

Školní vzdělávací program: Číšník – servírka

DODATEK 1

ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:	Hotelová škola, Obchodní akademie a Střední průmyslová škola, Teplice, příspěvková organizace Benešovo náměstí 604/1, 415 01 Teplice	
Zřizovatel:	Ústecký kraj	
Název školního vzdělávacího programu:	Číšník - servírka	
Kód a název oboru vzdělání:	65-51-H/01 Kuchař - číšník	
Stupeň poskytovaného vzdělání:	střední vzdělání s výučním listem	
Délka a forma studia:	3 roky v denní formě vzdělávání	
Jméno ředitele:	Mgr. Jiří Nekuda	
Osoba určená pro komunikaci za školou:	Jana Waicová	
Kontakty na školu:	tel: 417 538 733 e-mail: hotelovka@sostp.cz	mobil: 778 701 259 http://www.sostp.cz/
Platnost školního vzdělávacího programu:	od 1. září 2022 počínaje prvním ročníkem	
Platnost dodatku ŠVP:	od 1. září 2025 počínaje druhým ročníkem	

OBSAH

ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE	2
DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU, KTERÝ PLATÍ OD 1. 9. 2022	4
UČEBNÍ OSNOVY	5
Český jazyk	5
První cizí jazyk - Anglický jazyk	5
Druhý cizí jazyk - Německý jazyk	6
Základy společenských věd	7
Základy přírodních věd	7
Matematika	8
Literatura a kultura	9
Tělesná výchova	9
Informatika	10
Ekonomika a podnikání	12
Technologie přípravy pokrmů	13
Potraviny a výživa	13
Zařízení a provoz	14
Stolničení	14
Společenská výchova	15
Odborný výcvik	16
AUTORSKÝ KOLEKTIV	18

DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU, KTERÝ PLATÍ OD 1. 9. 2022

Na základě opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy č.j.: MSMT – 17410/2023-5 byla s účinností od 1. 9. 2023 změněna vzdělávací oblast s názvem „**Vzdělávání v informačních a v komunikačních technologiích**“ v RVP SOV kategorie dosaženého vzdělání E, J, H, M (včetně konzervatorií a lyceí), L0 a L5.

Školní vzdělávací program HŠ, OA a SPŠ Teplice oboru vzdělání **65-51-H/01 Kuchař-Číšník** se proto upravuje takto:

- Klíčová kompetence „**Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi**“ má nový název „**Digitální kompetence**“. Současně je aktualizován její obsah.
- Průřezové téma „**Informační a komunikační technologie**“, má nový název „**Člověk a digitální svět**“ a je nastavena odlišná náročnost pro skupiny oborů kategorie dosaženého vzdělání E, J, H, M, L0 a L5. Obsah průřezového tématu byl rozpracován tak, aby rozvoj digitálních kompetencí mohl být začleněn do učebních osnov ostatních vzdělávacích oblastí a okruhů.

V rámci dodatku k ŠVP dochází k následujícím změnám:

- Došlo k implementaci Digitální kompetence do všech předmětů tohoto ŠVP.
- Došlo k integraci průřezového tématu Člověk a digitální svět do všech předmětů tohoto ŠVP.

Dodatek k ŠVP platnému od 1. 9. 2022 je platný od 1. 9. 2025 pro druhý a třetí ročník.

UČEBNÍ OSNOVY

Název předmětu	ČESKÝ JAZYK		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci umí pracovat s osobním počítačem a s dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií. Jsou schopni získávat informace z ověřených zdrojů, především z internetu, komunikují elektronicky. Jsou schopni improvizace a využívají různé aplikace, pracují s digitálním obsahem v různých formátech. Předchází situacím, které by ohrožovaly bezpečnost zařízení.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby pracovali s informacemi a komunikačními prostředky, aby používali základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání. Využívají digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů.

Název předmětu	PRVNÍ CIZÍ JAZYK - ANGLICKÝ JAZYK		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5(1,5)	1,5(1,5)	2(2)
počet hodin celkem:	49,5	49,5	66

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák je schopen samostatně vyhledávat hodnotit a zpracovávat informace z cizojazyčných zdrojů
- využívá digitálních nástroje pro tvorbu a sdílení vlastního obsahu

- pracuje s online slovníky a aplikacemi pro zlepšení jazykových dovedností
- rozvíjí své digitální čtenářské strategie při práci s elektronickými texty
- respektuje autorská práva a etická pravidla

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- byli schopni využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů
- k získávání informací z různých zdrojů i k jejich sdílení, předávání a prezentaci způsobem vhodným pro danou komunikační situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce

Název předmětu	DRUHÝ CIZÍ JAZYK - NĚMECKÝ JAZYK		
	I.	II.	III.
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5(1,5)	1,5(1,5)	1,5(1,5)
počet hodin celkem:	49,5	49,5	49,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- ovládá běžná digitální zařízení a aplikace, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence
- využívat je ve školním a pracovním prostředí
- získávat, posuzovat, sdílet a sdělovat informace, vytvářet digitální obsah v různých formátech
- v digitálním prostředí jednat eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

- Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žák je veden k tomu, aby:

- byl schopen využívat digitální technologie k vyjádření a formulaci svých názorů
- získával informace z různých zdrojů
- sdíleli, předávali a prezentovali informace vhodným způsobem pro danou komunikační situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce

Název předmětu	ZÁKLADY SPOLEČENSKÝCH VĚD		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- ovládá základní práci s informačními technologiemi a využívá pro svou činnost i jiné mediální prostředky
- pracuje s odbornou literaturou, dokáže odlišit důležité informace od nepodstatných, získané poznatky efektivně využívá při studiu
- pohybuje se bezpečně v digitálním prostoru

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci:

- vnímají postavení, role či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu
- znají právní normy týkající se digitálního prostředí
- chrání citlivé a osobní údaje, duševní vlastnictví a kybernetickou bezpečnost
- respektují pravidla chování v kybernetickém prostoru

Název předmětu	ZÁKLADY PŘÍRODNÍCH VĚD		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje
-vytváří, vylepšovat a propojovat digitální obsah v různých formátech
-vyjádřuje se za pomoci digitálních prostředků

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žák je schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií
- dokáže získávat informace z otevřených zdrojů
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů, k získávání informací z různých zdrojů i k jejich sdílení

Název předmětu	MATEMATIKA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5	1,5	1
počet hodin celkem:	49,5	49,5	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života. Žák předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních. Při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žák je veden k tomu, aby pracoval s digitálními technologiemi při práci s matematickým modelem i při řešení běžných situací vyžadujících efektivní způsoby výpočtu.

Název předmětu	LITERATURA A KULTURA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	0
počet hodin celkem:	33	33	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci ovládají digitální zařízení, aplikace a nástroje, a to včetně umělé inteligence. Využívání digitálních technologií žáci uzpůsobují podle svých potřeb, nebo pracovního prostředí. Jsou schopni improvizace, pracují s digitálním obsahem v různých formátech. Předchází situacím, které by ohrožovaly bezpečnost zařízení.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby pracovali s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně využívali informace získané tímto způsobem jak v průběhu vzdělávání, tak i při výkonu povolání a v činnostech, které budou běžnou součástí jejich života. Jsou vedeni k tomu, aby byli při tvořivých činnostech schopni využít potenciál, který nabízejí digitální média, a aby při digitální tvorbě a posuzování výsledků této tvorby uplatňovali estetická kritéria.

Název předmětu	TĚLESNÁ VÝCHOVA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:
- umí organizovat, řídit a rozhodovat jednoduché soutěže a utkání v osvojovaných pohybových činnostech a sportovních hrách
Digitální kompetence - dáváme žákům příležitost pracovat s daty (např. časové údaje, vzdálenost, počet střel) a jejich vyhodnocením (např. vlastní vývoj výkonu, vlastní průměr, úspěšnost střelby, souvislosti) - vedeme žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v konkrétních

výukových situacích (např. zaznamenávání výkonu a jeho vyhodnocení) - vedeme žáky ke sdílení možností, kde a jak využít digitální technologie (např. aplikace pro plánování vybraných pohybových aktivit a jejich realizaci)

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby využívali možnosti digitální technologie, aby pracovali s informacemi a komunikačními prostředky, aby používali základní a aplikační programové vybavení posilovacích strojů, chytrých hodinek a dalších prostředků určených k plánování tréninku, ke kontrole výkonnosti a vlastního zdraví, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání, aby byl schopni využít digitální technologie a aplikace pro plánování vybraných pohybových aktivit a aktivnímu odpočinku.

Název předmětu	INFORMATIKA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1(1)	1(1)	1(1)
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života

- digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v osobní či profesní komunitě; k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech; vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie či jejich části; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnosti, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy

předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Informatické vzdělávání vede žáky k hlubšímu porozumění principům, na kterých pracují digitální technologie, a k rozvoji informatického myšlení žáků, které uplatní při řešení i neinformatických problémů

Žák:

- chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s handicapem, pro kvalitu života
 - kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životního prostředí; zvažuje rizika a příležitosti, snaží se minimalizovat rizika
 - vytváří a spravuje své digitální identity s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa
 - chrání sebe i ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím; při využívání digitálních služeb nejen v online prostředí posuzuje jejich spolehlivost a postupuje vždy s vědomím existence zásad ochrany osobních údajů a soukromí dané služby
 - při pohybování se v online světě a při používání digitálních technologií předchází situacím ohrožujícím tělesné i duševní zdraví, přizpůsobuje své digitální i fyzické pracovní prostředí tak, aby bylo v souladu s ergonomií a bezpečnostními zásadami
 - respektuje pravidla chování a etiky při interakcích v digitálním prostředí; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb a v různém digitálním prostředí pracuje s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních
 - navrhuje taková bezpečná řešení prostřednictvím digitálních technologií, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie; dokáže druhým poradit s vyřešením technických problémů
 - vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků a vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech; mění, vylepšuje a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah
 - získává data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používá různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzuje jejich spolehlivost a úplnost
 - přizpůsobuje organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu
 - komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními; používá digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí.

Název předmětu	EKONOMIKA A PODNIKÁNÍ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života.
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v osobní či profesní komunitě.
- chápe zásady kybernetické bezpečnosti a ochrany osobních údajů v podnikání
- kriticky hodnotí informace z digitálních zdrojů a ověřuje jejich důvěryhodnost
- seznamuje se s digitálními službami poskytovanými státem, veřejnou správou a komerčním sektorem a učí se ji efektivně využívat.
- osvojuje si práci s digitálními nástroji pro výpočty ekonomických údajů včetně mezd, úrokových sazeb nemocenského pojištění a sociálních podpor.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žák: "

- rozvíjí schopnost efektivně využívat digitální technologie v pracovním i osobním životě.
- seznamuje se s on-line nástroji pro zprávu financí, marketingu a podnikání
- zdůrazňuje důležitost kybernetické bezpečnosti a ochrany osobních údajů
- efektivně vyhledává a analyzuje ekonomické informace v digitálním prostředí, podporuje kritické myšlení při práci s informacemi z digitálních zdrojů.
- komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu.

Název předmětu	TECHNOLOGIE PŘÍPRAVY POKRMŮ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5	1	1,5
počet hodin celkem:	49,5	33	49,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák využívá nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním i pracovním prostředí. Získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formách v osobní či profesní komunitě. Vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby používali základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání

Název předmětu	POTRAVINY A VÝŽIVA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5	1,5	1,5
počet hodin celkem:	49,5	49,5	49,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák využívá nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním i pracovním prostředí. Získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formách v osobní či profesní komunitě. Vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Informační a komunikační technologie: - žáci jsou vedeni k tomu, aby používali základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání

Název předmětu	ZAŘÍZENÍ A PROVOZ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	0	0
počet hodin celkem:	33	0	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci efektivně používají specializované softwary a nástroje relevantní pro jeho obor, základní funkce a možnosti těchto nástrojů, dokáží vyřešit běžné problémy a úkoly pomocí těchto nástrojů. Aplikují digitální technologie při řešení konkrétních odborných úkolů, efektivně využívají digitální nástroje pro zlepšení produktivity a kvality práce, integrují digitální technologie do praktických cvičení a projektů. Vytváří a upravují odbornou dokumentaci pomocí digitálních nástrojů, efektivně komunikují prostřednictvím digitálních platform, ovládají základní pravidla a standardy pro tvorbu odborné dokumentace, přizpůsobují se novým digitálním trendům a technologiím v oboru.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Používání základních digitálních nástrojů a softwarů, které jsou specifické pro odborné zaměření - využívání digitálních technologií pro efektivní plnění odborných úkolů a praktických cvičení - používání digitálních nástrojů při vytváření jednoduché odborné dokumentace a komunikaci v profesi - začlenění digitálních technologií do každodenních odborných činností, které odpovídají budoucímu povolání.

Název předmětu	STOLNIČENÍ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	2(2)	3(3)	4(4)
počet hodin celkem:	66	99	132

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák efektivně používá specializované softwary a nástroje relevantní pro jeho obor, základní funkce a možnosti těchto nástrojů - vyřeší běžné problémy a úkoly pomocí těchto nástrojů - aplikuje digitální technologie při řešení konkrétních odborných úkolů - efektivně využívá digitální

nástroje pro zlepšení produktivity a kvality práce - integruje digitální technologie do praktických cvičení a projektů - vytváří a upravuje odbornou dokumentaci pomocí digitálních nástrojů - efektivně komunikuje prostřednictvím digitálních platforem - ovládá základní pravidla a standardy pro tvorbu odborné dokumentace - přizpůsobuje se novým digitálním trendům a technologiím v obor.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žáci jsou vedeni k používání základních digitálních nástrojů a softwarů, které jsou specifické pro odborné zaměření. K využívání digitálních technologií pro efektivní plnění odborných úkolů a praktických cvičení, používání digitálních nástrojů při vytváření jednoduché odborné dokumentace a komunikaci v profesi, začlenění digitálních technologií do každodenních odborných činností, které odpovídají budoucímu povolání.

Název předmětu	SPOLEČENSKÁ VÝCHOVA		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	0	0,5	0
počet hodin celkem:	0	16,5	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá digitální zařízení, aplikace a nástroje včetně umělé inteligence. Digitální technologie žák uzpůsobí podle svých potřeb, nebo pracovního prostředí. Dokáže pracovat s digitálním obsahem v různých formátech. Předchází situacím, které by ohrožovaly bezpečnost zařízení.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu **Člověk a digitální svět**

Žáci jsou vedeni k tomu, aby používali základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání - pracovali s informacemi a komunikačními prostředky. Jsou vedeni k tomu, aby byli při tvořivých činnostech schopni využít potenciál, který nabízejí digitální média, a aby při digitální tvorbě a posuzování výsledků této tvorby uplatňovali estetická kritéria.

Název předmětu	ODBORNÝ VÝCVIK		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	15	17,5	17,5
počet hodin celkem:	495	577,5	577,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Práce s pokladním systémem: Žáci se učí používat pokladní systémy, což zahrnuje zadávání objednávek, zpracování plateb a správu inventáře. Tato dovednost je klíčová pro efektivní obsluhu a řízení restaurace.

Mobilní číšník: Základní obsluha pomocí mobilního číšníka umožňuje žákům rychle a efektivně přijímat objednávky a komunikovat s kuchyní. Tato technologie zvyšuje efektivitu práce a zlepšuje zákaznický servis.

Aplikace ReApp: pomáhá žákům organizovat jejich pracovní úkoly, sledovat změny v přidělení na pracoviště a komunikovat s kontaktními osobami. Tato dovednost je nezbytná pro efektivní řízení času a zdrojů.

Sdílení videí a fotografií: Žáci mohou sdílet videa své práce, například přípravy nápojů nebo obsluhy zákazníků. Fotografie mohou být sdíleny na sociálních sítích, což podporuje jejich schopnost vytvářet vizuálně atraktivní obsah.

Digitální marketing: Žáci se mohou učit základy digitálního marketingu, včetně správy sociálních sítí, tvorby obsahu a interakce s online komunitou. Tato dovednost je důležitá pro budování osobní značky a propagaci restaurace.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Digitální gramotnost: Žáci se učí používat různé digitální nástroje a aplikace, jako jsou pokladní systémy a mobilní číšník, což zvyšuje jejich schopnost efektivně pracovat v moderním pracovním prostředí.

Komunikace a spolupráce: Používání digitálních technologií pro komunikaci a spolupráci s kolegy a nadřízenými je klíčové pro úspěšnou kariéru. Žáci se učí, jak efektivně sdílet informace a pracovat na společných projektech.

Kreativita a prezentace: Fotografování a úprava jídel a nápojů pro sociální sítě rozvíjí kreativní schopnosti žáků. Učí se, jak vytvářet vizuálně atraktivní obsah, který může být použit pro marketing a osobní prezentaci.

Organizace a plánování: Aplikace ReApp pomáhá žákům sledovat změny v přidělení na pracoviště a komunikovat s kontaktními osobami. Tato dovednost je nezbytná pro efektivní řízení času a zdrojů.

Budování osobní značky: Vytváření portfolia fotografií jídel a nápojů umožňuje žákům prezentovat své dovednosti a úspěchy. Portfolio je důležitým nástrojem při hledání pracovních příležitostí.

Sdílení videí a fotografií: Žáci mohou sdílet videa své práce, například přípravy nápojů nebo obsluhy zákazníků. Fotografie mohou být sdíleny na sociálních sítích, což podporuje jejich schopnost vytvářet vizuálně atraktivní obsah.

Digitální marketing: Žáci se mohou učit základy digitálního marketingu, včetně správy sociálních sítí, tvorby obsahu a interakce s online komunitou. Tato dovednost je důležitá pro budování osobní značky a propagaci restaurace.

Online vzdělávání: Odborný výcvik může zahrnovat online kurzy a webináře, které rozšiřují znalosti žáků o digitálních technologiích a jejich aplikaci v gastronomii.

AUTORSKÝ KOLEKTIV

Dodatek ke školnímu vzdělávacímu programu **Kuchař** byl zpracován v období leden – duben 2025 za přičinění níže uvedeného autorského týmu:

- Mgr. Jiří Nekuda, koordinátor tvorby ŠVP
- Ing. Lenka Kypová
- Ing. Hana Šplíchalová
- Bc. Ivana Prokešová
- Mgr. Kateřina Řeháčková
- Mgr. Pavel Vašíček
- Mgr. Jitka Vrátilová
- Bc. Roman Rumler
- Ing. Vladimíra Tišerová
- Bc. Václav Kulhánek