

Společenskovední vzdělávání a digitální technologie

Žáci v učebních oborech jsou vedeni k praktickému využívání digitálních technologií v každodenním i pracovním životě. Učíme je, jak efektivně, odpovědně a bezpečně používat technologie při styku s institucemi, při občanském rozhodování a řešení osobních, právních, hospodářských a sociálních otázek. Získávání, kritické hodnocení a ověřování informací z různých zdrojů, včetně těch z nástrojů umělé inteligence, je klíčovou součástí vzdělávání.

Jak rozvíjíme digitální kompetence žáků

V rámci ekonomického vzdělávání rozvíjíme digitální kompetence žáků tím, že:

- podporujeme žáky v efektivním a odpovědném využívání digitálních technologií, včetně nástrojů umělé inteligence, při komunikaci s ostatními lidmi a institucemi (člověk v lidském společenství);
- vedeme žáky k zapojování se do občanského života prostřednictvím digitálních technologií a k informovanému rozhodování (člověk jako občan);
- seznamujeme žáky s digitálními službami státu, veřejné správy a vedeme je pomocí reálných nebo modelových situací k jejich využívání (člověk a právo);
- podporujeme žáky k používání digitálních nástrojů pro vyhledávání pracovních příležitostí a hodnocení pracovních nabídek a zaměstnavatelů (člověk a hospodářství);
- vedeme žáky k využívání digitálních technologií při získávání informací o České republice, Evropě a světě a k jejich kritickému hodnocení (Česká republika, Evropa a svět).

Inspirace do výuky

1. Ukázky různých e-shopů (reálné i uměle vytvořené), nástroje pro ověřování věrohodnosti, tabulkový procesor, analýza dat, nástroj pro tvorbu prezentací, např. Whois.domaintools.com, scamadviser.com, Google Safe Browsing, Ms Excel, Google Sheets, Canva, MS PowerPoint, Datavrapper atd.

Žáci zkoumají různé on-line obchody a ověřují jejich důvěryhodnost (zda e-shop využívá https, uvádí IČO, kontakty, recenze, má zveřejněné VOP a zásady reklamace, zda je doména důvěryhodná), ověří věrohodnost e-shopů pomocí různých aplikací. Získané informace zapíší do tabulkového procesoru a vyhodnotí, zda jsou vybrané on-line obchody důvěryhodné. Svá zjištění a závěry zpracují formou prezentace, kterou představí před třídou.

2. Webové stránky portálů s pracovními nabídkami, tabulkový procesor, grafické vizualizace dat, např. MS Excel, Google Sheets, Jobs.cz, Prace.cz aj.

Žáci si na internetu vyhledají podobné pracovní nabídky z různých regionů ČR z oblasti studovaného oboru. Do tabulkového procesoru zaznamenají informace jako název pracovní pozice, mzdové ohodnocení, region. Graficky vizualizují nabízenou mzdu v různých regionech. Grafy komparují, vyvodí závěry, diskutují o důvodech rozdílů ve mzdách.

Společenskovědní vzdělávání a digitální technologie

3. On-line zpravodajské portály, textové editory či jejich cloudová řešení, nástroj pro tvorbu prezentací, např. MS Word, Google Docs, Seznamzpravy.cz, Novinky.cz, iDnes.cz, PowerPoint, Google Slides, Canva, Datawrapper aj.

Žáci si vyberou jednu zprávu ze světa, kterou zveřejnily alespoň 3 různé zpravodajské portály. Texty analyzují a porovnávají, jak se v různých zdrojích liší interpretace těchto událostí. Výsledky svého zkoumání zpracují formou prezentace, kterou představí před třídou.

4. On-line nástroje pro ověřování pravosti fotografií, prezentační nástroj či grafický nástroj pro zpracování výstupů

Žáci dostanou sérii historických fotografií (některé reálné, jiné upravené – např. deepfake, kolorované, přetvořené AI), v nástrojích pro ověřování pravosti původu fotografií si žáci ověří, zda je fotografie pravá, či nějak upravená. Svá zjištění zpracují formou prezentace nebo formou plakátu.

Náměty na konkrétní digitální nástroje a činnosti pro různé skupiny oborů (platformy)

A – technické obory

(např. mechanik opravář, elektrikář, krejčí, truhlář, instalatér, zedník)

Digitální technologie:

- textové editory a aplikace pro grafické návrhy,
- aplikace pro sledování osobního a rodinného rozpočtu,
- textové editory pro tvorbu dokumentů,
- grafické nástroje pro zpracování žákovského portfolia.

Digitální činnosti – příklady:

- vypracování atraktivního životopisu;
- sběr dat týkajících se rozpočtů, grafická vizualizace;
- sestavení reklamace zboží;
- tvorba digitálního portfolia žáka – fotodokumentace, komentáře, sebehodnocení.

B – ekonomické, obchodní, gastro, služby

(např. kuchař-číšník, prodavač, kadeřník, operátor skladování)

Digitální technologie:

- aplikace s otevřenými daty, tabulkové procesory;
- on-line banky v multimédiích vhodných ke stažení;
- grafické nástroje pro tvorbu audiovizuálního materiálu;
- textový editor pro tvorbu dokumentů.

Společenskovední vzdělávání a digitální technologie

Digitální činnosti – příklady:

- analýza volně dostupných statistických dat, grafické zpracování a zhodnocení;
- kontrola licencí volně dostupného digitálního obsahu;
- tvorba propagačních materiálů s ohledem na etické normy ve společnosti;
- sestavení reklamace zboží.

C – přírodovědné obory

(např. chemik, cukrář, zemědělec-farmář, opravář zemědělských strojů)

Digitální technologie:

- aplikace s otevřenými daty, tabulkové procesory;
- jednoduché aplikace pro sledování osobního rozpočtu;
- portály veřejné správy a odborných institucí (ČHMÚ, MŽP, MZe, SZPI, ČSÚ, Portal.gov.cz), grafický nástroj;
- fact-checking portály (např. Ověřovna! Od ČRo, Na pravou míru od AFP, Demagog.cz, Databáze fact-checků od Seznam.cz).

Digitální činnosti – příklady:

- zpracování volně dostupných dat v tabulkovém procesoru, vizualizace, analýza a interpretace výsledků;
- sestavení osobního rozpočtu, hodnocení výsledků hospodaření s vlastními zdroji;
- zpracování přehledu institucí a úřadů, které řeší environmentální nebo zemědělskou agendu v regionu, tvorba jednoduché infografiky;
- ověřování informací z médií o environmentálních či vědeckých otázkách (např. bio produkty, GMO, klima) pomocí fact-checking portálů.

D – umělecké obory

(např. umělecký kovář, umělecký truhlář, zlatník, umělecký keramik)

Digitální technologie:

- on-line banky v multimédiích vhodných ke stažení,
- vyhledávače obrázků,
- volně dostupná otevřená data,
- aplikace pro ověření původu a plagiátorství.

Digitální činnosti – příklady:

- kontrola licencí volně dostupného digitálního obsahu;
- vyhledávání originálních a upravených obrázků, analýza možné manipulace;
- vyhledávání registrovaných ochranných známek;
- kontrola originality textu nebo webového obsahu.

Společenskovední vzdělávání a digitální technologie

Kategorie H

E – pomáhající profese

(např. ošetřovatel)

Digitální technologie:

- aplikace pro osobní a rodinné rozpočty;
- nástroje pro rozvoj digitálního wellbeingu;
- volně dostupné rejstříky (např. obchodní rejstřík), tabulkový procesor;
- on-line formuláře pro tvorbu dotazníků spokojenosti.

Digitální činnosti – příklady:

- sběr dat týkajících se rozpočtů, grafická vizualizace, formulování závěrů;
- prevence syndromu vyhoření, péče o sebe sama;
- vyhledávání neziskových organizací v regionu;
- sestavení anonymizovaného formuláře spokojenosti zákazníků, dodržení právních zásad ochrany dat.