

2. Přidání oprávnění: Pomocí tlačítka **Přidat oprávnění** lze přiřazení uživatelské role školní koordinátor, resp. školní administrátor, pro danou osobu aktivovat tlačítkem **Uložit**.

Obrázek 16 – Zavedení školního koordinátora III

3. Schválení přiřazení uživatelské role: Pokud jde o první přiřazenou uživatelskou roli ve škole pro uživatele, který již byl v systému zaregistrován, musí být toto přiřazení schváleno tímto uživatelem (více v kapitole 2.1.6, Přiřazování rolí v rámci školy).

Expirace je datum, dokdy má být aktivní daná uživatelská role (více viz kapitola 2.1, Přihlášení do systému).

### 3.1.2 Přidání vyučovacích předmětů a úpravy jejich názvů

Abyste mohli používat školní testování ve své škole, je třeba vybrat vyučovací předměty, ze kterých mohou být vaši žáci testováni. Bez výběru vyučovacího předmětu nebude možné testovat žáky v daném vyučovacím předmětu ani jinak využívat školní testování, protože testy jsou vázány na daný vyučovací předmět.

Obrázek 17 – Administrace vyučovacích předmětů

V menu **Administrace** zvolte v levém navigačním menu **Vyučovací předměty**. Dostupné předměty se rozbalí kliknutím na šipky v poli **Předměty**. Ty, které vybíráte, označíte kliknutím na jejich název. Počet takto označených předmětů je uveden nad seznamem předmětů. Pomocí šipky „**vpravo**“ vybrané předměty zařadíte mezi vybrané předměty školy. Šipkou „**vlevo**“ naopak z předmětů školy odstraníte ty, které se vám nehodí.

Vybrané vyučovací předměty školy je možné přejmenovat tak, jak je ve vaší škole zvykem, například podle školního vzdělávacího programu. Použijete k tomu pole pro alternativní název předmětu, vyplníte všechny názvy, které chcete změnit, a vše najednou uložíte kliknutím na **Ulož alternativní názvy**. Alternativní názvy budou použity ve všech výstupech školního testování v rámci školy.

Pokud políčko za názvem předmětu není vyplněno, systém bude používat název školního předmětu stejně, jak je uveden v číselníku. Názvy vyučovacích předmětů v číselníku jsou názvy obvykle užívané.