

***Štruktúra maturitných zadaní z informatiky a tematické zameranie
úloh v jednotlivých maturitných zadaniach***

Školský rok: 2022/2023

Maturitné zadanie č.1

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Grafická informácia

(zamerané na teoretické vedomosti, pochopenie a objasnenie pojmov a poznatkov z danej oblasti, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.2

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Znakové reťazce, Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou, vyhľadávanie informácií

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Vstupné a výstupné zariadenia

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vstupných a výstupných zariadení s dôrazom na porovnanie parametrov jednotlivých zariadení , prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.3

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s grafikou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Von Neumannova koncepcia počítača

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti počítačových zariadení, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.4

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Operačný systém, Informačná spoločnosť

(zamerané na teoretické vedomosti s dôrazom na objasnenie pojmov, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.5

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, Bezpečnosť na internete

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti bezpečnosti na internete, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.6

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom, vyhľadávanie informácií

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Uchovávanie informácií, pamäťové médiá

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti uchovávania informácií a pamäťových médií s dôrazom na rozdelenie a porovnanie pamäťových médií, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.7

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou, finančná gramotnosť

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Komunikácia a spolupráca - Elektronická pošta

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti práce s elektronickou poštou, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.8

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Operačný systém, práca so súbormi a priečinkami

(zamerané na teoretické vedomosti o operačných systémoch a demonštráciu praktických zručností, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.9

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Počítačové siete

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti práce s počítačovou sieťou, správou siete a parametrami, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.10

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Softvér a autorské práva na softvér

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti softvér, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.11

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, Komunikácia a spolupráca

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti informatizácie spoločnosti a predvedenie rôznych spôsobov hľadania informácií, prevláda forma diskusie s maturitnou komisiou)

Maturitné zadanie č.12

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Prezentácia

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť – technologické riziká IT

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti technologických rizík informačných technológií, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.13

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python - Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou a grafom, vyhľadávanie informácií

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, sociálne riziká IT

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti informatizácie spoločnosti a digitálnej bezpečnosti, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.14

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Grafika, Udalosti

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Internet, história internetu

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti internet a história internetu, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.15

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, Komunikácia a spolupráca

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti informatizácie spoločnosti a diskusiu o využití informatiky v rôznych situáciách, prevláda forma diskusie s maturitnou komisiou)

Maturitné zadanie č.16

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Udalosti

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Základné pojmy informatiky, história počítačov

(zamerané na teoretické vedomosti, porozumenie základným pojmom, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.17

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Pohyb objektov, Udalosti

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s prezentáciami

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť – technologické riziká IT, bezpečnosť na internete

(zamerané na diskusiu o počítačovom pirátstve a kriminalite, porozumenie a objasnenie pojmov z oblasti počítačovej kriminality, prevláda forma diskusie s predmetovou komisiou)

Maturitné zadanie č.18

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Náhoda, Cyklus

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom, viacstránkový dokument

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Uchovávanie informácií, pamäťové médiá, vyhľadávanie informácií

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vnútorné a vonkajšie pamäte, parametre pamäti a vyhľadávanie informácií na internete, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.19

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Udalosti, Náhoda

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou, práca s databázou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Číselné prevody, algoritmy prevodov čísel medzi sústavami

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti číselné prevody a ich aplikovanie na algoritmy prevodov čísel medzi sústavami, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.20

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Znakové reťazce, Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Softvér, etika v oblasti softvéru

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti softvér, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.21

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Cyklus, Udalosti, Tlačidlá

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Vstupné a výstupné zariadenia

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vstupných a výstupných zariadení s dôrazom na porovnanie parametrov jednotlivých zariadení , prevláda forma monológu)

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Udalosti, Tlačidlá

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom a tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Uchovávanie informácií, pamäťové médiá, vyhľadávanie informácií

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vnútorné a vonkajšie pamäte, parametre pamäti a vyhľadávanie informácií na internete, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.23

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Grafika, Udalosti

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Internet, história internetu, vyhľadávanie na internete

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti internet, vyhľadávania na internete a história internetu, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.24

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Znakové reťazce, Funkcie, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Číselné prevody, algoritmy prevodov čísel medzi sústavami

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti číselné prevody a ich aplikovanie na algoritmy prevodov čísel medzi sústavami, prevláda forma monológu)

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Funkcie, Náhoda, Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou a grafom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Uchovávanie informácií, pamäťové médiá, nové formy komunikácie

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vnútorné a vonkajšie pamäte, parametre pamätí a diskusiu o nových formách komunikácie, prevláda forma monológu resp. diskusie s predmetovou komisiou)

Maturitné zadanie č.26

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s prezentáciou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, technologické riziká IT

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti technologických rizík informačných technológií, prevláda forma monológu)

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python s využitím grafiky, tlačidla , animácie

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s tabuľkou

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí MS Office, od návrhu digitálnej reprezentácie a výberu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť, Operačné systémy

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti operačné systémy a praktické skúsenosti s OS a s riešením problémov s bežiacimi aplikáciami a procesmi, prevláda forma monológu)

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Vstupné a výstupné zariadenia, Bezpečnosť na internete

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti vstupných a výstupných zariadení s dôrazom na porovnanie parametrov jednotlivých zariadení a diskusiu o bezpečnosti na internete, prevláda forma monológu resp. diskusia s predmetovou komisiou)

Maturitné zadanie č.29

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python – Náhoda, Zoznamy

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Počítačová sieť, bezpečnosť na sieti

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti počítačových sietí, prevláda forma monológu)

Maturitné zadanie č.30

Tematické zameranie úloh:

Úloha č.1:

Riešenie algoritmického problému v programovacom jazyku Python - Funkcia, Cyklus, Textové súbory

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z programovania v jazyku Python, interpretáciu zdrojového kódu vytvoreného podľa zadania úlohy, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Úloha č. 2:

Reprezentácie a nástroje – Práca s textom

(zamerané na praktickú aplikáciu osvojených vedomostí a zručností z práce v aplikačnom prostredí, od návrhu konkrétneho softvéru, v ktorom bude realizovaná úloha, po samotnú realizáciu a úpravu dokumentu, prevláda forma dialógu s predmetovou komisiou)

Informačná spoločnosť

(zamerané na teoretické vedomosti z oblasti informatizácie spoločnosti a diskusiu o vplyve informatiky na spoločnosť, prevláda forma diskusie s predmetovou komisiou)

Všeobecné pomôcky určené Vyhláškou Ministerstva školstva Slovenskej republiky z 23. júla 2008

o ukončovaní štúdia na stredných školách:

1. Počítače s OS Windows a pripojením na internet
2. Dokumenty potrebné k jednotlivým zadaniam uložené na harddisku počítača
3. Softvér, potrebný na vypracovanie jednotlivých úloh – IDLE Python, MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, Skicár nainštalovaný na každom počítači.

Kritériá hodnotenia ústnej formy internej časti maturitnej skúšky z informatiky

Predmetová komisia Matematika a práca s informáciami schválila, aby sa pri klasifikácii maturitnej skúšky z informatiky prihliadalo na dosiahnutý prospech žiaka v predmetoch **informatika** a **programovanie**.

Každé maturitné zadanie sa skladá z dvoch úloh.

Každá úloha maturitného zadania sa hodnotí stupňom prospechu 1 až 5.

Váha hodnotenia jednotlivých úloh je 7 : 3. Pri výpočte váženého priemeru sa používa vzorec,

$$z = \frac{7 \cdot z_1 + 3 \cdot z_2}{10}$$

pričom z je po zaokrúhlení výsledný stupeň prospechu a z_i je stupeň prospechu za úlohu č. i .

Ak sa hodnotenie internej časti maturitnej skúšky z informatiky výrazne odlišuje od dosiahnutých výsledkov žiaka počas jeho štúdia, podľa § 76 ods.5 zákona č. 245/2008 Z.z. pri výslednej známke internej časti maturitnej skúšky sa prihliada na stupne prospechu žiaka z **povinného predmetu informatika v 1. až 3. ročníku** a vzhľadom na rozsah cieľových požiadaviek na vedomosti a zručnosti maturanta z informatiky aj na stupne prospechu z **predmetu programovanie v 3. a 4. ročníku**.

Vedomosti a zručnosti z informatiky, ktoré by mali žiaci počas štúdia získať a vedieť preukázať na maturitnej skúške, vymedzujú cieľové požiadavky na vedomosti a zručnosti maturantov z informatiky.