

Školní vzdělávací program: HOT – Hotelnictví a turismus

DODATEK 1.

ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:	Hotelová škola, Obchodní akademie a Střední průmyslová škola Teplice, příspěvková Benešovo náměstí 604/1, 415 49 Teplice organizace	
Zřizovatel:	Ústecký kraj	
Název školního vzdělávacího programu:	HOT – Hotelnictví a turismus	
Kód a název oboru vzdělání:	65-42-M/01 Hotelnictví	
Stupeň poskytovaného vzdělání:	střední vzdělání s maturitní zkouškou, kvalifikační úroveň EQF 4	
Délka a forma studia:	4 roky v denní formě vzdělávání	
Jméno ředitele:	Mgr. Jiří Nekuda	
Osoba určená pro komunikaci za školu:	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. ZÁŘÍ 2022	5
UČEBNÍ OSNOVY	6
Český jazyk a komunikace	6
Cizí jazyk I. - anglický jazyk	6
Cizí jazyk I. – německý jazyk	7
Cizí jazyk II. - anglický jazyk	8
Cizí jazyk II. – německý jazyk	9
Literatura a dějiny kultury	10
Základy společenských věd	10
Dějepis	11
Právo	12
Základy přírodních věd	13
Nauka o výživě a ekologie	14
Matematika	14
Tělesná výchova	15
Informatika	16
Základy ekonomiky	17
Ekonomika	18
Účetnictví	19
Technika obsluhy a služeb	20
Technologie přípravy pokrmů	21
Kultura osobního projevu	21
Hotelový provoz	22
Hotelový software	23

Podnikání v hotelnictví.....	24
Marketing a management v hotelnictví.....	25
Zeměpis cestovního ruchu.....	25
Cestovní ruch.....	26
Průvodcovská činnost.....	27
Technika administrativy.....	27
Obchodní korespondence	28
AUTORSKÝ KOLEKTIV	30

DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU, KTERÝ PLATÍ OD 1. ZÁŘÍ 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 **65-42-M/01 Hotelnictví**, 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., 3. a 4. ročník tohoto oboru.

UČEBNÍ OSNOVY

Název předmětu	ČESKÝ JAZYK A KOMUNIKACE			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2(1)	1(1)	1(1)	2
počet hodin celkem:	68	33	34	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	CIZÍ JAZYK I. - ANGLICKÝ JAZYK			
ročník :	I.	II.	III.	IV.
počet hodin :	4(4)	4(4)	4(4)	4(4)
počet hodin celkem :	136	132	136	112

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	CIZÍ JAZYK I. – NĚMECKÝ JAZYK			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	4(4)	4(4)	4(4)	4(4)
počet hodin celkem:	136	132	136	112

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

- Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni se orientovat v digitálním prostředí a využívat digitální technologie bezpečně, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života
- ovládají běžná digitální zařízení a aplikace, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence
 - využívají je ve školním a pracovním prostředí
 - získávají, posuzují, sdílí a sdělují informace, vytvářejí digitální obsah v různých formátech
 - v digitálním prostředí jednají eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

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	CIZÍ JAZYK II. - ANGLICKÝ JAZYK			
ročník :	I.	II.	III.	IV.
počet hodin :	4(4)	4(4)	4(4)	4(4)
počet hodin celkem :	136	132	136	112

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	CIZÍ JAZYK II. – NĚMECKÝ JAZYK			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	4(4)	4(4)	4(4)	4(4)
počet hodin celkem:	136	132	136	112

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni se orientovat v digitálním prostředí a využívat digitální technologie bezpečně, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života

Žák:

- je schopen ovládat 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

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 DĚJINY KULTURY			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2	2	2	2(2)
počet hodin celkem:	68	66	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	ZÁKLADY SPOLEČENSKÝCH VĚD			
ročník :	I.	II.	III.	IV.
počet hodin :	1	1	1	1
počet hodin celkem :	34	33	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

Žáci pracují s počítačem a dalšími informačními médii

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

Název předmětu	DĚJEPIS				
ročník :	I.	II.	III.	IV.	
počet hodin :	0	0	1	1	
počet hodin celkem :	0	0	34	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	PRÁVO			
ročník :	I.	II.	III.	IV.
počet hodin :	0	0	1	1
počet hodin celkem :	0	0	34	28

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

- Žáci:
- 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

Žáci:

- pracují s počítačem a dalšími informačními médii
- vnímají postavení, role či vlivu digitálních technologií a práce s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu
- orientují se v právních normách týkajících se digitálního prostředí
- chrání citlivé osobních údaje, duševní vlastnictví, orientují se v pravidlech kybernetické bezpečnosti
- respektují pravidla chování v kybernetickém prostoru

Název předmětu	ZÁKLADY PŘÍRODNÍCH VĚD			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2	0	0	0
počet hodin celkem:	68	0	0	0

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, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech
- vyjadřuje 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	NAUKA O VÝŽIVĚ A EKOLOGIE			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	2	0	0
počet hodin celkem:	0	66	0	0

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, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech
- vyjadřuje 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.	IV.
počet hodin:	4(1)	3(1)	3(1)	3(1)
počet hodin celkem:	136	99	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 řešení běžných situací vyžadujících efektivní způsoby výpočtu, při práci s matematickým modelem a při vyhodnocování a interpretaci výsledku řešení vzhledem k realitě, při řešení problémů, včetně diskuse a prezentace výsledků těchto řešení.

Název předmětu	TĚLESNÁ VÝCHOVA			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2	2	2	2
počet hodin celkem:	68	66	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 digitálních 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 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 byli schopni využít digitální technologie k aplikaci pro plánování vybraných pohybových aktivit a aktivnímu odpočinku.

Název předmětu	INFORMATIKA			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2(2)	2(2)	0	0
počet hodin celkem:	68	66	0	0

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	ZÁKLADY EKONOMIKY			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	2	0	0
počet hodin celkem:	0	66	0	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
- v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žák vnímá roli digitálních technologií a práci s nimi v ekonomickém a právním kontextu

- využívá vhodné nástroje pro výpočty ekonomických údajů (mzdy, RPSN aj.) pro jejich zobrazování (např. výpočty mezd, výpočty úrokových sazeb)

používá dostupné aplikace k ekonomickým či pracovním účelům (např. k daňovým evidenčním povinnostem)

Název předmětu	EKONOMIKA			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	0	3
počet hodin celkem:	0	0	0	84

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
- v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žák vnímá roli digitálních technologií a práci s nimi v ekonomickém a právním kontextu

- využívá vhodné nástroje pro výpočty ekonomických údajů (mzdy, RPSN aj.) pro jejich zobrazování (např. výpočty mezd, výpočty úrokových sazeb)
- používá dostupné aplikace k ekonomickým či pracovním účelům (např. k daňovým evidenčním povinnostem)

Název předmětu	ÚČETNICTVÍ			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	2	2
počet hodin celkem:	0	0	68	56

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá digitální zařízení, aplikace a nástroje včetně umělé inteligence.

- digitální technologie žák uzpůsobuje podle svých potřeb, nebo pracovní prostředí.
- dokáže pracovat s digitální obsahem v různých formátech.
- předchází situacím, které by ohrožovaly bezpečnost zařízení či tělesné a duševní zdraví žáka i ostatních.

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

Žák pracuje s informacemi a komunikačními prostředky

- používá základní a aplikační programové vybavení počítače, pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání je schopen využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých účetních výkazů, k získávání informací z různých zdrojů i k jejich sdílení, předává a prezentuje způsobem vhodným pro danou (komunikační) situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce

Název předmětu	TECHNIKA OBSLUHY A SLUŽEB			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	2(2)	2(2)	3(3)	1(1)
počet hodin celkem:	68	66	102	28

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák využívá digitálních technologií pro efektivní plnění odborných úkolů a praktických cvičení. Používá digitálních nástrojů při vytváření jednoduché odborné dokumentace a komunikaci v jejich profesi; je schopen začlenit digitálních technologií do každodenních odborných činností, které odpovídají jeho budoucímu povolání; ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, a využívá je ve školním a pracovním prostředí do veřejného života; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy; předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné i duševní zdraví i zdraví ostatních.

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

Žáci jsou schopni pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií, uvědomují si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a umí kriticky přistupovat k získaným informacím. Dokáží získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě internet. Jsou schopni používat základní a aplikační programové vybavení počítače, pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání. Využívají 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	TECHNOLOGIE PŘÍPRAVY POKRMŮ			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	5(5)	5(5)	0	1(1)
počet hodin celkem:	170	165	0	28

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. 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. Předchází situacím ohrožující bezpečnost, zařízení i dat, situacím ohrožující 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 potřebné odborné informace, které zpracovává a prezentuje je.

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

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žáci ovládají digitální zařízení, aplikace a nástroje včetně umělé inteligence. Digitální technologie žáci uzpůsobují 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	HOTELOVÝ PROVOZ			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	2	1
počet hodin celkem:	0	0	68	28

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák využívá digitálních technologií pro efektivní plnění odborných úkolů a praktických cvičení. Je schopen začlenit digitálních technologií do každodenních odborných činností, které odpovídají jeho budoucímu povolání; ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, a využívá je ve školním a pracovním prostředí do veřejného života; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy; předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné i duševní zdraví i zdraví ostatních.

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. Vyhledává potřebné odborné informace, které zpracovává a prezentuje je.

Název předmětu	HOTELOVÝ SOFTWARE			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	1(1)	0
počet hodin celkem:	0	0	34	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

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	PODNIKÁNÍ V HOTELNICTVÍ			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	2	0
počet hodin celkem:	0	0	68	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
- v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žák vnímá roli digitálních technologií a práci s nimi v ekonomickém a právním kontextu

- využívá vhodné nástroje pro výpočty ekonomických údajů (mzdy, RPSN aj.) pro jejich zobrazování (např. výpočty mezd, výpočty úrokových sazeb)
- používá dostupné aplikace k ekonomickým či pracovním účelům (např. k daňovým evidenčním povinnostem)

Název předmětu	MARKETING A MANAGEMENT V HOTELNICTVÍ			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	0	2
počet hodin celkem:	0	0	0	56

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá digitální zařízení, aplikace a nástroje včetně umělé inteligence.

Digitální technologie žák uzpůsobuje podle svých potřeb, nebo pracovní prostředí.

Dokáže pracovat s digitální obsahem v různých formátech.

Předcházím situacím, které by ohrožovaly bezpečnost zařízení či tělesné a duševní zdraví žáka i ostatních.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Žáci pracují s informacemi a komunikačními prostředky

- používají základního a aplikačního programového vybavení počítače, pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání

- jsou 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	ZEMĚPIS CESTOVNÍHO RUCHU			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	3	4
počet hodin celkem:	0	0	102	112

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 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. Žák se vyrovnává s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy. 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 umí pracovat s informacemi a komunikačními prostředky, ovládá základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání, schopen využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů.

Název předmětu	CESTOVNÍ RUCH			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	1	0	0
počet hodin celkem:	0	33	0	0

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 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. Žák se vyrovnává s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy. 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 umí pracovat s informacemi a komunikačními prostředky, ovládá základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání, schopen využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů.

Název předmětu	PRŮVODCOVSKÁ ČINNOST			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	0	1	0
počet hodin celkem:	0	0	34	0

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 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. Žák se vyrovnává s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy. 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 umí pracovat s informacemi a komunikačními prostředky, ovládá základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání, schopen využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů.

Název předmětu	TECHNIKA ADMINISTRATIVY			
ročník :	I.	II.	III.	IV.
počet hodin :	2(2)	0	0	0
počet hodin celkem :	68	0	0	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

Efektivnější práce s informačními a komunikačními technologiemi přispívá ke zvýšení efektivity výuky v ostatních předmětech

Název předmětu	OBCHODNÍ KORESPONDENCE			
ročník:	I.	II.	III.	IV.
počet hodin:	0	2(2)	0	0
počet hodin celkem:	0	66	0	0

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

AUTORSKÝ KOLEKTIV

Dodatek ke školnímu vzdělávacímu programu HOT – Hotelnictví a turismus byl upraven v období leden – duben 2025 za přičinění níže uvedeného autorského týmu s přispěním jednotlivých předmětových komisí :

- Mgr. Jiří Nekuda, koordinátor tvorby školního vzdělávacího programu
- Mgr. Martina Černá
- Mgr. Ivana Frýdlová
- Mgr. Pavla Jarolímková
- Ing. Hana Šplíchalová
- Bc. Václav Kulhánec
- Ing. Eva Rybková
- Bc. Ivana Prokešová
- Bc. Roman Rumler
- Mgr. Monika Skramušská
- Mgr. Eva Stammová
- Ing. Vladimíra Tišerová
- Mgr. Pavel Vašíček
- Mgr. Bc. Jitka Vrátilová