

OBSAH

MODELOVÁNÍ	7
MODEL, SCHÉMATA A OBRAZOVÉ ZNÁZORNĚNÍ JEVŮ	8
GRAFY	20
GRAFY S VIZUALIZACÍ HODNOT	31
VÝSEČOVÝ (KRUHOVÝ) GRAF	35
SPOJNICOVÝ GRAF	37
ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ	41
ALGORITMUS	42
VÝVOJOVÝ DIAGRAM	45
ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ	56
PRACOVNÍ INFORMACE K VÝUCE PROGRAMOVÁNÍ PRO UČITELE	56
PROGRAMOVÁNÍ VE SCRATCHI	59
KRESLENÍ PROGRAMOVÁNÍM	80
VLASTNÍ BLOKY	92
PROMĚNNÉ	96
POČÍTAČOVÁ BEZPEČNOST	107
NÁSTRAHY DIGITÁLNÍHO SVĚTA	108
PHISHING	109
KYBERŠIKANNA	113
KOMUNIKUJ BEZPEČNĚ!	114
POČÍTAČOVÉ VIRY A ANTIVIROVÉ PROGRAMY	117
HESLA A PRÁCE S NIMI	119
DVOUFAKTOROVÁ AUTENTIZACE	121