

**ČASOVO-TEMATICKÝ PLÁN Z PREDMETU INFORMATIKA - 1. ROČNÍK -  
TRIEDA SO ZAMERANÍM NA INFORMATIKU-  
ŠKOL. ROK 2003/2004**

**Predmet:** INFORMATIKA  
**Trieda:** 1.A  
**Počet hodín:** 99 / 3 hodiny týždenne

<b>Téma:</b>	<b>Počet hodín:</b>	<b>Mesiac:</b>
<b>1. INFORMÁCIE OKOLO NÁS, OBLASTI VYUŽITIA IKT</b>	<b>8 hodín</b>	<b>IX</b>
1.1. Bezpečnosť pri práci organizácia práce v poč. laboratóriu, hygiena pri práci s počítačom, ergonómia	1	
1.2. Informácia a údaj, typy údajov, uchovávanie, prenos, spracovávanie a prezentovanie údajov, vstup a výstup informácie, prenosový kanál, multimediálne a hypertextové informácie, multimediálne encyklopédie	3	
1.3. Oblasť použitia IKT, bezpečnosť poč. systémov, šifrovanie, program, programový produkt, SW a HW, delenie SW	2	
1.4. Právne aspekty používania SW, individuálne vlastníctvo programov		2
<b>2. ZÁKLADNÉ SLUŽBY INTERNETU</b>	<b>10 hodín</b>	<b>X</b>
2.1. Počítačová sieť, internet a intranet, telematika, netiketa – etika a pravidlá komunikácie v sieti Internet		2
2.2. Služby Internetu (email, WWW, ftp, IRC, ICQ, talk, el. obchodovanie)	2	
2.3. Základy práce s elektronickou poštou -odosielanie a príjem správ, vloženie príloh, konfigurácia poštového klienta	2	
2.4. Vyhľadávanie informácií na Internete, prehliadač a jeho možnosti	2	
2.5. Práca na medzinárodnom projekte	2	
<b>3. ALGORITMIZÁCIA ÚLOH</b>	<b>6 hodín</b>	<b>XI</b>
3.1. Úvod do algoritmizácie, algoritmy zo života	1	
3.2. Pojem algoritmu, vlastnosti algoritmov Príklady algoritmov, slovný popis algoritmu	1	
3.3. Spôsoby zápisov algoritmov, slovný zápis, vývojový diagram, prehľadný zápis algoritmov		2
<b>4. PROG. JAZYK COMLOGO resp. IMAGINE- úvod do programovania</b>	<b>10 hodín</b>	
4.1. Prostredie programu ComLogo, Imagine, priamy režim	1	
4.2. Grafické príkazy, kreslenie obrazcov, graficke obrazce a umenie	2	
4.3. Pojem premenných, cyklus	3	
4.4. Rekurzia	2	<b>XII</b>
4.5. Parametre korytnačiek, práca s viacerými korytnačkami	2	

<b>5. PROGRAMOVACÍ JAZYK PASCAL - základný kurz</b>	<b>30 hodín</b>	
5.1. Štruktúra programu v Pascale, identifikátory, výrazy, konštanty, premenné, typy	2	
5.2. Priradovací príkaz	4	
5.3. Príkazy vstupu a výstupu, formátovanie vstupov a výstupov	4	<b>I</b>
5.4. Príkazy pre vetvenie programu, príkaz <i>if-then-else</i> , príkaz <i>case</i>	4	
5.5. Príkazy cyklov, použitie cyklov - cyklus so známym počtom opakovaní <i>for-do</i> - cykly s podmienkou - <i>while, repeat</i>	8	
5.6. Príklady algoritmov s využitím cyklov	4	<b>II</b>
5.7. Opakovacie a praktické cvičenia	4	
<b>6. ŠTRUKTUROVANÉ A MODULÁRNE PROGRAMOVANIE</b>	<b>18 hodín</b>	<b>III</b>
6.1. Pojem podprogramu, funkcie a procedúry, štruktúra zápisu modulov, volanie v programe	2	
6.2. Globálne a lokálne premenné, formálne a skutočné parametre	4	
6.3. Podprogramy bez parametrov, s parametrami	4	
6.4. Štruktúrálly zápis programu, čitateľnosť programu,	2	
6.5. Boolovské funkcie, využitie	2	<b>IV</b>
6.6. Riešenie úloh	4	
<b>6. ZLOŽITEJŠIE DÁTOVÉ ŠTRUKTÚRY</b>	<b>14 hodín</b>	
6.1. Indexované premenné, jednorozmerné pole, deklarácia poľa	2	
6.2. Práca s poľom, cyklus, tvorba modulov pre čítanie a zápis poľa	6	
6.3. Dvojrozmerné polia - matice, vlastnosti maticami	4	<b>V</b>
6.1. Pojem <i>unitu</i> , vytváranie vlastnej knižnice modulov	2	
<b>7. ZADANIE INDIVIDUÁLNEHO PROJEKTU (programovanie)</b>		
<b>8. KONTROLA PROJEKTU A ZÁVEREČNÉ OPAKOVANIE</b>	<b>5 hodín</b>	<b>VI</b>

V Michalovciach 27.8.2003

Schválil riaditeľ školy

.....  
predseda PK