Využívanie LMS platforiem

Využívanie LMS platforiem znamená používanie **Learning Management System (LMS)**, teda systémov na riadenie a podporu vzdelávania.

Ide o online platformy, ktoré umožňujú učiteľom:

- vytvárať a zdieľať učebné materiály,
- zadávať úlohy a testy,
- hodnotiť študentov,

- sledovať ich pokrok,
 - komunikovať so žiakmi a rodičmi.
- Medzi najznámejšie LMS platformy patria:

- **Microsoft Teams for Education**
- **Google Classroom**

- Zavedenie elektronických študijných materiálov.
- Tvorba digitálnych portfólií žiakov.
- Rozvoj blended learningu.

Rozvoj blended learningu znamená **rozvoj kombinovaného (zmiešaného) vzdelávania**, pri ktorom sa spája:

- **prezenčná výučba** (v triede so učiteľom),
- **online vzdelávanie** (cez LMS platformy, e-learningové kurzy, videá, digitálne materiály).

V školskom prostredí

Ak sa v strategickom dokumente uvádza „**rozvoj blended learningu**“, zvyčajne to znamená:

- zavádzanie digitálnych vzdelávacích nástrojov,
- tvorbu online učebných materiálov,
- využívanie LMS platforiem (Teams, EduPage a pod.),
- vzdelávanie učiteľov v oblasti digitálnej pedagogiky,
- kombinovanie tradičných a moderných vyučovacích metód.

Jednoducho povedané: **blended learning = prepojenie klasického vyučovania s online vzdelávaním tak, aby sa vzájomne dopĺňali.**

- Využívanie digitálnych nástrojov pri hodnotení žiakov.

Ukazovatele úspechu

- Každý žiak vedie vlastné digitálne portfólio.
- Elektronická komunikácia medzi žiakom a učiteľom ako štandard.

Cieľ 3 – Rozvoj digitálnych kompetencií pedagogických zamestnancov

Prioritné opatrenia

- Každoročný plán vzdelávania pedagogických zamestnancov.
- Školenia v oblasti umelej inteligencie.
- Vzdelávanie v oblasti digitálnej tvorby obsahu.
- Vzdelávanie v kybernetickej bezpečnosti.
- Vytvorenie tímu digitálnych lídrov školy.

Ukazovatele úspechu

- Každý pedagogický zamestnanec absolvuje minimálne 10 hodín digitálneho vzdelávania ročne.
-

Cieľ 4 – Podpora digitálnej tvorivosti žiakov

Prioritné opatrenia

Škola umeleckého priemyslu

- digitálna ilustrácia,
- 3D modelovanie,
- UX/UI dizajn,

UX (User Experience) dizajn = návrh používateľskej skúsenosti

- zameriava sa na to, ako sa používateľ cíti pri používaní webu, aplikácie alebo systému,
 - rieši prehľadnosť, jednoduchosť, logiku ovládania a spokojnosť používateľa.
- Priklad: V školskom systéme žiak ľahko nájde rozvrh, zadania a známky bez zbytočného hľadania.

UI (User Interface) dizajn = návrh používateľského rozhrania

- zameriava sa na vizuálnu stránku produktu,
 - rieši vzhľad tlačidiel, farby, písma, ikony a rozloženie prvkov.
- Priklad: V aplikácii sú tlačidlá jasne viditeľné, text je čitateľný a orientácia je intuitívna.

V oblasti vzdelávania

Ak sa v dokumente uvádza „**UX/UI dizajn**“, môže to znamenať:

- navrhovanie používateľsky prívetivých vzdelávacích aplikácií,
- zlepšovanie prostredia LMS platforiem (Moodle, Teams, EduPage),
- tvorbu prehľadných e-learningových kurzov,
- vytváranie digitálnych vzdelávacích materiálov s dôrazom na jednoduchosť používania.

Stručne:

- **UX = ako dobre sa systém používa.**
- **UI = ako systém vyzerá.**
- **UX/UI dizajn = navrhovanie digitálnych produktov, ktoré sú zároveň pekné aj jednoduché na používanie.**

- digitálna fotografia,
- animácia a motion dizajn.

Herecké konzervatórium

- tvorba podcastov,
- streamovanie predstavení,
- práca s audiovizuálnou technikou,
- digitálny marketing umelca.

Ukazovatele úspechu

- každoročná prezentácia digitálnych prác žiakov,

Cieľ 5 – Využívanie umelej inteligencie

Prioritné opatrenia

- Vypracovanie interných pravidiel používania AI.
- Zavedenie AI nástrojov do vyučovania.
- Podpora generatívneho dizajnu.

Jednoduchá definícia

- **Generatívny dizajn je proces, pri ktorom počítač alebo AI vytvára veľké množstvo návrhov podľa pravidiel a požiadaviek zadaných človekom.**
- Rozdiel oproti klasickému dizajnu je v tom, že **dizajnér netvorí všetky návrhy sám, ale spolupracuje s algoritmom alebo AI, ktorá generuje možné riešenia.**

- Využitie AI pri administratívnych činnostiach.
- Rozvoj kritického myslenia pri práci s AI výstupmi.

Ukazovatele úspechu

- Školenia učiteľov a žiakov minimálne raz ročne.
-

Cieľ 6 – Kybernetická bezpečnosť

Prioritné opatrenia

- Zálohovanie dát.
- Pravidelné aktualizácie systémov.
- Školenia zamestnancov a žiakov.
- Krízový plán pre bezpečnostné incidenty.

Ukazovatele úspechu

- Ročné bezpečnostné audity.
 - 100 % zamestnancov preškolených v oblasti kyberbezpečnosti.
-

Cieľ 7 – Digitalizácia riadenia školy

Prioritné opatrenia

- Elektronický obeh dokumentov.
- Digitálna archivácia dokumentácie.
- Elektronické podpisovanie dokumentov.
- Prepojenie informačných systémov školy.

Ukazovatele úspechu

- 80 % administratívy realizovanej elektronicky.
-

4. Harmonogram realizácie

Obdobie	Hlavné aktivity
2026	Audit digitálnej pripravenosti školy, plán investícií
2027	Modernizácia infraštruktúry a odborných učební
2028	Pokračovanie v tvorbe a zdokonaľovaní digitálnych portfólií
2029	Rozšírenie digitálnej tvorby a používanie AI nástrojov
2030	Vyhodnotenie stratégie a aktualizácia cieľov

5. Financovanie

Možné zdroje financovania:

- Ministerstvo školstva SR,
 - Plán obnovy a odolnosti SR,
 - Program Slovensko 2021 – 2027,
 - Erasmus+,
 - Kreatívna Európa,
-

6. Hodnotenie a monitoring

Riaditeľ školy každoročne predloží pedagogickej rade správu o plnení stratégie, ktorá bude obsahovať:

- plnenie stanovených ukazovateľov,
- stav digitalizácie školy,
- výsledky vzdelávania pedagogických zamestnancov,
- návrhy na aktualizáciu stratégie,
- plán opatrení na nasledujúci školský rok.

Záver

Digitálny rozvoj školy predstavuje dôležitý predpoklad úspešného fungovania Školy umeleckého priemyslu a hereckého konzervatória v 21. storočí. Stratégia vytvára rámec na budovanie moderného, bezpečného a inovatívneho vzdelávacieho prostredia, ktoré podporuje umeleckú tvorivosť, digitálne kompetencie a profesijnú pripravenosť absolventov.

Pri počte 90 žiakov (60 Grafický a priestorový dizajn, 30 Hudobno-dramatické umenie) škola disponuje 2 počítačovými učebňami, vysokorýchlostným internetom a Wi-Fi vo všetkých priestoroch, a študenti používajú odborný softvér, audiovizuálne vybavenie, AI nástroje.

Smernica č. 1/2026 O POUŽÍVANÍ SYSTÉMOV UMELEJ INTELIGENCIE PRE PEDAGÓGOV stanovuje záväzné pravidlá, zásady, povinnosti a postupy pri využívaní systémov a technológií umelej inteligencie

Nie je potrebné plánovať rozsiahle investície do sieťovej infraštruktúry. Škola disponuje dvoma sieťami: Sanet a DigiNet

Stratégia by sa mala zamerať najmä na **obnovu techniky, navýšenie počtu počítačov s ohľadom na e-maturity a profesijný rozvoj učiteľov.**

V Martine, 27. 8. 2026

Mgr. art. Ľubomíra Krkošková
riaditeľka SSŠ