

Školní vzdělávací program: Cukrář

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:	Cukrář	
Kód a název oboru vzdělání:	29-54-H/01 Cukrář	
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
OBSAH	3
DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU, KTERÝ JE PLATNÝ OD 1. 9. 2022	4
UČEBNÍ OSNOVY	5
Český jazyk	5
Cizí jazyk - Anglický jazyk.....	5
Základy společenských věd.....	6
Základy přírodních věd	7
Matematika.....	7
Literatura a kultura	8
Tělesná výchova.....	9
Informatika	9
Ekonomika a podnikání.....	11
Technologie	12
Suroviny	13
Stroje a zařízení.....	13
Odborné kreslení	14
Odborný výcvik.....	15
AUTORSKÝ KOLEKTIV	16

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

Na základě opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy č.j.: MŠMT – 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 konzervatoří a lyceí), L0 a L5.

Školní vzdělávací program HŠ, OA a SPŠ Teplice oboru vzdělání **29-54-H/01 Cukrář** 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. a 3. ročník tohoto oboru.

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	CIZÍ JAZYK - ANGLICKÝ JAZYK		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1,5(1,5)	2(2)	2,5(2,5)
počet hodin celkem:	49,5	66	82,5

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	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:

- 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

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
- znají právních norem týkajících se digitálního prostředí
- chrání citlivé a osobních údaje, duševního 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

Digitální kompetence

- ovládat 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
- vytvářet, vylepšovat a propojovat digitální obsah v různých formátech
- vyjadřovat se za pomoci digitálních prostředků

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

- 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

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

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

Žák ovládá digitální zařízení, aplikace a nástroje, a to včetně umělé inteligence. Využívání digitálních technologií žák uzpůsobuje podle svých potřeb, nebo pracovního prostředí. Je schopen improvizace, pracuje 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 využívají možnosti digitální technologie. Jsou vedeni k tomu, 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.
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

- 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

- 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		
	I.	II.	III.
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	3	3	4
počet hodin celkem:	99	99	132

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikaci služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence. Využívá je v školním a pracovním prostředí. Osvojuje si práci s digitálními nástroji v Technologii (princip výrobních postupů, využití v cukrářské výrobě). Kriticky hodnotí informace z digitálních zdrojů a ověřuje jejich důvěryhodnost.

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	SUROVINY		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	2	2,5	2,5
počet hodin celkem:	66	82,5	82,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence. Využívá je v školním a pracovním prostředí. Osvojuje si práci s digitálními nástroji ve Surovinách (princip výroby potravin, využití v cukrářské výrobě). Kriticky hodnotí informace z digitálních zdrojů a ověřuje jejich důvěryhodnost.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

rozvíjí schopnost efektivně využívat digitální technologie v pracovním i osobním životě. Seznamuje se s on-line nástroji. Zdůrazňuje důležitost kybernetické bezpečnosti a ochrany osobních údajů. Efektivně vyhledává informace v digitálním prostředí. Komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky.

Název předmětu	STROJE A ZAŘÍZENÍ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	0,5	0,5
počet hodin celkem:	33	16,5	16,5

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence. Využívá je v školním a pracovním prostředí. Osvojuje si práci s digitálními nástroji ve Strojích a zařízeních (princip fungování strojů, využití v cukrářské výrobě). Kriticky hodnotí informace z digitálních zdrojů a ověřuje jejich důvěryhodnost.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

rozvíjí schopnost efektivně využívat digitální technologie v pracovním i osobním životě. Seznamuje se s on- line nástroji. Zdůrazňuje důležitost kybernetické bezpečnosti a ochrany osobních údajů. Efektivně vyhledává informace v digitálním prostředí. Komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky.

Název předmětu	ODBORNÉ KRESLENÍ		
ročník:	I.	II.	III.
počet hodin:	1	1	1
počet hodin celkem:	33	33	33

Přínos předmětu k rozvoji digitálních kompetencí

ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence. Využívá je v školním a pracovním prostředí. Osvojuje si práci s digitálními nástroji v Odborném kreslení (princip technik kreslení, využití v cukrářské výrobě). Kriticky hodnotí informace z digitálních zdrojů a ověřuje jejich důvěryhodnost.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

rozvíjí schopnost efektivně využívat digitální technologie v pracovním i osobním životě. Seznamuje se s on- line nástroji. Zdůrazňuje důležitost kybernetické bezpečnosti a ochrany osobních údajů. Efektivně vyhledává informace v digitálním prostředí. Komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky.

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

Používání aplikace ReApp: Cukráři se učí pracovat s aplikací ReApp, která jim umožňuje získávat důležité informace o přidělení na pracoviště a kontaktní údaje na jednotlivá pracoviště. Tímto způsobem se zlepšují jejich schopnosti v oblasti digitální komunikace a organizace.

Tvorba portfolia: Žáci pracují na svém portfoliu, což zahrnuje fotografování jejich výrobků. Tímto způsobem se učí základům digitální fotografie a úpravám obrázků, což je důležité pro prezentaci jejich práce.

Sociální síť a marketing: Cukráři se učí, jak vhodně umístit své výrobky na sociální síť. Tímto způsobem získávají dovednosti v oblasti digitálního marketingu, což je klíčové pro propagaci jejich práce a budování osobní značky.

Digitální gramotnost: Celkově se zlepšuje jejich digitální gramotnost, což zahrnuje schopnost efektivně používat různé digitální nástroje a technologie, které jsou dnes nezbytné v mnoha profesních oblastech.

Přínos předmětu k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět

Předmět Odborný výcvik má významný přínos k rozvoji průřezového tématu Člověk a digitální svět. Zde je několik klíčových oblastí, ve kterých se žáci díky tomuto předmětu rozvíjejí:

Digitální komunikace: Žáci se učí efektivně komunikovat pomocí digitálních nástrojů, jako je aplikace ReApp. Tímto způsobem získávají dovednosti potřebné pro moderní pracovní prostředí, kde je digitální komunikace nezbytná.

Správa informací: Práce s aplikací ReApp zahrnuje získávání a správu informací o přidělení na pracoviště a kontaktních údajích. Žáci se tak učí, jak efektivně vyhledávat, organizovat a využívat digitální informace.

Digitální tvorba: Tvorba portfolia a fotografování výrobků rozvíjí jejich schopnosti v oblasti digitální tvorby. Žáci se učí základům digitální fotografie a úpravám obrázků, což je důležité pro prezentaci jejich práce.

Digitální marketing: Umístění výrobků na sociální síť učí žáky základům digitálního marketingu. Získávají tak dovednosti potřebné pro propagaci své práce a budování osobní značky v digitálním světě.

AUTORSKÝ KOLEKTIV

Dodatek ke školnímu vzdělávací programu **29-54-H/01 - Cukrář** byl zpracován v období duben 2025 za přičinění níže uvedeného autorského týmu:

- Mgr. Jiří Nekuda, koordinátor tvorby ŠVP
- Ing. Lenka Kypová
- Ing. Hana Šplíchalová
- Mgr. Kateřina Řeháčková
- Mgr. Pavel Vašíček
- Bc. Petra Kulhánková
- Ing. Vladimíra Tišerová
- Bc. Václav Kulhánek