

TEMATICKÝ PLÁN UČIVA z predmetu

Informatika

Ročník: 1. Zameranie: alternatívne, trieda s NJ

Týždenný počet VH: 2

I. Informácie okolo nás

Základné pojmy - informácia, údaje, jednotky.

Textové informácie. Písmo, šifry, kódovanie.
Digitalizácia informácií.

Číselné sústavy - prevody, algoritmy
prevodov (2, 16). ASCII – kód.

Uchovávanie informácií – grafických, zvukových.

II. Počítačové systémy – hardvér a softvér.

Základná terminológia z oblasti PS. Princíp
práce počítača. Časti počítača.

Vstupno-výstupné zariadenia. Grafické
výstupné zariadenia. Multimédiá.

Pamäte, typy pamätí. Adresovanie pamäte.

Pamäťové médiá. Procesor, činnosť procesora.
Zbernica

Počítačová sieť. Softvér, rozdelenie podľa
oblastí použitia.

Operačný systém. MS Windows, Linux.
Služby a funkcie OS.

Práca s OS Windows. Súbory a priečinky.

Nastavenie pracovnej plochy. Práca s oknami, ikony.

Prieskumník. Systémové nástroje – scandisk,
defragmentácia.

III. Internet

Internet a počítačové siete- základné pojmy. Nástroje internetu. História. Spôsoby pripojenia
na internet.

Neinteraktívna komunikácia. Interaktívna komunikácia.

Získavanie a vyhľadávanie informácií. WWW stránky. Protokol FTP.

IV. Aplikačný softvér

Práca s grafikou.

Rastrový a vektorový grafický editor. Funkcie a vlastnosti programu Skicár.

Tvorba a editovanie obrázkov. Možnosti tlače.

Práca s textom

Popis prostredia a ovládanie programu. Práca so súborom. Písmo, symboly.

Odsek, formátovanie. Úpravy, nastavenie strany. Obrázky.

Tabulátory, Odrážky a číslovanie.

Samostatná práca s textom – tvorba dokumentov.

Práca s tabuľkami

Organizácia údajov v tabuľkách. Popis prostredia a ovládanie programu.

Vkladanie údajov. Tvorba tabuliek.

Zápis funkcií a vzorcov. Úlohy.

Úpravy tabuliek a formátovanie buniek.

Tvorba a úprava grafov. Tlač tabuliek a grafických objektov.

Prezentačný program Power Point

Popis prostredia a ovládanie programu. Proces tvorby snímok.

Tvorba prezentácie. Vkladanie textov, obrázkov, tabuliek, grafov.

Algoritmy a programovanie

Etapy riešenia problému – rozbor, návrh, algoritmus, program.

Realizácia algoritmu, programovací jazyk, premenné, príkazy priradenia, vstupu, výstupu.

Vetvenie programu, podmienený príkaz.

Príkaz cyklu. Podprogramy.

Tvorby programov

V. Informačná spoločnosť

Oblasti použitia IKT. Informatika a ekológia. Environmentálna výchova. Kultúrne a sociálne aspekty využívania IKT.

Bezpečnosť počítačových systémov. Antivírusová ochrana.