

Príprava na úlohu č.1 na maturitnej skúške.

So žiakmi sa preberajú teoretické poznatky a praktické prevedenia pre riešenie úloh na programovanie v konkrétnom programovacom jazyku (Freepascal v IDE prostredí Lazarus). Sleduje sa postup vytvorenia projektu *J E D N O D U - C H É H O programu* so vstupom z klávesnice/textový súbor a výstupom na textová obrazovka/textový súbor. Prejdeme všetky základné príkazy a príkazové štruktúry, jednoduché a zložené údajové typy, sekvenčný aj procedurálny spôsob zápisu a výkonu programu. Po tomto celku si obnovíme postup vytvorenia *textoveho projektu APLIKÁCIE*, kde sa doterajšie rozhranie pre V/V nahradí systémom: formulár, do neho umiestnené objekty súčiastka ako obslužný aj výkonný prostriedok, prenesené do zápisu zdrojového kódu spolu s príkazmi. Nadväznosť k nemu je predmet „Cvičenia z informatiky“ (pozri si anotáciu k tomuto predmetu)

Príprava na úlohu č.2 na maturitnej skúške.

Formou riešenia päťminútoviek, elektronických vypracovaní na vybranú odbornú tému, ústna obhajoba; sa žiaci pripravujú, získavajú skúsenosti, zhromažďujú a upevňujú si informácie pre zvládnutie úlohy č.2, trénujú si zostavenie a prevedenie odpovede na podobné témy aké sú obsahom úlohy č.2 na maturitnej skúške.

Spojenie „úlohy č.1 “ a „úlohy č.2“ do prípravy každého maturanta cez riešenie a skúšanie „Maturita na nečisto“, 30 minút príprava + 20 minút odpoveď ako na ostrej maturite.

Žiaci, ktorí nebudú maturovať z informatiky a zvolia si predmet.

Žiak, ktorý si vyberie predmet a neuvažuje o maturite z informatiky nebude zaťažovaný prácou v programovaní a bude sa venovať vypracovaniu voľnočasových úloh (využitie programov pre prácu s obrázkom, rastrový a vektorový editor; so zvukom; s „desktop publishing (DTP)“ softvérom na tvorbu článkov do novín a časopisov) alebo bude využívať počítačové vybavenie na prípravu na iné aj maturitné predmety.

Predmet je previazaný a dopĺňa predmet „Cvičenia z informatiky“ pri príprave žiakov na maturitnú skúšku.

Ak sa žiak rozhodne maturovať a zoberie oba predmety, zapisuje si informatiku ako 3.maturitný predmet (samozrejme môže aj až ako v poradí 4.)

Ak sa žiak rozhodne maturovať a zoberie len jeden predmet alebo žiaden, zapisuje si informatiku ako 4.maturitný predmet.

Žiaci sa pripravujú v súlade s cieľovými požiadavkami na vedomosti a zručnosti maturantov z informatiky.
