

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. Body získalo pouze 25 % žáků; otázka neumožňovala získat částečný počet bodů.

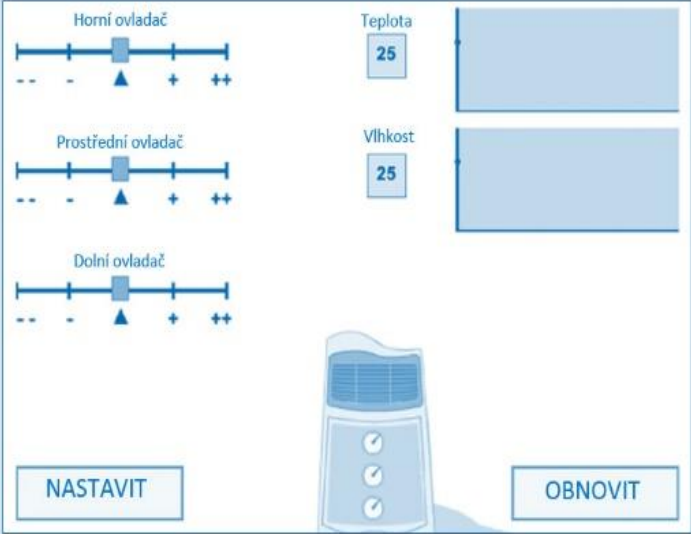
Vzorová úloha 2: KLIMATIZACE

Obrázek V.1.9 KLIMATIZACE: Úvodní text

KLIMATIZACE

K nové klimatizaci nemáš žádný návod. Musíš přijít na to, jak ji používat. Nastavení horního, prostředního a dolního ovladače můžeš měnit pomocí posuvníků (▢). Výchozí nastavení každého ovladače je označeno ▲.

Kliknutím na tlačítko NASTAVIT uvidíš každou změnu teploty a vlhkosti v místnosti v příslušném grafu. Aktuální teplota a vlhkost se ukáže v okénku nalevo od každého grafu.



V úloze *KLIMATIZACE* je žákům řečeno, že mají novou klimatizaci, ale nedostali k ní žádný návod. Žáci mohou pomoci tři ovladačů (posuvníků) měnit hodnoty teploty a vlhkosti, ale napřed musí pochopit, který ovladač co dělá. Naměřená teplota a vlhkost v místnosti se objevuje v pravé horní části obrazovky v číselné i grafické podobě. Povaha problémové situace v každé otázce této úlohy je *interaktivní*, kontext všech otázek je *osobní a technický*.

Úloha *KLIMATIZACE* je typickou ukázkou úlohy MicroDYN, s cílem nejprve získat poznatky a potom je aplikovat. Získávání poznatků v prostředí MicroDYN vyžaduje, aby žák pečlivě sledoval účinky svých intervencí. Zvýšení jedné vstupní proměnné vede buď ke zvýšení, ke snížení, ke smíšenému efektu (zvýšení a snížení různých proměnných) nebo k nulovému efektu na jednu nebo více výstupních proměnných.