

**Obrázek V.3.1 Počet úkolů podle rámcového aspektu**

Povaha problémové situace	Postup řešení problémů			
	Zkoumání a porozumění (10 úloh)	Znázorňování a formulování (9 úloh)	Plánování a provádění (16 úloh)	Sledování a posuzování (7 úloh)
Statická (15 úloh)	5	2	6	2
Interaktivní (27 úloh)	5	7	10	5

Kromě těchto dvou aspektů je každá úloha testu také zběžněji charakterizována konkrétním kontextem, v kterém se objevuje problémová situace. Koncepční rámec rozlišuje problémy se *sociálním zaměřením* od problémů s *osobním zaměřením*, jakož i problémy, které jsou zasazené do *technického prostředí* od problémů zasazených do *netechnického prostředí*.

Otázky v testu řešení problémů se také dají klasifikovat podle formátu odpovědi. Hlavní rozdíl je mezi formátem volených odpovědí, kde respondent vybírá jednu nebo více odpovědí z uzavřeného seznamu možných odpovědí, a formátem konstruovaných odpovědí, kde žák tvoří odpověď sám.

### Povaha problémové situace

Způsob prezentace problému ovlivňuje postup jeho řešení. Podstatné je především to, jestli jsou v zadání uvedeny všechny potřebné informace. Takové problémové situace jsou považovány za *statické*. Otázka 3 v úloze [SILNIČNÍ DOPRAVA](#), popsána v oddíle s ukázkovými úlohami na konci [Kapitoly 1](#), je příkladem *statického* úkolu: žáci dostali veškeré informace o přepravních časech a mají určit nejlepší místo k setkání.

Oproti tomu mohou být problémové situace *interaktivní*, což znamená, že žáci mohou situaci zkoumat, aby zjistili další podstatné informace. Takovou situací je například navigování v reálném čase pomocí systému GPS, který na požádání poskytuje zprávy o aktuální dopravní situaci.

#### **Interaktivní problémové situace**

Interaktivní problémové situace často nastávají při první manipulaci s technickými přístroji, například prodejními automaty, klimatizačními systémy nebo mobilními telefony, zvláště když člověk nemá k dispozici návod nebo když návod není příliš jasný. S takovými problémy se lidé v běžném životě setkávají často. Některé podstatné informace v takových situacích nebývají zřejmé hned na počátku. Například není jasné, co se stane po provedení nějakého kroku (třeba po stisknutí tlačítka na dálkovém ovladači), a nelze to ani logicky odvodit. Naopak je třeba dotyčný krok skutečně provést (stisknout příslušné tlačítko) a podle výsledku pak zformulovat hypotézu o funkci (tlačítka). Zkrátka, aby se člověk naučil přístroj ovládat, musí ho zkoumat a experimentovat s ním, jinak informace potřebné k jeho ovládnutí nezíská. Jiným příkladem interaktivní problémové situace je řešení problémů spojených s poruchou nebo špatným fungováním přístroje. I zde musí proběhnout fáze strategického experimentování, kdy člověk tvoří a testuje hypotézy, aby získal informace, za jakých okolností přístroj přestane fungovat, jak má.