

**Střední škola filmová, multimediální a počítačových  
technologií, s. r. o.**

# **Dodatek č. 2 školního řádu**

**pro školní rok 2022/2023**

vydaný ředitelkou školy v souladu s § 30 zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školný zákon), a v souladu s metodickým pokynem MŠMT ČR čj. 10 194/2001-14 o uvolňování žáků

- projednaný pedagogickou radou ve Zlíně dne 25. 1. 2023
- platnost a účinnost aktuální verze školního řádu od 1. 9. 2022
- platnost a účinnost dodatku č. 1 ŠŘ od 1. 2. 2023
- číslo jednací: D2/ŠŘ1/2022-2023

**Ve Zlíně dne 23. 1. 2023**

**Mgr. Martina Růžičková**  
ředitelka školy

## I Pravidla pro hodnocení výsledků vzdělávání žáků

### Hodnocení odborné praxe:

Žáci budou hodnoceni za odbornou praxi dvěma známkami, z nichž každá bude mít váhu 10. **První známka** je za odevzdání kompletní smlouvy o praxi do daného termínu, což je 31. 5. příslušného školního roku (pokud vychází tento termín na sobotu nebo neděli, platí vždy poslední pracovní den před daným datem). Za každý pracovní den pozdního odevzdání smlouvy se známka snižuje o jeden stupeň. Tato známka se zapisuje do předmětu uvedeného níže v roce konání praxe.

**Druhá známka** se skládá ze dvou částí, a to z průměru známek od zaměstnavatele na hodnocení praxe a z docházky. Pokud bude žák během praxe nemocný, musí se domluvit se zaměstnavatelem na jiném termínu absolvování odborné praxe. Jestliže žák neodpracuje povinný počet dnů, sníží se známka za každý neodpracovaný den o jeden stupeň. Jestliže žák neodevzdá formuláře hodnocení praxe od zaměstnavatele a hodnocení praxe vlastní do 10. 9. (pokud vychází tento termín na sobotu nebo neděli, platí vždy poslední pracovní den před daným datem), sníží se známka o jeden stupeň za každý pracovní den pozdního odevzdání. Tato známka se zapisuje do předmětu uvedeného níže v dalším školním roce v září.

### **Předměty, do kterých se zapisují známky za odbornou praxi:**

Mediální tvorba: Ateliér filmové tvorby – výroba

Multimédia a digitální design: Ateliér multimediální 2D tvorby

Vývoj počítačových her a multimediálních aplikací:

2. ročník: Programování 2D her a aplikací

3. a 4. ročník: Ateliér 3D počítačových her