

Odborné vzdělávání a digitální technologie

Kategorie E

Žáci v učebních oborech SOŠ jsou vedeni k praktickému využívání digitálních technologií, včetně nástrojů umělé inteligence, v rámci jednoduchých odborných činností. Učíme je, jak používat digitální nástroje vhodné pro jejich budoucí práci. Důraz je kladen na rozvoj základních digitálních dovedností, které jim pomohou při výkonu běžných odborných úkolů.

Jak rozvíjíme digitální kompetence žáků

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

- učíme žáky používat jednoduché digitální nástroje a aplikace specifické pro jejich oborné zaměření;
- podporujeme žáky při využívání digitálních technologií pro plnění základních odborných úkolů;
- vedeme žáky k používání digitálních technologií při vytváření základní odborné dokumentace;
- učíme žáky používat umělou inteligenci (s patřičnou kritičností) pro rozpoznávání materiálů, kontrolu výrobků a zjednodušení pracovních postupů.

Inspirace do výuky

1. *Sestavení technické dokumentace – tvorba textu, vkládání multimédií, využívání umělé inteligence, např. MS Word, Google Docs, AI chatbot*

Žáci sepisují technickou dokumentaci ke svému projektu. V textovém dokumentu sepíší obsahovou část dokumentace, kriticky využívají umělou inteligenci pro generování části textů. Do dokumentace vkládají např. fotografie.

2. *Tvorba 3D návrhu objektu v CAD aplikaci a následný 3D tisk, např. SketchUp, TinkerCAD aj.*

Žáci navrhnu 3D objekt, objekt vymodelují v CAD aplikaci a připraví formát pro tisk na 3D tiskárně.

3. *Seberozvoj, vzdělávání se, sledování nových trendů v oboru, inspirace*

Žáci sledují instruktážní videa s postupy v dané oblasti, sledují nové trendy a sbírají podklady a inspiraci k výkonu svého povolání.

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

A – technické obory

(např. zednické práce, šití oděvů, kožedělná výroba, truhlářská výroba)

Digitální technologie:

- jednoduché CAD aplikace,
- tabulkové procesory,
- aplikace pro měření 3D objektů.

Odborné vzdělávání a digitální technologie



Kategorie E

Digitální činnosti – příklady:

- tvorba jednoduchých 3D návrhů;
- jednoduché přehledy spotřeb materiálu, stavů zásob;
- tvorba jednoduché tabulky pro výpočet odpracovaných hodin.

B – ekonomické, obchodní, gastro, služby

(např. prodavačské práce, provozní služby)

Digitální technologie:

- pokladní systém (simulace na PC/tabletu),
- jednoduchá tabulka v tabulkovém procesoru,
- on-line kalendáře a plánovače.

Digitální činnosti:

- příprava na výkon zaměstnání, trénink pracovních rutin;
- jednoduchá evidence stavů zásob, evidence tržeb;
- plánování směn a příprava podkladů pro evidenci mezd.

C – přírodovědné obory

(např. chemické práce, zahradnické práce, bižuterní výroba)

Digitální technologie:

- aplikace pro rozpoznání flóry,
- aplikace pro tvorbu a čtení QR kódů,
- kalendáře s připomínkami,
- jednoduchý tabulkový procesor.

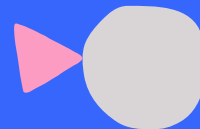
Digitální činnosti – příklady:

- rozpoznávání fauny a flóry v okolí,
- tvorba QR kódů pro označení materiálů či odkazů na různé záznamy,
- organizace směn a správa jednotlivých úkonů v zaměstnání,
- vedení základní evidence stavu zásob.

D – umělecké obory

V této kategorii vzdělání nejsou zastoupeny obory dané platformy.





Odborné vzdělávání a digitální technologie

E – pomáhající profese

(např. pečovatelské služby)

Digitální technologie:

- jednoduché nástroje pro mapu/trasu,
- jednoduché on-line formuláře,
- aplikace pro to-do listy s odškrtnutím,
- základní tabulkový procesor.

Digitální činnosti – příklady:

- mapování tras a plánování cesty za klienty, orientační doba příjezdu;
- rychlé záznamy úkonů péče;
- sestavení souborů jednoduchých postupů krok za krokem s možností odškrtnutí splněného úkonu;
- evidence expirací čisticích prostředků, prostředků osobní hygieny, nástrojů.

