

Předběžné vymezení úrovní počítačové a informační gramotnosti – úroveň 4

Shromažďování informací a zacházení s informacemi (oblast 1)

Žáci pracující na úrovni 4 jsou schopni cíleně vyhledávat elektronické zdroje informací, vybírat z těchto zdrojů relevantní informace vhodné pro daný účel a ověřovat jejich důvěryhodnost. Dokážou používat metadata k vyhledávání a organizování souborů.

Na úrovni 4 umí žáci například:

- samostatně vybrat a použít vhodný software nebo hardware pro určitý úkol, účel nebo sociální kontext;
- samostatně změnit nastavení pro vykonání jednotlivého úkolu na periferním zařízení, například na tiskárně, která umožňuje oboustranný tisk;
- navrhnout způsob ověření pravdivosti informací nalezených na internetu;
- používat funkce pro vyhledávání, řazení a získávání informací z databáze (např. z elektronického správce multimediálních souborů nebo z internetového katalogu);
- určit vlastnosti běžných typů souborů podle jejich koncovky (například .doc, .xls, .gif);
- cíleně vyhledat relevantní zdroje informací pro konkrétní účel;
- vybrat z elektronických informačních zdrojů vhodné pasáže pro daný účel.

Vytváření a sdílení informací (oblast 2)

Žáci pracující na úrovni 4 vytvářejí informační zdroje s jednoduchým lineárním uspořádáním a používají softwarové příkazy k editování a formátování informačních produktů způsobem, který dokládá jisté ohledy na cílovou skupinu a účel sdílení. Jsou schopni vytvořit informační produkty, které zachovávají jasný sled informací. Jsou si vědomi toho, že sdělované informace lze různě upravit podle toho, komu jsou určeny, a že mohou mít na různé cílové skupiny různý účinek. Rovněž si uvědomují rizika spojená se sdílením informací a umí navrhnout postupy pro jejich minimalizování.

Na úrovni 4 umí žáci například:

- zvolit a v jednoduchém informačním produktu konzistentně používat grafické a formátovací možnosti počítačových programů, například typy písma, barvu nebo obrázky;
- kombinovat informační zdroje různého typu, např. obrazové, textové, zvukové nebo audiovizuální;
- použít software k vytvoření grafu nebo tabulky, z nichž bude patrná struktura v datech;
- vytvořit vývojový diagram znázorňující systém rozhodování;
- rozpoznat bezpečnostní rizika spojená s používáním internetových zdrojů a vysvětlit, proč je důležité respektovat a chránit autorská práva;
- navrhnout způsoby použití softwaru k prezentování určitých informací různým cílovým skupinám;
- navrhnout možné velikosti cílových skupin pro různé elektronické komunikační prostředky;
- určit způsoby minimalizování nežádoucího přístupu ke sdíleným elektronickým informacím a použít možnosti počítačových programů k omezení přístupu;