

DataPro · Plán lekce: Nothing to Hide

Tematická skupina A – Data jako zboží

Co se děje s mými daty? | 5.–8. ročník | přibližně 90 minut

Předmět	Informatika, mediální výchova, společenské vědy
Délka	2 vyučovací hodiny po 45 minutách nebo jeden 90minutový blok
Prezentace	Dostupná na: https://www.datapro.education/datapro-webgames/ v části „Class Material“ → „Presentations: A – Data as a Good“
Doplňkové materiály	Před lekcí si učitel prostuduje průvodce hrou, který je dostupný na: https://www.datapro.education/datapro-webgames/
Odkaz na hru	https://dataprogames.ph-freiburg.de/nothing-to-hide/
Předchozí znalosti	Základní digitální gramotnost. Předchozí znalosti v oblasti ochrany osobních údajů nejsou nutné.

Výukové cíle

Po dokončení lekce žáci dokážou:

- vysvětlit, že uživatelská data mají pro digitální platformy ekonomickou hodnotu, a rozpoznat, kdy a jaká data jsou při používání digitálních služeb zpracovávána (A.1);
- rozlišit běžné osobní údaje a zvláštní kategorie osobních údajů (A.1);
- rozpoznat mechanismy, jako jsou sledování uživatelů, profilování a personalizovaná reklama (A.4);
- kriticky posoudit, jaké obchodní nebo jiné zájmy mohou stát za fungováním digitální platformy (A.3);
- pojmenovat rizika spojená s veřejným sdílením osobních informací a dalších údajů (A.2).

Struktura lekce

Čas	Fáze / cíl	Průběh lekce	Snímek / materiály
5 min	Úvod <i>Aktivace předchozích znalostí</i>	Položte žákům otázku: Které aplikace používáte každý den? Platíte za jejich používání peníze? Odpovědi zapisujte na tabuli, zatím bez dalšího vysvětlování.	Bez prezentace – společná úvodní diskuse.
10 min	Výklad: Proč mají data hodnotu <i>Seznámení s tím, jak z dat vznikají</i>	Vysvětlíte, co jsou data a jak lze z jednotlivých datových bodů postupně vytvářet informace a znalosti: data → informace → znalosti . Poté	Snímky 2–3: Co jsou data? Snímek 4: Kategorie osobních údajů podle GDPR.

	<i>informace a jak je platformy využívají</i>	se třídou projděte základní kategorie osobních údajů a diskutujte o tom, které z nich běžně sdílíme.	
35 min	Skupinová práce <i>Rozpoznávání sdílených údajů a vytváření datových profilů</i>	1. Ve dvojicích nebo malých skupinách žáci vypracují úkol 1 v pracovním listu a zamyslí se nad tím, jaká data běžně sdílejí. 2. Společně ve třídě rozřídíte výsledky a diskutujte o tom, která data mohou platformy využívat k personalizaci obsahu a reklamy. 3. Žáci vypracují úkol 2 a na základě předchozích zjištění vytvoří modelový personalizovaný datový profil. 4. Následuje společná diskuse o tom, proč jsou tyto profily pro digitální platformy cenné.	Snímek 5: Pracovní list – úkol 1: Jaká data dobrovolně sdílíme? Snímky 6–9: Shrnutí výsledků a představení digitálních obchodních modelů. Snímek 11: Jak personalizovaná reklama vytváří ekonomickou hodnotu.
30 min	Hra: Nothing to Hide <i>Uplatnění získaných znalostí v modelové situaci</i>	Žáci pracují ve dvojicích, ideálně 2 žáci na jedno zařízení . Během hry sledují zejména: Jaká data jsou po uživateli požadována? Co se stane, když je poskytne? Jaké výhody a rizika z toho vyplývají? Volitelně si mohou poznamenat jedno rozhodnutí, které je překvapilo nebo nad kterým váhali.	Odkaz na hru: https://www.datapro.education/datapro-webgames/ Snímek 12: Odkaz na hru.
10 min	Reflexe <i>Propojení zkušenosti ze hry s tématem lekce</i>	Veďte závěrečnou diskusi: Byla služba ve hře skutečně zdarma? Jakým způsobem za ni avatar „platil“? Jakou hodnotu měla jeho data? Co byste po dnešní lekci udělali při používání sociálních sítí jinak? Každý žák na závěr uvede jeden konkrétní krok, který může použít v praxi. Volitelně lze porovnat výsledky nebo skóre ze hry, ale bez soutěžního hodnocení.	V případě potřeby se vraťte ke snímku 7 nebo 8: Proč jsou data cenná? Odpovědi žáků zapisujte na tabuli.

Poznámky

- Snímky 5 a 11** obsahují metodické poznámky k využití pracovního listu (úkoly 1 a 2). Učitel je může podle potřeby upravit s ohledem na věk žáků, úroveň třídy nebo dostupný čas.



- **Během hry doporučujeme práci ve dvojicích**, protože podporuje společné přemýšlení a diskusi o jednotlivých rozhodnutích. Před zahájením hry zadejte žákům konkrétní pozorovací úkol, například: *Jaká data jsou po uživateli požadována? Co získá výměnou za jejich sdílení?*
- Při práci s příklady osobních a citlivých údajů **nikdy nepoužívejte skutečné údaje žáků**. Pracujte s modelovými, anonymními nebo fiktivními příklady.
- Před použitím aktivity ve třídě si prosím prostudujte **Průvodce hrou pro učitele**, který obsahuje podrobnější informace k průběhu hry a jejímu využití ve výuce.

Hodnocení

- Kahoot kvíz dostupný na: datapro.education/training-material
- Krátká písemná odpověď:
Ve dvou větách vysvětlete, proč může být používání TikToku bezplatné pro uživatele, přestože platforma na jeho používání vydělává.
- Závěrečná reflexe:
Uvedte jeden příklad dat, která o vás může digitální platforma získávat, a vysvětlete, jak je může ekonomicky využít.
- Pokud žáci hrají Smart Home Challenge / Nothing to Hide dvakrát – například před lekcí a po ní – lze porovnat jejich rozhodnutí a výsledné skóre a diskutovat o tom, zda se jejich přístup ke sdílení dat změnil.

Projekt	DataPro – Erasmus+
Instituce	Pädagogische Hochschule Freiburg
Autor/ka	Renata Säuberli
Datum	Červen 2026



Spolufinancováno
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.