

**STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

Obor: 12. Tvorba učebních pomůcek, didaktická technologie

**SADA MATERIÁLŮ PRO PODPORU  
VÝUKY STROJÍRENSKÉ KONSTRUKCE  
V SOLIDWORKS**

**PRACOVNÍ VERZE**

**zkompilována 2021-04-05 03:03:40+02:00**

**Petr Štourač**

**Brno 2021**

# **STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

## **SADA MATERIÁLŮ PRO PODPORU VÝUKY STROJÍRENSKÉ KONSTRUKCE V SOLIDWORKS**

**TITLEEN**

**AUTOR** Petr Štourač

**ŠKOLA** Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola Brno, Sokolská, příspěvková organizace

**KRAJ** Jihomoravský

**ŠKOLITEL** Ing. Václav Zavadil

**OBOR** 12. Tvorba učebních pomůcek,  
didaktická technologie

**Brno 2021**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že svou práci na téma *Sada materiálů pro podporu výuky strojírenské konstrukce v SolidWorks* jsem vypracoval samostatně pod vedením Ing. Václava Zavadila a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou všechny citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce.

Dále prohlašuji, že tištěná i elektronická verze práce SOČ jsou shodné a nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a změně některých zákonů (autorský zákon) v platném změní.

V Brně dne: \_\_\_\_\_

---

Petr Štourač

## **Poděkování**

## **Anotace**

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, přičemž se liší jak mezi jednotlivými školami, tak i mezi obory. Přesto, že se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava výuky je tak čistě na samotných vyučujících.

Cílem této práce je usnadnit výuku konstrukce v programu SolidWorks vytvořením edukativní sady zahrnující výukové videonávody, textové příručky a doplňkové materiály s metodickými pokyny pro vyučující.

## **Klíčová slova**

## **Annotation**

## **Keywords**

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>8</b>
<b>1 Cíle práce</b>	<b>10</b>
<b>2 Dosavadní výuka strojírenské konstrukce</b>	<b>11</b>
2.1 Co to je SolidWorks a proč se používá? . . . . .	11
2.2 Způsob výuky práce v SolidWorks na naší škole . . . . .	12
2.3 Výukové materiály související se strojírenskou konstrukcí . . . . .	12
<b>3 Názorně – demonstrační pomůcky</b>	<b>13</b>
3.1 Trendy ve výuce technických předmětů . . . . .	13
3.2 Předvádění a pozorování . . . . .	14
3.3 Instruktáž . . . . .	14
3.3.1 Instruktáž v jednotlivých částech výukové sady . . . . .	14
3.4 Práce s obrazem . . . . .	14
<b>4 Dílčí části výukové sady</b>	<b>15</b>
4.1 Výuková videa . . . . .	15
4.1.1 Formát a struktura výukových videí . . . . .	16
4.1.2 Podkresová hudba . . . . .	17
4.1.3 Náhledové obrázky . . . . .	17
4.1.4 Využití výukových videí ve výuce . . . . .	18
4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly . . . . .	19
4.2.1 Otázky a úkoly . . . . .	19
4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů . . . . .	20
4.3 Výukový portál P3D . . . . .	20
4.3.1 Design webu . . . . .	20
4.3.2 Struktura webu . . . . .	21
4.3.3 Zkracovací subdoména go.p3dportal.cz . . . . .	22

<b>5 Integrace do výuky a využití</b>	<b>23</b>
5.1 Sledovanost v číslech . . . . .	23
5.2 Distanční výuka . . . . .	23
5.3 Využití materiálů v prezenční výuce . . . . .	24
5.4 Další rozvoj . . . . .	24
<b>Závěr</b>	<b>25</b>
<b>Přílohy</b>	<b>26</b>
<b>A Seznam již vydaných videí</b>	<b>26</b>
A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK . . . . .	26
A.2 Základy modelování . . . . .	26
A.3 Výkresová dokumentace . . . . .	27
A.4 Práce se sestavami . . . . .	27
<b>B Obrazové přílohy</b>	<b>28</b>
<b>Literatura</b>	<b>29</b>
Seznam obrázků . . . . .	30

# Úvod

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD<sup>1</sup> programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, a liší se mezi jednotlivými školami, i mezi obory. Přestože se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava materiálů proto velmi záleží přímo na samotných vyučujících.

Pro výuku SolidWorks, který je jedním z nejčastěji vyučovaných CADů aktuálně existuje pouze jedna učebnice. Na druhou stranu videonávodů existuje mnohem více, zpravidla však nejsou primárně určeny pro použití ve výuce.

3D modelování mne odjakživa bavilo, při nástupu na střední školu pro mne tedy nešlo o nic nového. Totéž se ovšem nedalo říci o spoustě mých spolužáků, kteří s ním měli velké problémy. Často jsem se proto dostával do situace, kdy se blížil termín odevzdání nějakého projektu a já jsem byl doslova „zasypáván“ dotazy spolužáků na to, jak vymodelovat nějaký prvek, popřípadě součást. Pokaždé, když se nějaký konkrétní dotaz opakoval neustále dokola jsem přemýšlel, zda by neexistoval efektivnější způsob, jak spolužákům pomoci. Začal jsem tedy odpovědi společně s ukázkami v SolidWorks natáčet. V této počáteční fázi jsem však netušil, jak se celý projekt rozrosté.

Postupně jsem začal uvažovat nad tím, zda by tato videa bylo možné využít i při výuce. Konzultoval jsem tedy tento nápad s Ing. Zavadilem, který na naší škole učí předmět Konstrukční cvičení. Shodli jsme se, že vytvoření videonávodů by ulehčilo práci nejen studentům, ale i vyučujícím. V průběhu tvorby těchto videí jsem projekt postupně rozšiřoval a přidával další prvky, jako jsou tištěné materiály s otázkami a úkoly, nebo webový portál, aby bylo možné najít dílčí části na jednom místě.

Důležité je zmínit, že pro tvorbu určité součásti, nebo prvku může existovat více než jedno

---

<sup>1</sup>Computer aided design - počítačově asistovaný design

konkrétní řešení a není tedy jasně dáno, které z nich je správné. Rozdíl mezi nimi je především v časové náročnosti a efektivitě. Celá tato sada má tedy za cíl ukázat studentům optimální způsob řešení daného problému a následně jeho pochopení ověřit pomocí doplňujících úkolů a otázek. V případě, že student kvůli přibývajícímu počtu postupů některý z nich zapomene, může se snadno vrátit a zpětně shlédnout videonávod, který problematiku popisuje, nebo nahlédnout do souvisejících doplňkových materiálů.

# Kapitola 1

## Cíle práce

1. Usnadnění výuky strojírenské konstrukce v programu SolidWorks

2. Hlavní cíle:

- (a) Vytvoření sady videonávodů na práci s různými prvky v konstrukčním programu SolidWorks
- (b) Sestavení doplňkových materiálů v tištěné podobě, které jsou využitelné zejména v prezenční výuce a jsou obohacené o doplňující otázky a úkoly
- (c) Připravení metodických pokynů pro vyučující k práci s těmito materiály
- (d) Vytvoření platformy (webového portálu), na kterém budou tyto materiály volně k dispozici pro studenty i učitele
- (e) Spolupráce s vyučujícími strojírenských předmětů na implementaci vytvořených materiálů do výuky

3. Sekundární cíle:

- (a) Zjišťování využitelnosti výsledků práce mezi studenty
- (b) Spolupráce se studenty a vyučujícími na obsahu vytvořených materiálů (volba témat, kontrola správnosti apod.)

# Kapitola 2

## Dosavadní výuka strojírenské konstrukce

Na začátek bych rád popsal, co to vlastně SolidWorks je, jak aktuálně probíhá výuka předmětů zaměřených na strojírenskou konstrukci v něm a materiály, které mají studenti k dispozici.

### 2.1 Co to je SolidWorks a proč se používá?

CAD systém SolidWorks vyvíjený francouzskou společností Dassault Systèmes je dnes jedním z nejpoužívanějších programů pro 3D modelování a tvorbu technické dokumentace ve strojírenství. Mimo již zmíněné funkce je možné s jeho pomocí vytvářet i různé simulace (pevnostní i pohybové), spravovat data jednotlivých výrobků a jejich životní cyklus (PLM<sup>1</sup> a PDM<sup>2</sup>), připravovat výrobní data pro obrábění (CAM<sup>3</sup>) a mnoho dalšího. Vzhledem k jeho komplexnosti jsou pro praktickou práci s ním zapotřebí alespoň základní znalosti funkcí tohoto systému.

Právě kvůli rozšířenosti SolidWorks ve strojírenství se práce s ním běžně vyučuje na mnoha středních průmyslových školách. Podstatnou výhodu pro studenty tvoří možnost získání tzv. SDK<sup>4</sup> (Student design kit), který jim umožňuje pracovat s 3D modely i doma.

---

<sup>1</sup>Product lifecycle management – správa životního cyklu výrobku

<sup>2</sup>Product Data Management – správa dat výrobku

<sup>3</sup>Computer Aided Manufacturing – počítačová podpora výroby (resp. obrábění)

<sup>4</sup>studentská licence bez jakýchkoliv doplň. modulů

Za zmínu také stojí, že na některých školách mohou zdatnější studenti již v průběhu studia složit zkoušky pro získání certifikátu CSWA (Certified SolidWorks Associate), nebo CSWP (Certified SolidWorks Professional), díky kterým mohou později získat lepší pozici při žádání o práci ve firmě, která SolidWorks používá.

## 2.2 Způsob výuky práce v SolidWorks na naší škole

Výuka již zmíněného konstrukčního cvičení probíhá na projektové bázi. Co si pod tímto pojmem představit? Vyučující seznámí studenty s projektem, na kterém budou v následujících týdnech popř. měsících pracovat. Tyto projekty jsou v průběhu školního roku zpravidla 3 až 4. Následně jsou studenti seznámeni v průběhu několika hodin s postupem práce s prvky, které by mohli při práci na projektu potřebovat. Poté pracují samostatně na svých projektech. Ve vyučovacích hodinách proto tvoří samostatná práce studentů většinu času.

Jestliže studenti pracují v průběhu vyučovací hodiny samostatně, mohou interagovat s vyučujícím a s jeho pomocí dospět ke správnému řešení. Mnozí studenti však na projektech pracují převážně doma, kde nemají možnost se jednoduše zeptat, pokud něčemu nerozumí, nebo nejsou schopni danou úlohu vyřešit.

## 2.3 Výukové materiály související se strojírenskou konstrukcí

Pokud z výběru vyřadím cizojazyčné publikace, existuje pouze jedna *Učebnice SolidWorks<sup>[4]</sup>*, kterou tento seznam začíná a zároveň končí. Videonávody na toto téma existují, zpravidla však neodpovídají školní praxi a často ani nejsou pro výuku vhodná. Většinou jsou dlouhá (> 10 minut), a student nemusí udržet záměrnou pozornost po celou dobu. Dalším problematickým aspektem je jejich obsáhlost. Pokud student hledá postup tvorby konkrétního prvku, není nutné, aby kvůli tomu zhlédnul celé dvacetiminutové video, ve kterém tvoří hledaný obsah například jen 5 procent.

# Kapitola 3

## Názorně – demonstrační pomůcky

V této kapitole se zaměřuji na trendy ve výuce technických předmětů a metody při ní využívané.

### 3.1 Trendy ve výuce technických předmětů

Výuka technických předmětů vyžaduje velmi specifický přístup. Aby student látku správně pochopil je kromě teoretických znalostí nezbytná i ukázka jejich praktické aplikace. Nejběžnějším způsobem této ukázky jsou modely, díly, nebo mechanismy speciálně upravené tak, aby si student udělal komplexní představu o jejich funkci a účelu. Tyto ukázkové modely však mají své nevýhody. Patrně největší z nich bývá patrná převážně při předvádění větších mechanismů. Často totiž ve výuce není prostor a čas na detailní rozebrání modelu a studenti tak často vidí jen zevnějšek, nebo některé vnitřní části skrz speciálně prořezané otvory.

Stále častěji se proto využívá počítačových vizualizací, nebo animací, které umožňují celý model pomocí několika kliknutí snadno rozebrat, nebo některé části skrýt. Díky tomu mohou studenti vidět funkci některých mechanismů zevnitř, což by u modelu nemuselo být možné.

Častá bývá také praktická výuka vyučovaná v dílnách, popřípadě laboratořích, kde dochází k propojení teorie s praxí. Pro příklad můžeme vzít třeba technologii obrábění. Studenti se nejdříve v hodinách strojírenské technologie dozví, jak třískové obrábění probíhá, jeho princip a metody. Následně si studenti mohou v dílnách toto obrábění vyzkoušet – ať již na soustruhu, či na frézce.

## **3.2 Předvádění a pozorování**

### **3.3 Instruktáž**

Ve školním prostředí je instruktáž jednou z často používaných názorně – demonstračních výukových metod. Pomocí vizuálních, zvukových, popřípadě audiovizuálních podnětů umožňuje studentům si osvojovat nové dovednosti a v kombinaci s metodami praktickými je uplatňovat do praxe. Skládá se zpravidla z ukázky doplněné komentářem – takzvanými instrukcemi.

V závislosti na používaných podnětech lze rozlišit několik typů instruktáže:

- **Slovní instruktáž** využívá verbálních instrukcí k popsání vysvětlované činnosti.
- **Audiovizuální instruktáž** kombinuje slovní instruktáž s praktickou ukázkou, nebo vizuálními podklady (obrázky, video).
- **Písemná instruktáž** je spojením slovní instruktáže a psané formy doplněné o ilustrace.

#### **3.3.1 Instruktáž v jednotlivých částech výukové sady**

Jak výuková videa, tak i vytisknutelné materiály tvoří určitou formu instruktáže. V případě výukových videí se jedná o instruktáž audiovizuální, spojující mluvený komentář (slovní instrukce) s názornou ukázkou. Tyto dvě části se navzájem doplňují. Zatímco názorná ukázka daný postup předvádí, mluvený komentář přidává doplňující informace a usměrňuje pozornost studenta.

Tisknutelné materiály jsou poté formou písemné instruktáže. V textové podobě jsou zde přítomny slovní pokyny doplněné o ilustrace částí postupu, které jsou slovně špatně popsatelné (například vzhled určitého dialogového okna).

## **3.4 Práce s obrazem**

# Kapitola 4

## Dílčí části výukové sady

Mnou vytvořená výuková sada se skládá ze tří vzájemně propojených částí:

- Výukových videí,
- vytisknutelných materiálů,
- výukového portálu P3D.

Na jejich popis se zaměřím v této kapitole.

### 4.1 Výuková videa

Z didaktického hlediska dokáže být správně a kvalitně zpracované výukové video skvělým pomocníkem vyučujících, ale i studentů. Pod pojmem „správně a kvalitně zpracované“ se však může skrývat leccos. Před tvorbou samotného videa je nutné zvážit formát videa a připravit si scénář. V případě, že se rozhodnu pro video komentované, je nutné dbát i na kvalitu projevu. Zároveň není žádoucí video příliš komplikovat a je důležité dbát na stručné a jasné objasnění předváděného postupu, či jevu.

S tím se pojí časová náročnost přípravy, ale i samotného natáčení a zpracování videa. Tvorba kvalitního výukového videa dokáže být velmi časově náročná a pokud člověk nemá s videem dostatek zkušeností, může jeho výroba zahrnovat i několik nevydařených pokusů.

#### 4.1.1 Formát a struktura výukových videí

Ještě před tím, než jsem začal vytvářet jednotlivá videa, jsem si musel odpovědět na několik důležitých otázek:

- Jak budou videa koncipována? Bude se jednat o krátká videa zaměřená na jeden konkrétní prvek, nebo budou delší a zaměřená na širší problematiku?
- Kam budu hotová videa umisťovat?
- Jak budou videa vypadat po grafické i technické stránce?
- Jaké bude jejich využití a účel?

Ve snaze najít odpověď na první z nich jsem se zamyslel, jakým způsobem já sám vyhledávám informace. Pokud potřebuji získat odpověď na konkrétní otázku v dlouhém textu, mám možnost využít textového vyhledávání. U videa ale žádná klávesová zkratka *Ctrl+F*<sup>1</sup> zatím neexistuje – musel bych tedy pomalu přeskakovat, až bych našel onu hledanou část. Odpověď byla proto jasná – krátká videa zaměřená na konkrétní prvek, jelikož díky nim budou studenti schopni najít řešení daného problému rychle a efektivně.

Úvaha nad druhou otázkou byla náročnější. Na začátku jsem uvažoval nad umisťováním videí přímo na vlastní server, odkud by bylo možné je streamovat<sup>2</sup>. V takovém případě bych nebyl vázaný limitací žádné služby a pokud by mi nějaká funkcionalita chyběla, mohl bych si ji snadno vyrobit. Následně jsem si však uvědomil, že tato varianta by konečnému divákovi nepřinesla žádný užitek a proto jsem se rozhodl využít službu YouTube. Její výhody pro koncového uživatele jsou stěžejní – jedná se o velkou platformu, která je mezi studenty již velmi dobře známá. Pro studenty by tedy nebyl žádný problém s orientací, nebo dostupností obsahu (YouTube využívá vlastní CDN<sup>3</sup>, díky které je zajištěna téměř stoprocentní dostupnost).

Posledním, avšak nesporně zásadním bodem bylo zvážení grafického designu a technických parametrů. Design sám o sobě prošel časem jistou proměnou, nicméně jsem se již od začátku snažil o to, aby videa vypadala moderně a čistě, což by studentům výrazně napomáhalo v orientaci v nich. Po technické stránce jsem se rozhodl držet rozlišení 1920x1080 při 60 snímcích za vteřinu a hlasitosti zvukové stopy normalizované na -14 LUFS, což je standardní hlasitost pro videa nahrávaná na YouTube. Těchto parametrů se od vydání prvního videa

---

<sup>1</sup>Zkratka běžně používaná pro vyhledávání v dokumentech

<sup>2</sup>Způsob přenosu dat, která jsou přenášena stabilním datovým proudem

<sup>3</sup>Content delivery network, globální síť serverů určených pro distribuci obsahu

držím, aby byla všechna co možná nejjednotnější.

Mimo to bylo nutné připravit strukturu videí. Vzhledem k tomu, že mají velmi stručně a srozumitelně představit optimální řešení daného problému, rozhodl jsem se v otázce struktury držet třech zásadních bodů:

- Úvod videa, kde je problematika každého z nich stručně vysvětlena,
- hodnoty a parametry potřebné pro splnění úlohy,
- samotný postup tvorby daného prvku.

V úvodu je krátce popsáno zaměření videa a smysl daného prvku, popř. postupu. U videí zaměřených na modelování následuje výčet potřebných hodnot a parametrů, které jsou pro vytvoření prvku, nebo součásti nezbytné. Nakonec následuje názorná komentovaná ukázka samotného postupu.

#### 4.1.2 Podkresová hudba

Podstatné zlepšení dojmu z videí nastalo ve chvíli, kdy jsem začal do podkresu videa přidávat hudbu. V samotných začátcích jsem čerpal skladby z platformy ncs.io, která poskytuje skladby k volnému užití za předpokladu uvedení autora a zdroje. Postupně jsem však dospěl k závěru, že skladby použité u některých původních videí nejsou vzhledem k výukové povaze obsahu příliš vhodné a rozhodl se styl volené hudby změnit. Změnil jsem i zdroj hudby a začal čerpat z placené služby Artlist.io umožňující licencování obrovského množství hudby mnoha různých žánrů.

Při volbě skladby do podkresu se snažím volit žánry, které nebudou působit rušivě, příliš vážně, nebo naopak infantilně. Hlasitost je vždy regulována tak, aby byl komentář ve videu dobře srozumitelný a hudba do něj výrazně nezasahovala.

#### 4.1.3 Náhledové obrázky

V případě videí P3D mají náhledové obrázky smysl zejména z hlediska orientace. Snažil jsem se proto, aby měly všechny jednotné rozložení i design a lišily se pouze obsahem a barvami, nikoliv strukturou.

Jak můžete vidět na jednotlivých náhledech 4.1, 4.2, 4.3 a 4.4, každý z nich má v levém horním rohu umístěný nadpis s názvem série (resp. zaměřením), pod kterým se nachází



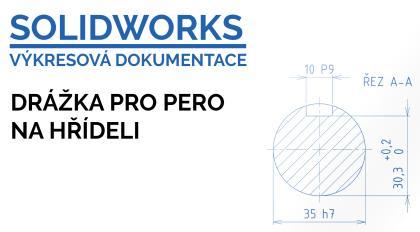
Obrázek 4.1: Instalace a nastavení



Obrázek 4.2: Modelování



Obrázek 4.3: Sestavy



Obrázek 4.4: Výkresová dokumentace

konkrétní téma daného videa. V pravé polovině náhledu je v pozadí doplněný o obrázek ilustrující dané téma (například hřídel s drážkou pro pero).

Díky tomuto systému je studentovi již ve chvíli, kdy vidí náhled videa jasné jeho téma, což podstatně usnadňuje orientaci. Zaměření jednotlivých videí jsou zároveň barevně odlišena, což umožňuje ještě rychlejší navigaci. Při volbě barev jsem se snažil, aby nebylo možné je snadno zaměnit a byly vůči sobě dostatečně kontrastní. Zvolené barvy mají za cíl od sebe tématu barevně odlišit a utvořit tak na první pohled zjevné tematické celky.

#### 4.1.4 Využití výukových videí ve výuce

Použití těchto videí má vícenásobný charakter v závislosti na typu výuky.

**V prezenční výuce** je může vyučující třídě přímo promítat, nebo může každý student videa sledovat samostatně. Při tomto typu výuky videa nahrazují výklad učitele, ale umožňují vyučujícímu daný postup, nebo tématiku krátce představit a poté se v návaznosti na případné dotazy studentů zaměřit na konkrétní problém.

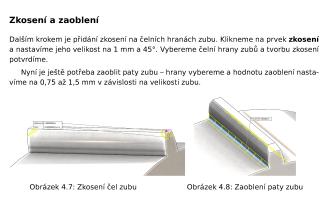
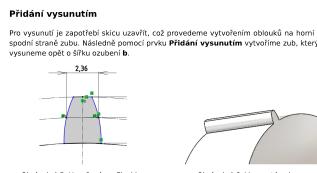
**Při distanční výuce** mohou videa nahradit ukázku postupu od vyučujícího, protože si studenti mohou sledování pozastavit, přehrát, zpomalit, nebo zrychlit, popřípadě se vracet zpět a videa sledovat opakováně. Dalším aspektem je, že při sdílení obrazovky přes videokonferenční služby nemusí být zajištěna konstantní kvalita videa, ani zvuku, kdežto při

streamování videa tento problém nenastane.

**Během samostudia** si může student zhlédnutím videa postupy nejen opakovat, ale může se i učit nové.

## 4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly

Samotná videa dokáží samostatně fungovat jako vzdělávací materiál, nicméně ne všem studentům může tato audiovizuální forma vyhovovat. Proto jsem pro každé z videí vytvořil i psanou verzi vhodnou pro použití v prezenční výuce zejména v případě, kdy není možnost třídě video promítat, nebo je žádoucí, aby studenti pracovali samostatně. Důležité je zmínit, že samotné tištěné návody jsou plnohodnotné a student na základě nich může úlohu splnit i bez zhlédnutí videa.



18

19

Obrázek 4.5: Tištěné materiály

Obrázek 4.6: Tištěné materiály

### 4.2.1 Otázky a úkoly

Na konci každého návodu na modelování jsou umístěny doplňující otázky a úkoly, které studentům umožňují si procvičit postupy, nebo ověřit získané znalosti. U většiny videí z ostatních kategorií není zapotřebí znalosti ověřovat, jelikož se jedná o postupy, které studenti mohou používat, nicméně nejsou pro úspěšnou práci v SolidWorks nutné. Řešení těchto otázek a úkolů jsou záměrně umístěna v sekci pro vyučující, která tvoří přílohu těchto tištěných

materiálů.

## Doporučení pro vyučující

Součástí přílohy tisknutelných materiálů pro vyučující jsou i doporučení pro vyučující pro využívání materiálů v prezenční i distanční výuce.

### 4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů

Verze bez metodických pokynů a řešení úloh jsou ( **Note: BUDOU**) volně k dispozici na webu [www.p3dportal.cz](http://www.p3dportal.cz) v sekci „Ke stažení“. O variantu pro vyučující je možné si zažádat na e-mailové adresu [info@pxmedia.cz](mailto:info@pxmedia.cz).

Note:  
**BUDOU**

## 4.3 Výukový portál P3D

S narůstajícím počtem videí a dalších doplňujících materiálů začal vznikat problém v přehlednosti a uváděním souvislostí. Po delším přemýšlení jsem dospěl k závěru, že nejjednodušší řešení bude vytvořit pro projekt vlastní webové stránky. Díky nim si mohou nejen studenti, ale i vyučující najít celou výukovou sadu snadno a přehledně na jednom místě online.

Webové stránky jsem založil na redakčním systému WordPress, díky čemuž jej lze velmi snadno a rychle spravovat, nebo přidávat nový obsah.

### 4.3.1 Design webu

Stejně jako u videí jsem se zaměřil na to, aby byl design webového portálu moderní a čistý. Pozadí a většina prvků webu je laděné do tmavých barev. Toto rozhodnutí jsem učinil z několika důvodů. Jednak je sledování menšího počtu světlejších elementů na tmavém pozadí příjemnější pro oči (zvláště v pozdních hodinách) a jednak jsou v dnešní době tmavé vzhledy u aplikací a webových stránek velice populární. Dále jsem vycházel z mé vlastní preference tmavých barev.

Volba ostatních barev vychází z designu náhledových obrázků videí, opět pro zachování konzistence.

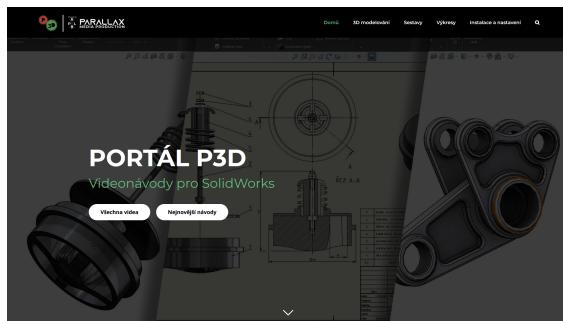
### 4.3.2 Struktura webu

Pro přehlednost jsem stránky na webu rozdělil do tří úrovní. V rámci celé struktury je pro snadnou navigaci zobrazena lišta s odkazy pro snadný přesun mezi stránkami.

**Úvodní stránka** funguje jako rozcestník k jednotlivým podstránkám. Je rozdělena na několik sekcí. V horní části se nachází úvodní grafika. Níže jsou k vidění dvě nejnovější videa vytvořená v rámci celého projektu P3D. Ještě níže jsou poté viditelné všechny kategorie videí. (Viz obrázky 4.7, 4.8 a 4.9)

**Kategorie** jsou na webu aktuálně čtyři - 3D modelování, sestavy, výkresová dokumentace a instalace a nastavení. Na stránce každé kategorie jsou zobrazeny náhledové obrázky všech videí, které do dané kategorie patří. (Viz. obrázek 4.10) Při kliknutí na některý z náhledových obrázků se otevře detail daného videa.

**V detailu videa** je zobrazený jeho popis, potřebné hodnoty a parametry (pokud nějaké jsou) a doplnkové úkoly a otázky vč. jejich řešení. Úkoly s otázkami zobrazenými na detailu videa jsou jiné, než úkoly v tisknutelných materiálech. Nehrozí tak, že by si student odpověď našel na webu. (Viz obrázky 4.11 a 4.12)



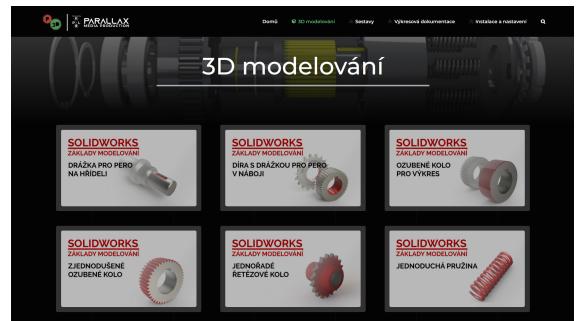
Obrázek 4.7: Úvodní grafika webu



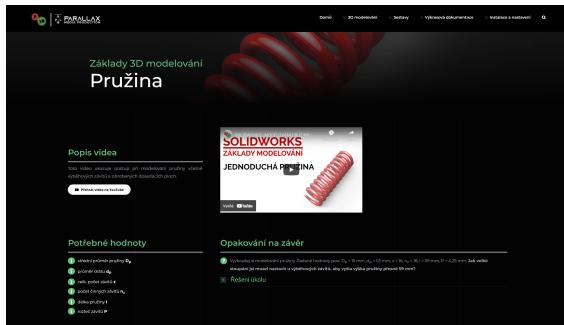
Obrázek 4.8: Sekce „Nejnovější videa“



Obrázek 4.9: Úvodní grafika webu



Obrázek 4.10: Zobrazení celé kategorie



Obrázek 4.11: Detail videa



Obrázek 4.12: Detail videa

### 4.3.3 Zkracovací subdoména go.p3dportal.cz

Přestože jsou všechny odkazy na webu snadno čitelné<sup>4</sup>, kvůli struktuře webu mohou být příliš dlouhé. Z toho důvodu jsem vytvořil tzv. zkracovací subdoménu [go.p3dportal.cz](http://go.p3dportal.cz), která umožňuje jakémukoliv odkazu přiřadit jeho zkrácený alias. Běh této funkce je zajištován white-labelovým<sup>5</sup> zkracovačem [short.io](http://short.io). Doména go.p3dportal.cz tak slouží čistě jako front end<sup>6</sup>.

<sup>4</sup>Sestávají se z dobré čitelných částí slov, nikoliv náhodných řetězců znaků

<sup>5</sup>Produkt, který si jeho uživatel může skrýt pod vlastní frontend, v tomto případě doménu

<sup>6</sup>Front end = vnější vrstva určité aplikace (to, co vidí uživatel), opakem je back end

# Kapitola 5

## Integrace do výuky a využití

Již v průběhu psaní této práce jsou materiály z výukové sady využívány vyučujícími a studenty naší školy. Kromě nich je využívají i někteří vysokoškoláci a nestudující lidé, kteří se chtějí naučit modelovat.

### 5.1 Sledovanost v číslech

PŠ: Tuto sekci bych rád vztáhnul ke konkrétnímu datu a zmínil konkrétní čísla. Rád bych počkal ještě nějakou chvíli, mezitím by se sledovanost měla přehoupnout přes ty dva tisíce. TZN napíšu nejpozději ve středu večer...

### 5.2 Distanční výuka

Výuková videa našla při distanční výuce podstatné využití. Videokonferenční programy nezaručují dostatečně vysokou kvalitu přenosu obrazu a zvuku, kvůli čemuž by musel vyučující ukázku postupu při výpadku na straně studentů několikrát opakovat. Učitelé na naší škole proto v některých případech vlastní ukázky zcela nahrazovali odkazováním na mnou vytvořená výuková videa a materiály.

## **5.3 Využití materiálů v prezenční výuce**

K praktickému využití v prezenční výuce bohužel z důvodu celosvětové pandemie zatím nedošlo. I přesto je jejich aplikace do výuky strojírenské konstrukce domluvená s vyučujícími na naší škole. Většina z nich je plánuje s obnovením prezenční výuky začít více využívat a v příštím roce tuto aplikaci ještě více rozvinout.

## **5.4 Další rozvoj**

### **PŠ: Možná odsunout do závěru?**

Témat, která by si zasloužila začlenění do mé výukové sady existuje obrovské množství. Vzhledem k tomu, že mne tato tvorba opravdu baví, plánuji v ní pokračovat i nadále. Během následujících několika měsíců plánuji sadu rozšířit o materiály zabývající se například tvorbou plechových dílů, svařovaných konstrukcí, nebo některých dalších prvků technické dokumentace.

# Závěr

PŠ: Tuto část ještě dopíšu, musím se dorozmyslet jak to napsat.  
All in all jsem stejně už tak unavenej, že bych do pěti minut usnul.  
:-)

# Příloha A

## Seznam již vydaných videí

Tato příloha obsahuje kompletní seznam videí vzniklých v rámci projektu P3D vč. odkazů rozdělených dle jednotlivých témat.

*Pozn.: při kliknutí na odkaz budete přesměrováni na stránku korespondujícího videa.*

### A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK

[Instalace a první spuštění SolidWorks SDK 2020/2021](http://go.p3dportal.cz/inst-sdk2021) (go.p3dportal.cz/inst-sdk2021)

[Instalace šablon a knihoven norm. dílů ze Sokolské](http://go.p3dportal.cz/sablony-vid) (go.p3dportal.cz/sablony-vid)

[Aktivace Realview na necertifikované grafické kartě](http://go.p3dportal.cz/realview) (go.p3dportal.cz/realview)

### A.2 Základy modelování

[Jednoduchá pružina](http://go.p3dportal.cz/pruzina) (go.p3dportal.cz/pruzina)

[Ozubené kolo s přímým čelním ozubením](http://go.p3dportal.cz/oz-kolo) (go.p3dportal.cz/oz-kolo)

[Ozubené kolo pro výkres - obálka](http://go.p3dportal.cz/vykresove-ozk) (go.p3dportal.cz/vykresove-ozk)

[Jednořadé řetězové kolo](http://go.p3dportal.cz/jr-rk) (go.p3dportal.cz/jr-rk)

[Drážka pro pero v náboji](http://go.p3dportal.cz/perodr-na) (go.p3dportal.cz/perodr-na)

[Drážka pro pero na hřídeli](http://go.p3dportal.cz/perodr-hr) (go.p3dportal.cz/perodr-hr)

## A.3 Výkresová dokumentace

Popisové pole a už. vlastnosti na výkrese ([go.p3dportal.cz/popisove-pole](http://go.p3dportal.cz/popisove-pole))

Výkres drážky pro pero v náboji ([go.p3dportal.cz/dwg-perodr-na](http://go.p3dportal.cz/dwg-perodr-na))

Výkres drážky pro pero na hřídeli ([go.p3dportal.cz/dwg-perodr-hr](http://go.p3dportal.cz/dwg-perodr-hr))

## A.4 Práce se sestavami

Přejmenování dílu v sestavě ([go.p3dportal.cz/prejm-dilu](http://go.p3dportal.cz/prejm-dilu))

Přesun sestavy pomocí Pack and Go... ([go.p3dportal.cz/pack-and-go](http://go.p3dportal.cz/pack-and-go))

## **Příloha B**

### **Obrazové přílohy**

# Literatura

1. *Výukové metody.* Dostupné také z: <https://www.natur.cuni.cz/chemie/educhem/teply1/vyuka-1/Didaktika-anorganicke-chemie/soubory/metody%20a%20formy.pdf>.
2. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod.* Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-4100-0.
3. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody tradičního vyučování.* 2012. Dostupné také z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/S/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>.
4. PAGÁČ, Marek. *Učebnice SolidWorks.* Brno: Nakladatelství Nová Média, s.r.o, 2017. ISBN 978-80-270-0918-3.
5. KRŠKA, Martin. *Zásady tvorby výukového videa v oblasti středního vzdělávání.* Brno, 2013. Dostupné také z: [https://is.muni.cz/th/vznno/BP\\_Martin\\_Krska.pdf](https://is.muni.cz/th/vznno/BP_Martin_Krska.pdf). Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická - Katedra fyziky, chemie a odborného vzdělávání.
6. ŠÍR, Miloslav. *Nové trendy ve výuce technických předmětů: závěrečná práce. New trends in technical education: Final thesis.* Únor 2015. Dis. pr.

# Seznam obrázků

4.1	Instalace a nastavení . . . . .	18
4.2	Modelování . . . . .	18
4.3	Sestavy . . . . .	18
4.4	Výkresová dokumentace . . . . .	18
4.5	Tištěné materiály . . . . .	19
4.6	Tištěné materiály . . . . .	19
4.7	Úvodní grafika webu . . . . .	21
4.8	Sekce „Nejnovější videa“ . . . . .	21
4.9	Úvodní grafika webu . . . . .	21
4.10	Zobrazení celé kategorie . . . . .	21
4.11	Detail videa . . . . .	22
4.12	Detail videa . . . . .	22