

mohl přehrávač fungovat s jediným tlačítkem. Otázku lze správně zodpovědět různými způsoby a žáci mohou přicházet i s originálními nápady. Nejjednodušším řešením je však navrhnout změnu fungování horního tlačítka tak, aby se člověk po proklikání na pravou stranu displeje mohl dalším kliknutím vrátit zpět na levou stranu. V pilotáži byla tato otázka, kterou správně zodpovědělo 25 % žáků, zdaleka nejobtížnější otázkou z celé úlohy. Její obtížnost byla zcela jistě dána otevřeným formátem a vysokou úrovní abstrakce. Žáci si museli představit hypotetickou situaci a propojit ji s mentální reprezentací skutečného fungování přístroje. V otázce nebylo možné získat částečný počet bodů za částečně správnou odpověď.

NAROZENINOVÁ OSLAVA

Obrázek 8 Narozeninová oslava – úvodní text

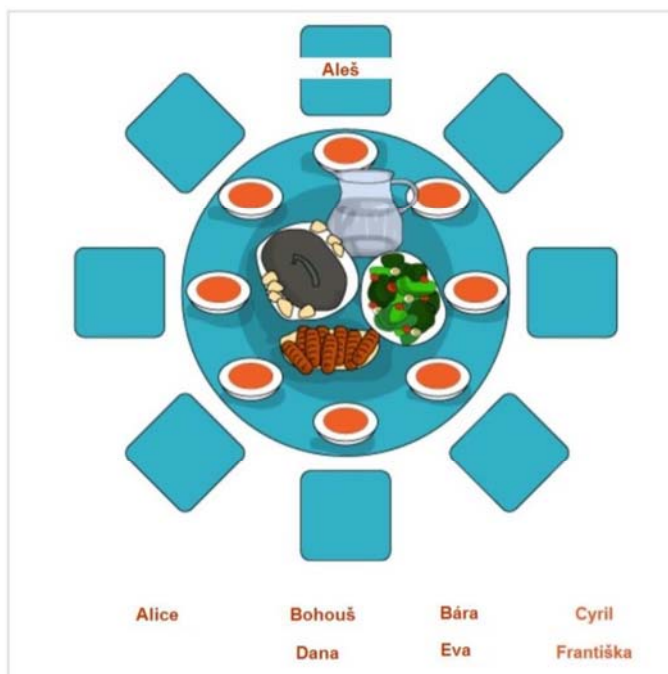
NAROZENINOVÁ OSLAVA

Aleš má narozeniny a pořádá oslavu.

Přijde dalších sedm osob. Všichni budou sedět kolem stolu.

Zasedací pořádek musí splňovat následující podmínky.

- Alice a Aleš sedí spolu.
- Bohouš a Bára sedí spolu.
- Cyril sedí buď vedle Dany nebo vedle Evy.
- Františka sedí vedle Dany.
- Alice a Aleš nesedí ani vedle Bohouše, ani vedle Bára.
- Bohouš nesedí buď vedle Cyrila nebo vedle Františky.
- Dana a Eva nesedí vedle sebe.
- Aleš nesedí vedle Dany, ani vedle Evy.
- Alice nesedí vedle Cyrila.



Úloha se týká oslavy narozenin, na níž je třeba usadit hosty kolem stolu tak, aby byly splněny stanovené podmínky řešení. Úloha obsahuje pouze jednu otázku. Kontext úlohy je *netechnický* a *sociální*.

Obrázek 9 Narozeninová oslava – otázka 1

Otázka 1: NAROZENINOVÁ OSLAVA P013Q01

Usaď hosty ke stolu tak, aby byly všechny uvedené podmínky splněné. Přesuň a umísti hosty kolem stolu.

V této otázce musí žáci přesouvat myši jména tak, aby výsledný zasedací pořádek vyhovoval devíti podmínkám z úvodního textu. Postup, který žáci vykonávají při řešení tohoto úkolu, je *plánování a provádění*. Vzhledem k tomu, že všechny informace nutné k vyřešení problému jsou uvedeny v zadání, je tato otázka klasifikována jako *statická*. Statický charakter otázky je dán povahou problémové situace a netýká se jejího řešení. Formát řešení (přesouvání pomocí myši) naopak využívá výhod počítačově zadávaného testu – žáci mohou vytvářet, kontrolovat a opravovat svá řešení mnohem snadněji než v papírovém testu. V této otázce mohou žáci získat plný nebo částečný počet bodů. Plný počet získává každé z dvanácti možných řešení, která splňují stanovené podmínky řešení (např. Aleš – Alice – Eva –