

obvykle obsahují i tvůrčí či autorské úlohy, v nichž musí žáci použít informace obsažené ve zdrojových textech k vytvoření nových „informačních produktů“.

Kritéria používaná pro hodnocení schopnosti práce s informacemi se zaměřují na to, jak žáci vybírají a používají klíčové myšlenky a informace obsažené ve zdrojových textech. Počítačová a informační gramotnost přesahuje čtenářskou gramotnost, která je jejím základem, v okamžiku, kdy se čtení elektronických textů spojuje s úkolem shrnout přečtené informace nebo je v počítačovém (hardwarovém a softwarovém) prostředí sdělit určitému publiku a za určitým účelem.

Podobným způsobem se hodnocení počítačové a informační gramotnosti liší od počítačového hodnocení matematických či přírodovědných vědomostí a dovedností. Například v matematice mohou žáci používat počítač k vytváření grafů dat nebo funkcí nebo k otáčení těles v třírozměrném prostoru. V úlohách hodnotících matematickou gramotnost v prostředí informačních technologií mohou mít žáci například za úkol zobrazit grafy několika funkcí a určit body, v nichž se grafy těchto funkcí protínají. Mohou otáčet těleso v prostoru, aby určili, jak vypadá z různých stran. Nebo mohou být vyzváni, aby z dat prezentovaných v tabulce vytvořili graf. V těchto úlohách žáci používají počítač jako nástroj, který umožňuje prokázat, jak rozumějí základním matematickým pojmům.

Naopak při hodnocení počítačové a informační gramotnosti se posuzuje spíše to, zda vytvořený „informační produkt“ (např. graf) odpovídá danému účelu, je vhodně popsán, obsahuje dostatečné množství vysvětlujícího textu apod. Z hlediska počítačové a informační gramotnosti nejsou data nebo grafy chápány jako prostředky, jimiž žáci demonstrují své porozumění matematickým pojmům, ale jako „informační produkty“ používané k určitému účelu.

Pro hodnocení vědomostí a dovedností z přírodních věd nabízejí informační technologie dvě velké výhody (viz např. OECD, 2010a; Scalise et al., 2011). První z nich je možnost využít multimediální prvky pro předvedení fyzických projevů přírodovědných zákonitostí (např. změnu zbarvení nebo srážení jako projev chemické reakce). V úlohách pak není třeba tyto projevy popisovat slovně a žáci nejsou při jejich řešení zatěžováni čtením dlouhých textových pasáží. Druhou výhodou je možnost využít počítačové programy, pomocí nichž mohou žáci jednoduše provést simulovaný výzkum či experiment, generovat data a vyvozovat z nich závěry. V počítačově zadávaném testu přírodovědných dovedností mohou žáci například používat simulační software pro měnění hodnot nezávislých proměnných