

**Informatické myšlení** (*Computational thinking*) je, zjednodušeně řečeno, schopnost myslet jako informatik při řešení problémů. Informaticky myslící člověk rozpoznává informatické aspekty světa a využívá informatických prostředků k porozumění a uvažování o přirozených i umělých systémech a procesech. Informaticky myslící člověk při řešení nejrůznějších životních situací cílevědomě a systematicky volí a uplatňuje optimální postupy. K tomu využívá následujících schopností:

- rozpoznávat a formulovat problémy s ohledem na jejich řešitelnost,
- kriticky zvažovat přínos digitálních technologií a informatických metod pro řešení problémů,
- získávat, zaznamenávat, uspořádávat, strukturovat, předávat data a informace,
- rozkládat systémy a procesy na části, odhalovat jejich vztahy a strukturu, modelovat situace,
- vytvářet a formulovat postupy a řešení, která lze přenechat k vykonání jinému člověku nebo stroji,
- vytvářet formální popisy skutečných situací a pracovních postupů,
- testovat, analyzovat, vyhodnocovat, porovnávat a vylepšovat uvažovaná řešení.

Vymezení informační gramotnosti<sup>3</sup>, které je východiskem pro zjišťování, klade důraz na rozvoj práce s informacemi a v některých aspektech se prolíná s rozvojem digitální gramotnosti (především ve využívání potenciálu digitálních technologií při rozvíjení informační gramotnosti ve výuce, resp. nejen ve výuce). S rozvojem informatického myšlení se prolíná výrazněji ve způsobech práce s informacemi a daty i v akcentu na informatické způsoby a postupy řešení problémů např. v algoritmizaci, dekompozici a modelování.

## 3.2 Dosažená úroveň informační gramotnosti

Východiskem pro hodnocení rozvoje informační gramotnosti je hodnocení dosažené úrovně a v souvislosti s dosaženou úrovní pak hodnocení průběhu a podmínek vzdělávání.

Hodnocení dosažené úrovně informační gramotnosti se zaměřilo na její vybrané aspekty, jako jsou uživatelské dovednosti zvládnutí informačních technologií, schopnost získávání informací z různých typů sdělení, dovednosti spojené s představivostí a prací s obrázky a dovednosti logického uvažování a práce s algoritmy.

### 3.2.1 Výběrové zjišťování výsledků žáků

Pro hodnocení úrovně vybraných aspektů informační gramotnosti byl využit test zadávaný prostřednictvím inspekčního systému elektronického testování InspIS SET. Test pro 9. ročník ZŠ obsahoval 23 úloh zahrnujících 36 otázek s uzavřenými odpověďmi, test pro 3. ročník SŠ obsahoval 26 úloh s celkem 54 otázkami s uzavřenými odpověďmi, z toho 10 otázek bylo shodných pro oba testy. Test nebyl nijak tematicky členěn. Žáci 9. ročníků ZŠ měli na vyřešení testu 75 minut a žáci 3. ročníků SŠ 60 minut.

<sup>3</sup> Více o indikátorech informační gramotnosti –[zde](#)–