

činností charakteristických pro danou úroveň). Popisy byly předběžně formulovány na základě předchozích výzkumů a pilotního šetření ICILS.

2.3 Oblasti a aspekty

Oblast 1 – Shromažďování informací a zacházení s informacemi

První oblast počítačové a informační gramotnosti se týká přijímání a uspořádávání informací a obsahuje tři aspekty:

- používání počítačů,
- získávání a posuzování informací,
- zacházení s informacemi.

Aspekt 1.1 – Používání počítačů

Tento aspekt zahrnuje deklarativní a procedurální znalosti obecných vlastností a funkcí počítačů. Zaměřuje se na základní technické vědomosti a dovednosti nutné pro práci s informacemi pomocí počítačů. Starší pojetí informační a komunikační gramotnosti tento aspekt opomíjela, ale dnes tomu již tak není. Například jednou ze sedmi oblastí digitální kompetence podle Ferrariho (2012) jsou tzv. „technické operace“. Institut pedagogických věd, který zadává americké národní testy vzdělávacího pokroku, je toho názoru, že „ačkoli žáci nemusejí rozumět vnitřnímu chodu těchto zařízení, měli by mít dostatečné povědomí o principech, na nichž jsou založena, aby znali alespoň hlavní fakta o jejich fungování“ (Institute of Education Sciences, 2012).

V deklarativní rovině by měli žáci například vědět, že počítače využívají procesory a paměti k provozování programů a že příklady takových programů jsou operační systémy, textové editory, hry nebo viry. Dále by měli vědět, že počítače lze propojit, aby mohly navzájem „komunikovat“ prostřednictvím sítí, které mohou být lokální nebo celosvětové. Rovněž by měli chápat, že internet je síť provozovaná prostřednictvím počítačů a že webové stránky, blogy, volně editovatelné weby (tzv. wiki) a všechny druhy počítačových programů jsou navrženy pro konkrétní účely.

K procedurálním znalostem patří znalost konvencí softwarového rozhraní, které uživatelům počítačů umožňují zorientovat se v neznámých programech a používat je. V procedurální rovině by měli žáci vědět, jak provádět základní operace se soubory