

Školní vzdělávací program: Podnikání

DODATEK 1

ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:	Hotelová škola, Obchodní akademie a Střední průmyslová škola, Teplice, příspěvková organizace Benešovo náměstí 1/604, 415 49 Teplice	
Zřizovatel:	Ústecký kraj	
Název školního vzdělávacího programu:	Podnikání	
Kód a název oboru vzdělání:	64-41-L/51 Podnikání	
Stupeň poskytovaného vzdělání:	střední vzdělání s maturitní zkouškou, kvalifikační úroveň EQF 4	
Délka a forma studia:	2 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
OBSAH	3
DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU, KTERÝ PLATÍ OD 1. 9. 2022	4
UČEBNÍ OSNOVY	5
Český jazyk	5
Anglický jazyk	5
Konverzace v anglickém jazyce	6
Literatura a kultura	7
Tělesná výchova	7
Základy ekonomiky	8
Ekonomika podniku	10
Marketing a management	11
Právo	13
Účetnictví	14
Technika administrativy	16
Obchodní korespondence	16
Kultura osobního projevu	17
Dějepis	18
Filozofie	19
Základy společenských věd	19
Matematika	20
Informatika	20
Učební praxe	22
AUTORSKÝ KOLEKTIV	24

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 **64-41-L/51 Podnikání** 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 2. ročník tohoto oboru.

UČEBNÍ OSNOVY

Název předmětu	ČESKÝ JAZYK	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2	2
počet hodin celkem:	68	56

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci ovládají digitální zařízení, aplikace a nástroje 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 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, aby byli schopni využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů.

Název předmětu	ANGLICKÝ JAZYK	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	3(3)	3(3)
počet hodin celkem:	102	84

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	KONVERZACE V ANGLICKÉM JAZYCE	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2(2)	2(2)
počet hodin celkem:	68	56

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	LITERATURA A KULTURA	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2	2
počet hodin celkem:	68	56

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci ovládají digitální zařízení, aplikace a nástroje, a to včetně umělé inteligence. Využívání digitálních technologií 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 používali základní a aplikační programové vybavení počítače a aby 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 jejich práce uplatňovali estetická kritéria.

Název předmětu	TĚLESNÁ VÝCHOVA	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2	2
počet hodin celkem:	68	56

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák umí organizovat, řídit a rozhodovat jednoduché soutěže a utkání v osvojovaných pohybových činnostech a sportovních hrách

- pracuje s daty (např. časové údaje, vzdálenost, počet střel) a jejich vyhodnocením (např. vlastní vývoj výkonu, vlastní průměr, úspěšnost střelby, souvislosti)
- samostatně využívá digitální technologie v konkrétních výukových situacích (např. zaznamenávání výkonu a jeho vyhodnocení)
- sdílí možnosti, 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 digitálních technologií, 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 byli schopni využít digitální technologie k aplikaci pro plánování vybraných pohybových aktivit a aktivnímu odpočinku.

Název předmětu	ZÁKLADY EKONOMIKY	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	3	0
počet hodin celkem:	102	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- je schopen se orientovat v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života
- 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
- 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 společnost, 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

Žák vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života

- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; buduje si osobní vzdělávací prostředí; je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předává základní bezpečnostní rady a doporučení
- aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný
- chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím
- při pohybu 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
- zná a uplatňuje právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, 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
- 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
- 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 PODNIKU	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	0	3
počet hodin celkem:	0	87

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák je schopen se orientovat v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života

- 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
- 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 společnost, 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

- žák vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života
- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby

- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; buduje si osobní vzdělávací prostředí; je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předává základní bezpečnostní rady a doporučení
- aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný
- chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím
- při pohybu 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
- zná a uplatňuje právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, 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
- 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
- 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	MARKETING A MANAGEMENT	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	3	3
počet hodin celkem:	102	87

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák je schopen se orientovat v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života

- 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
- 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 společnost, 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

Žák vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života

- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; buduje si osobní vzdělávací prostředí; je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předává základní bezpečnostní rady a doporučení
- aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný
- chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím
- při pohybu 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

- zná a uplatňuje právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, 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
- 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
- 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	PRÁVO	
	I.	II.
ročník:	I.	II.
počet hodin:	1	1
počet hodin celkem:	34	28

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

- ovládají základní práci s informačními technologiemi a využívají pro svou činnost i jiné mediální prostředky
- pracují s odbornou literaturou, dokáží odlišit důležité informace od nepodstatných, získané poznatky efektivně využívají při studiu
- pohybují se bezpečně v digitálním prostoru
- seznamují se s elektronickými systémy státní správy pro komunikaci s úřady a právními institucemi
- využívají digitální nástroje pro vyhledávání a práci s právními předpisy a judikaturou

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

- práce s počítačem a dalšími informačními médii
- vnímání postavení, role či vlivu digitálních technologií a práce s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu
- znalost právních norem týkajících se digitálního prostředí
- ochrana citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví, kybernetická bezpečnost
- respekt k pravidlům chování v kybernetickém prostoru

Název předmětu	ÚČETNICTVÍ	
	I.	II.
ročník:	I.	II.
počet hodin:	3	3
počet hodin celkem:	102	87

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

- Žák je schopen se orientovat v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života
- 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
 - 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 společnost, 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

Žák vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života

- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; buduje si osobní vzdělávací prostředí; je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předává základní bezpečnostní rady a doporučení
- aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný
- chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím
- při pohybu 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
- zná a uplatňuje právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, 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
- 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
- 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	TECHNIKA ADMINISTRATIVY	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2(2)	0
počet hodin celkem:	68	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá potřebnou sadu aplikací, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Dovednosti získané v tomto předmětu zefektivňují práce s informačními a komunikačními technologiemi přispívají ke zvýšení efektivity výuky v ostatních předmětech

Název předmětu	OBCHODNÍ KORESPONDENCE	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	0	2(2)
počet hodin celkem:	0	58

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- vytváří, vylepšuje a propojuje digitálních obsah v různých formátech, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- 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:

- vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady

- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, v různém digitálním prostředí pracuje s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních
- chápe význam digitálních technologií pro kvalitu života, pro sociální začleňování, pro osoby s handicapem
- 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, 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
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními, používá digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí

Název předmětu	KULTURA OSOBNÍHO PROJEVU	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	1	0
počet hodin celkem:	34	0

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci ovládají digitální zařízení, aplikace a nástroje včetně umělé inteligence. Digitální technologie žáci uplňují podle svých potřeb, nebo pracovního prostředí. Dokáží 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, a aby 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	DĚJEPIS	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2	1
počet hodin celkem:	68	28

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák:

- pracuje s různými informačními zdroji, využívá internet
- kriticky hodnotí informace získané z různých zdrojů, je mediálně gramotný
- 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 společnost, 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

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, aby byli schopni využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů, aby byli schopni vnímat postavení, role či vliv digitálních technologií, práce s nimi v historickém, politickém a sociálním kontextu.

Název předmětu	FILOZOFIE	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	0	1
počet hodin celkem:	0	28

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

- pracuje s počítačem a dalšími informačními médii
 - využívá potenciálu digitálních médií při tvořivých činnostech, posuzování výsledků této tvorby a uplatňování estetických kritérií

Název předmětu	ZÁKLADY SPOLEČENSKÝCH VĚD	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	1	1
počet hodin celkem:	34	28

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

Žák pracuje s počítačem a dalšími informačními médii

- vnímání postavení, rolí či vlivu digitálních technologií, práce s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu
- znalost právních norem týkajících se digitálního prostředí
- ochrana citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetická bezpečnost
- respekt k pravidlům chování v kybernetickém prostoru.

Název předmětu	MATEMATIKA	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	3	3
počet hodin celkem:	102	84

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

Žáci jsou vedeni k tomu, aby pracovali s digitálními technologiemi při práci s matematickým modelem i při řešení běžných situací vyžadujících efektivní způsoby výpočtu.

Název předmětu	INFORMATIKA	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2(2)	2(2)
počet hodin celkem:	68	58

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

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	UČEBNÍ PRAXE	
ročník:	I.	II.
počet hodin:	2(2)	2(2)
počet hodin celkem:	68	58

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák je schopen se orientovat v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života

- 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
- 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 společnost, 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

Žák vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života

- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; buduje si osobní vzdělávací prostředí; je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předává základní bezpečnostní rady a doporučení

AUTORSKÝ KOLEKTIV

Dodatek ke Školnímu vzdělávacímu programu 64-41-L/51 Podnikání byl upraven v období leden – duben 2025 za přičinění níže uvedeného autorského týmu:

- Mgr. Jiří Nekuda, koordinátor tvorby školního vzdělávacího programu
- Mgr. Martina Černá
- Ing. Janette Frišová
- Mgr. Pavla Jarolímková
- Ing. Hana Šplíchalová
- Ing. Michaela Nožičková
- Ing. Eva Rybková
- Mgr. Kateřina Řeháčková
- Ing. Vladimíra Tišerová
- Mgr. Alexandra Tomšíková
- Mgr. Pavel Vašíček