



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

3. ročník				
Očekávané výstupy RVP (2. období)	Tematický okruh	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo (tematický plán)	Přesahy vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
1-5-1-01 Uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat.	Data, informace a modelování	Žák umí vyhledávat informace prostřednictvím internetových vyhledávačů. Umí přenášet vybrané informace a zpracovávat je v jiných aplikacích.	Seznámení s běžně využívanými vyhledávači. Správné sestavování dotazů, filtrování informací.	
1-5-1-03 Vyčte informace z daného modelu.		Žák umí odlišit informace podstatné od nepodstatných, umí sestavit vlastní kompilaci z více informačních zdrojů. Žák se seznámí s principy kódování informací prostřednictvím symbolických značek.	Práce s daty ve sdíleném prostředí, efektivní výměna a zpracování informací. Různé způsoby kódování informací, využití grafických piktogramů a emotikonů pro sdělení obsahu, porozumění graficky zaznamenaným informacím.	Přesah do prvouky - tvorba dokumentu na téma zadané pedagogem.
1-5-2-01 Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.	Algoritmizace a programování	Žák se seznámí s termínem algoritmus, je schopen do jednoduchého grafického schématu zaznamenat běžnou situaci každodenního života.	Sestavujeme vývojový diagram běžných situací. „Pracujeme jako stroje“ prostřednictvím hry na roboty postupujeme podle předem vytvořených	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

			algoritmů.	
1-5-2-02 Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.		Žák sestaví postup cesty postavičky či robotovi tak, aby překonal překážky a dostal se na požadované místo. Je schopen sestavit více variant. Žák je schopen sestavit jednoduchého robota dle návodu	Přípravná cvičení pro programování formou hry a pracovních listů. Práce s aplikací simulující chování robota, hledání optimálního plánu cesty virtuální postavy. Pracovní listy – vyhledávání optimálního řešení situace, orientace v situačním schématu . Práce s robotickou stavebnicí	
I-5-2-03 V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.		Žák se seznámí s grafickým programovacím jazykem využívajícím zapojování programových bloků. Je schopen odhalit jednoduchou chybu v navrženém postupu.	Seznámení s vývojovým prostředím SCRATCH Tvorba jednoduchých programů reagujících na vstupní události. Klademe důraz na tvorbu úsporných algoritmů.	
1-5-3-01 V systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi.	Informační systémy	Žák ví o existenci kancelářských aplikací v on-line i offline podobě a umí s nimi v omezené míře pracovat.	Základní seznámení s prostředím kancelářských editorů v offline i on-line podobě. Vyhledávání v textu.	Přesah do ČJ – základní pravidla elektronické konverzace.



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

<p>1-5-3-02 Pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data.</p>		<p>Žák umí přehledně znázornit data v tabulce a graficky je vyjádřit.</p>	<p>Základy zpracování dat, tvorba jednoduché tabulky doplněné grafem (využití připravených šablon).</p>	<p>Přesah do matematiky (grafické znázornění matematických dat).</p>
<p>1-5-4-01 Najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu.</p>	<p>Digitální technologie</p>	<p>Žák je schopen využívat digitální zařízení všech základních typů (PC, tablet, mobilní telefon).</p>	<p>Práce s běžnými zařízeními a jejich operačními systémy, základní nastavení uživatelského prostředí. Seznámení se s jednotlivými součástmi IT prostředků a základy jejich obsluhy (jaké základní komponenty počítačových sestav, a mobilních IT zařízení; řešení běžných situací)</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

<p>1-5-4-03 Dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi.</p>		<p>Žák zná a respektuje pravidla bezpečnosti při práci s počítačem, řídí se základními pravidly ochrany osobních dat.</p>	<p>Bezpečnost práce a základní pravidla při bezpečném využívání informačních technologií.</p> <p>Práce s lokálními i cloudovými uživatelskými účty, nastavení uživatelského prostředí.</p> <p>Základní návyky při ovládání aplikací (práce s okny, základy práce se soubory a složkami, ukládání souborů, lokálně i do cloudu).</p>	<p>Přesah do všech předmětů – využití cloudových služeb (virtuální učebny, nástroje pro distanční výuku)</p>
---	--	---	---	--



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

4. ročník

Očekávané výstupy RVP (2. období)	Tematický okruh	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo (tematický plán)	Přesahy vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
1-5-1-01 Uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat.	Data, informace a modelování	Žák je schopen samostatně využívat internetové vyhledávače, umí pokládat konkrétní dotazy a informace třídit dle relevance a typu obsahu. Umí přenášet informace, citovat a zpracovávat je v jiných aplikacích. Žák je schopen sestavit jednoduchý dotazník pomocí dostupných nástrojů.	Internetové prohlížeče a možnosti jejich nastavení, seznámení s běžně využívanými vyhledávači (rozlišení pojmů vyhledávač a prohlížeč). Rozlišení podstatných a nepodstatných informací, nalezení podstaty řešeného problému. Správné sestavování dotazů, filtrování informací, sdílení informací za pomoci cloudových služeb Využití nástrojů na získávání dat – tvorba vlastního formuláře.	Přesah do ostatních předmětů – efektivní vyhledávání informací.
I-5-1-02 Popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji.		Žák znázorní informace na požadované téma prostřednictvím prezentačních nástrojů.	Práce v on-line i offline prezentačních nástrojích, základní zásady tvorby prezentací.	Přesah do výtvarné výchovy – tvorba jednoduché animace s využitím výtvarných prostředků (modelované postavičky,



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>Žák dovede zpracovat a přenést informaci z reálného prostředí do digitální podoby.</p> <p>Žák využívá kritické myšlení při posuzování zobrazovaných dat.</p> <p>Žák je schopen vytvářet i zpracovávat a analyzovat grafické materiály.</p>	<p>Základy prezentování multimediálního obsahu.</p> <p>Využití piktogramů a emotikonů v komunikaci. Fikce versus realita – ukázka tvorby jednoduchých fotomontáží.</p> <p>Vysvětlení termínu pixel, rastr, vektorová a rastrová grafika.</p> <p>Práce s jednoduchým rastrovým a vektorovým grafickým editorem, úprava 2D i 3D grafiky, tvorba vlastní jednoduché animace, práce s audiovizuálním obsahem.</p> <p>Sestavení obrazce na základě instrukcí (spojování a skládání geometrických útvarů).</p> <p>Různé způsoby grafického znázornění informace.</p>	<p>kresba)</p> <p>Přesah do matematiky – využití geometrických Přesah do matematiky - využití geometrických útvarů při sestavení grafické informace.</p> <p>Přesah do hudební výchovy (úprava a střih nahraných audio stop).</p>
<p>1-5-1-03 Vyčte informace z daného modelu</p>		<p>Žák je schopen získanou informaci kriticky posoudit a ověřit její platnost, umí odlišit informace podstatné</p>	<p>Ověřování a kritické posouzení předkládaných informací, pracujeme s informačními zdroji., práce</p>	<p>Přesah do vlastivědy, přírodovědy - tvorba typograficky i obsahově korektního dokumentu na</p>



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>od nepodstatných.</p> <p>Žák se seznámí s modely myšlenkových map.</p> <p>Žák se seznámí s principy kódování informací prostřednictvím symbolických značek.</p>	<p>se systémy umělé inteligence.</p> <p>Práce s textovým editorem – využití nástrojů na korekci a editaci dokumentu, využití komentářů.</p> <p>Práce s aplikací na tvorbu myšlenkových map.</p> <p>Seznámení s čárovými a QR kódy, kódování informace číslem a obrazem, základy šifrování - seznámení se s jednoduchými způsoby šifrování a zakódování předávané (textové i grafické) informace.</p> <p>Dešifrování informace na základě předloženého klíče.</p>	<p>téma zadané pedagogem.</p>
<p>1-5-2-01 Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<p>Žák se seznámí s termínem algoritmus, naučí se používat základní termíny a značky pro grafický záznam algoritmu.</p> <p>Žák je schopen do vývojového diagramu zaznamenat běžnou situaci každodenního života.</p>	<p>Sestavujeme vývojový diagram běžných situací.</p> <p>„Pracujeme jako stroje“ prostřednictvím hry na roboty postupujeme podle předem vytvořených algoritmů.</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

<p>1-5-2-02 Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.</p>		<p>Žák je schopen na základě stanovené situace navrhnout algoritmus, který situaci řeší.</p>	<p>Přípravná cvičení pro programování formou hry a pracovních listů.</p> <p>Práce s aplikací simulující chování robota, práce s reálnou robotickou stavebnicí (LEGO, Micro:BIT).</p> <p>Definujeme optimální plán cesty virtuální (reálné) postavy.</p>	
<p>I-5-2-03 V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.</p>		<p>Žák se seznámí s grafickým programovacím jazykem využívajícím zapojování programových bloků.</p> <p>Žák je schopen tvořit vlastní jednoduché programy a ověřovat jejich funkčnost.</p>	<p>Seznámení s vývojovým prostředím SCRATCH (s návazností na reálné robotické stavebnice).</p> <p>Tvorba jednoduchých programů reagujících na vstupní události. Využití sekvencí, podmínek a podprogramů při sestavení vlastního programu.</p> <p>Spojování příkazů do logických celků, práce s náhodnými čísly, animace v programu.</p>	<p>Přesah do pracovního vyučování – práce se stavebnicí</p>
<p>I-5-2-04 Ověří správnost jím navrženého</p>		<p>Žák je schopen odhalit příčinu chybného výstupu z</p>	<p>Společná prezentace prací na zadané téma, kolektivní</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.		daného algoritmu, dokáže navrhnout řešení vedoucí k nápravě chyby.	rozbor a analýza problémů.	
1-5-3-01 V systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi.		Žák umí pracovat se strukturovanými daty, umí využívat základní pravidla typografie, seznámení s různými přístupy k formátování dokumentů.	Základy strukturování dat v textu s využitím kancelářských aplikací. Typografické zásady, využití stylů, generování obsahu.	
1-5-3-02 Pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data.	Informační systémy	Žák umí přehledně znázornit data v tabulce a graficky je vyjádřit. Žák dokáže při znázornění dat využívat jednoduché vzorce a formátovat data v závislosti na jejich obsahu.	Základy zpracování dat v tabulkovém procesoru, podmíněné formátování, tvorba grafů, tvorba vlastních projektů zaměřených na zpracování dat.	Přesah do matematiky (práce se základními vzorci, grafické znázornění matematických dat).
1-5-4-01 Najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu.	Digitální technologie	Žák je schopen využívat digitální zařízení všech základních typů (PC, tablet, mobilní telefon). Chápe význam pojmu operační systém, je schopen orientovat se v souborovém systému. V základní míře ovládá běžně využívané programy pro zpracování dat a tvorbu	Seznámení s termínem operační systém. Práce s různými operačními systémy i seznámení s méně běžnými. Adresářová struktura, základy zálohování dat. Logické uspořádání operačních systémů, organizace dat.	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		digitálního obsahu	Nástroje pro efektivní práci v operačním systému, efektivní práce se soubory a adresáři, klávesové zkratky, možnosti individuálního nastavení uživatelského prostředí.	
I-5-4-02 Propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí.		Žák chápe základní principy počítačových sítí, je seznámen se základními pojmy souvisejícími s komunikací mezi zařízeními, je schopen sdílet data s požadovanými oprávněními.	Co jsou počítačové sítě, základy historie počítačových sítí, základy historie mobilních zařízení. Sdílení dat, nastavení zabezpečení, ochrana soukromí.	
1-5-4-03 Dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi.		Žák zná a respektuje pravidla bezpečnosti při práci s počítačem, řídí se základními pravidly ochrany osobních dat. Žák si umí zabezpečit a spravovat vlastní cloudové prostředí.	Bezpečnost práce při používání informačních technologií. Práce s lokálními i cloudovými uživatelskými účty, nastavení uživatelského prostředí, nastavení ochrany dat u cloudových účtů. Správné využití možností sdílení dat, nastavení zabezpečení, plné využití školních informačních systémů.	Přesah do všech předmětů – využití cloudových služeb (virtuální učebny, nástroje pro distanční výuku).



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

5. ročník

Očekávané výstupy RVP (2. období)	Tematický okruh	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo (tematický plán)	Přesahy vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
1-5-1-01 Uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat.	Data, informace a modelování	Žák je schopen rychle a efektivně využívat internetové vyhledávače, umí pokládat konkrétní dotazy a informace třídit dle relevance a typu obsahu. Umí přenášet informace, citovat a zpracovávat je v jiných aplikacích. Žák je schopen sestavit jednoduchý dotazník pomocí dostupných nástrojů, dokáže vyhodnotit získaná data.	Internetové prohlížeče a možnosti jejich nastavení, seznámení s běžně využívanými vyhledávači (rozlišení pojmů vyhledávač a prohlížeč). Správné sestavování dotazů, filtrování informací. Využití nástrojů na získávání dat – tvorba vlastního formuláře, možnosti vyhodnocení dat.	Přesah do ostatních předmětů – efektivní vyhledávání informací.
I-5-1-02 Popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji.		Žák znázorní informace na požadované téma prostřednictvím prezentačních nástrojů, je schopen informaci srozumitelně přednést svým spolužákům. Žák dovede zpracovat a přenést informaci z reálného prostředí do	Práce v on-line i offline prezentačních nástrojích, základní zásady tvorby prezentací, pokročilé postupy (animace, odkazy mezi stránkami, tvorba jednoduché „interaktivní“ prezentace). Umělá inteligence jako zdroj informací, kritické	Přesah do výtvarné výchovy – tvorba jednoduché animace s využitím výtvarných prostředků (modelované postavičky, kresba).



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>digitální podoby.</p> <p>Žák využívá kritické myšlení při posuzování zobrazovaných dat.</p> <p>Žák je schopen vytvářet i zpracovávat a analyzovat grafické materiály.</p>	<p>posouzení výstupů.</p> <p>Tvorba tabulek s využitím jednoduchých funkcí, řazení dat v tabulkách, podmíněné formátování a znázornění dat prostřednictvím grafu.</p> <p>Základní zásady tvorby a prezentování multimediálního obsahu, střih zvuku a videa.</p> <p>Fikce versus realita – tvorba jednoduchých fotomontáží, pokročilejší práce s rastrovým a vektorovým grafickým editorem.</p> <p>Tvorba vlastní grafické prezentace s reálným i uměle vytvořeným obsahem (fotomontáž, úprava vektorové 2D i 3D grafiky).</p> <p>Tvorba, úprava a prezentace vlastní jednoduché animace.</p>	<p>Přesah do matematiky – práce s tabulkami a grafickým znázorněním dat</p>
<p>1-5-1-03 Vyčte informace z daného modelu</p>		<p>Žák je schopen získanou informaci kriticky posoudit a ověřit její platnost, umí odlišit informace podstatné od nepodstatných, umí</p>	<p>Ověřování a kritické posouzení předkládaných informací, pracujeme s informačními zdroji.</p>	<p>Přesah do vlastivědy, přírodovědy - tvorba typograficky i obsahově korektního dokumentu na téma zadané pedagogem.</p>



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>sestavit vlastní kompilaci z více informačních zdrojů a data přehledně zpracovat.</p> <p>Žák pracuje s modely myšlenkových map.</p> <p>Žák se seznámí s principy kódování informací prostřednictvím symbolických značek.</p>	<p>Práce s textovým editorem – využití nástrojů na korekci a editaci dokumentu, využití komentářů, generování obsahu dokumentu, záhlaví, zápatí, automatický text. Editace dokumentů ve sdíleném prostředí.</p> <p>Tvorba myšlenkových map a orientace v nich. Různé způsoby kódování a dekodování informace (pomocí čísel a symbolů), práce se šiframi.</p> <p>Záznam informace prostřednictvím grafických značek a piktogramů, řešení problému prostřednictvím obrázkových modelů a grafických schémat, práce s grafovými modely.</p> <p>Praktická ukázka kryptografie, ochrana dat.</p>	
<p>1-5-2-01 Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<p>Žák je schopen sestavit složitější algoritmy.</p> <p>Žák je schopen do vývojového diagramu zaznamenat běžnou situaci</p>	<p>Algoritmizace problému, sestavujeme vývojový diagram běžných situací (na papír či za pomoci specializovaného softwaru).</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		každodenního života.		
<p>1-5-2-02 Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.</p>		<p>Žák je schopen na základě stanovené situace navrhnout algoritmus, který situaci řeší.</p>	<p>Práce s aplikací simulující chování robota, práce s reálnou robotickou hračkou.</p> <p>Definujeme optimální plán cesty virtuální (reálné) postavy.</p> <p>Využití robotických hraček (či jejich simulátorů) a jednoduchých programovatelných desek při tvorbě jednoduchého algoritmu.</p> <p>Sestavujeme programy reagující na informace ze senzorů (reálných či simulovaných).</p>	
<p>I-5-2-03 V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.</p>		<p>Žák se seznámí s grafickým programovacím jazykem využívajícím zapojování programových bloků.</p> <p>Žák je schopen tvořit vlastní jednoduché programy a ověřovat jejich funkčnost.</p> <p>Žák je schopen při vývoji</p>	<p>Práce v prostředí SCRATCH a Microsoft MakeCode (s možnou návazností na reálné robotické stavebnice).</p> <p>Pokročilejší programy (komunikace mezi postavami, náhodné hodnoty, modifikace vzhledu postav apod.)</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>vlastní aplikace spolupracovat s ostatními spolužáky a sdílet jednotlivé postupy.</p>	<p>Tvorba jednoduchých programů reagujících na vstupní události.</p> <p>Využití sekvencí, podmínek a podprogramů při sestavení vlastního programu.</p> <p>Využití vlastních bloků (funkcí), práce s jednoduchými proměnnými, předávání parametrů.</p> <p>Práce s robotickými stavebnicemi – reakce na vstupní podněty, práce se senzory.</p>	
<p>I-5-2-04 Ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.</p>		<p>Žák je schopen odhalit příčinu chybného výstupu z daného algoritmu, dokáže navrhnout řešení vedoucí k nápravě chyby.</p>	<p>Společná prezentace prací na zadané téma, kolektivní rozběr a analýza problémů.</p> <p>Ukázka využití umělé inteligence při tvorbě vlastních algoritmů, korekce chyb v takto vytvořených programech.</p>	
<p>1-5-3-01 V systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi.</p>	<p>Informační systémy</p>	<p>Žák umí pracovat se strukturovanými daty, umí využívat základní pravidla typografie, seznámení se</p>	<p>Práce v offline i on-line kancelářských systémech, základy strukturování dat v textu, využívání odkazů na</p>	



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		systemy pro strukturované poznámky, seznámení s různými přístupy k formátování dokumentů.	externí zdroje. Pochopení vztahu mezi systémem a jeho prvky, vyjádření vztahů a struktury systémů, se kterými se setkává v běžném životě.	
1-5-3-02 Pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data.		Žák umí přehledně znázornit data v tabulce a graficky je vyjádřit. Žák dokáže při znázornění dat využívat jednoduché vzorce a formátovat data v závislosti na jejich obsahu.	Základy zpracování dat v tabulkovém procesoru, podmíněné formátování, tvorba grafů, tvorba vlastních projektů zaměřených na zpracování dat.	Přesah do matematiky (práce se základními vzorci, grafické znázornění matematických dat).
1-5-4-01 Najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu.	Digitální technologie	Žák je schopen využívat digitální zařízení všech základních typů (PC, tablet, mobilní telefon). Chápe význam pojmu operační systém, je schopen orientovat se v souborovém systému. V základní míře ovládá běžně využívané programy pro zpracování dat a tvorbu digitálního obsahu.	Práce s různými operačními systémy, seznámení s méně běžnými, virtualizace, praktický nácvik instalace operačního systému ve virtuálním prostředí. Logické uspořádání operačních systémů, organizace dat. Nastavení atributů souborů a složek, vlastnictví, sdílení. Nástroje pro efektivní práci v operačním systému, možnosti individuálního	Přesah do hudební výchovy (úprava a střih nahraných audio stop, práce se zvukem).



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

			<p>nastavení uživatelského prostředí.</p> <p>Práce s aplikacemi zaměřenými na tvorbu a úpravu multimediálního obsahu, úprava audio stop.</p>	
<p>I-5-4-02 Propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí.</p>		<p>Žák chápe základní principy počítačových sítí, je seznámen se základními pojmy souvisejícími s komunikací mezi zařízeními, je schopen sdílet data s požadovanými oprávněními.</p>	<p>Co jsou počítačové sítě, základy historie počítačových sítí, základy historie mobilních zařízení, seznámení se základní terminologií (dělení dle topologie a rozsahu, co je IP adresa, server versus Klient, LAN, WAN, drátové a bezdrátové sítě).</p> <p>Ukázka základní konfigurace vybraných serverových služeb, ukázka vytvoření vlastního hot-spotu.</p> <p>Sdílení dat, nastavení zabezpečení, ochrana soukromí.</p>	
<p>1-5-4-03 Dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi.</p>		<p>Žák zná a respektuje pravidla bezpečnosti při práci s počítačem, řídí se základními pravidly ochrany</p>	<p>Bezpečnost práce při používání informačních technologií a hlavní zásady kyberbezpečnosti.</p>	<p>Přesah do všech předmětů – využití cloudových služeb (virtuální učebny, nástroje pro distanční výuku).</p>



Vzdělávací obsah předmětu INFORMATIKA

		<p>osobních dat.</p> <p>Žák si umí zabezpečit a spravovat vlastní cloudové prostředí.</p>	<p>Práce s lokálními i cloudovými uživatelskými účty, nastavení uživatelského prostředí s ohledem na ochranu osobních dat, nastavení ochrany dat u cloudových účtů.</p> <p>Správné využití možností sdílení dat, nastavení zabezpečení, plné využití školních informačních systémů.</p>	
--	--	---	---	--