

PEVNOSŤ BOYARD NA DRUHOŤ STUPNI

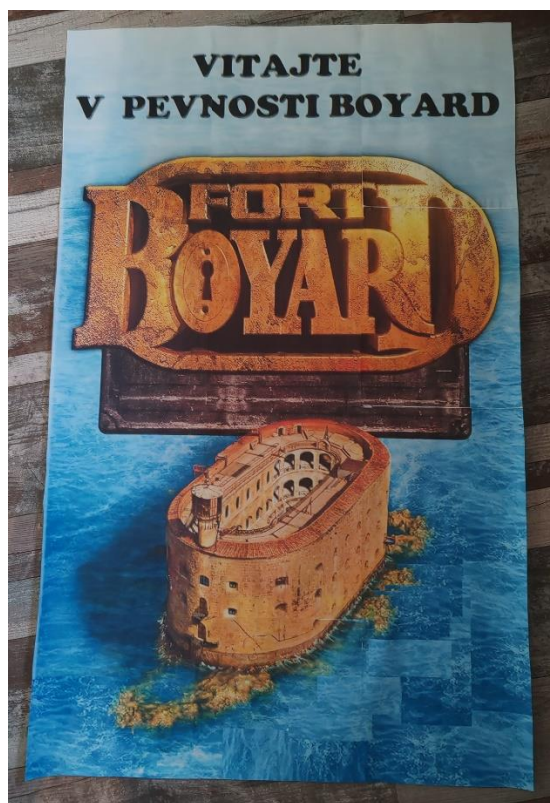
Nasledujúci deň (štvrtok 20.3) sme sa presunuli o poschodie vyššie a dobrodružstvo Pevnosti Boyard mohlo pokračovať pre nové tímy súťažiacich žiakov z druhého stupňa. Do súťaže sa zapojilo 9 súťažných tímov.

Žiaci sa opäť snažili prejsť všetkými stanovišťami, riešili rôzne úlohy, kde si otestovali svoje vedomosti z oblasti finančnej gramotnosti a bezpečnosti na internete. Museli spojiť sily so svojimi spolužiakmi, čeliť jednotlivým výzvam, ktoré ich čakali a ukázať, že tímová práca je cesta k úspechu. Pre našich žiakov to bol netradičný zážitok, kde si súťažiaci porovnali nielen svoje vedomosti v zaujímavých úlohách, utužili triedne kolektívy, ale podporili aj férovosť zdravou súťaživosťou a užili si deň plný dobrej nálady. Je nutné dodať, že všetci sa s nástrahami pevnosti statočne popasovali, ale len jeden mohol vyhrať. Najúspešnejšou triedou boli žiaci zo 7.B, ktorí získali najväčší počet kľúčov čo im umožnilo postúpiť do druhej časti súťaže.

Po súťaži bolo pre žiakov pripravené opäť malé občerstvenie.

Ďakujeme p.uč Luňákovi a p.uč Kamencovej za stvárnenie známych postáv z Pevnosti Boyard, p.uč. Hamrákovej za zvyšovanie úrovne digitálnych zručností žiakov, p. uč. Václavikovej za zabezpečenie občerstvenia pre našich žiakov, a všetkým učiteľom, ktorí pripravili zaujímavé a poučné aktivity pre žiakov na prvom aj druhom stupni. Ich ochota zapojiť sa a vytvoriť neopakovateľnú atmosféru prispela k tomu, že celý deň prebehol v príjemnej a pozitívnej nálade.

Štartujeme na druhom stupni





Nechýbali ani legendárne postavy. Otec Furas opäť prekvapil svojimi rafinovanými hádankami, ktoré potrápili našich žiakov a prísny nekompromisný Gebul'a.



Stanovištia:

1. Klikbaity

Úlohou žiakov bolo roztriediť titulky s obrázkami do dvoch skupín: clicbaitové a informatívne napr. „Nemôžem tomu uveriť! Táto poburujúca pravda o gumových medvedíkoch zničí Váš svet!“ (clicbait); „5 faktov o vode, ktoré vás nabádajú k jej pravidelnému pitiu“; „Naučte sa, ako šetriť peniaze.“ (informatívny)



2. Pravda alebo nepravda

Úlohou žiakov bolo V časovom limite 1:30 získať čo najviac správnych odpovedí na otázky ako: hraj len hry určené pre deti (áno, hraj len hry pre deti), vytvor si silné heslo (áno, vytvor si silné heslo), píš si s cudzími ľuďmi (nie, nepíš), počítač nepotrebuje antivírus (nie, potrebuje)...

Zdroj: <https://wordwall.net/sk/resource/24694708/informatika/bezpe%c4%8dnos%c5%a5-na-internete>



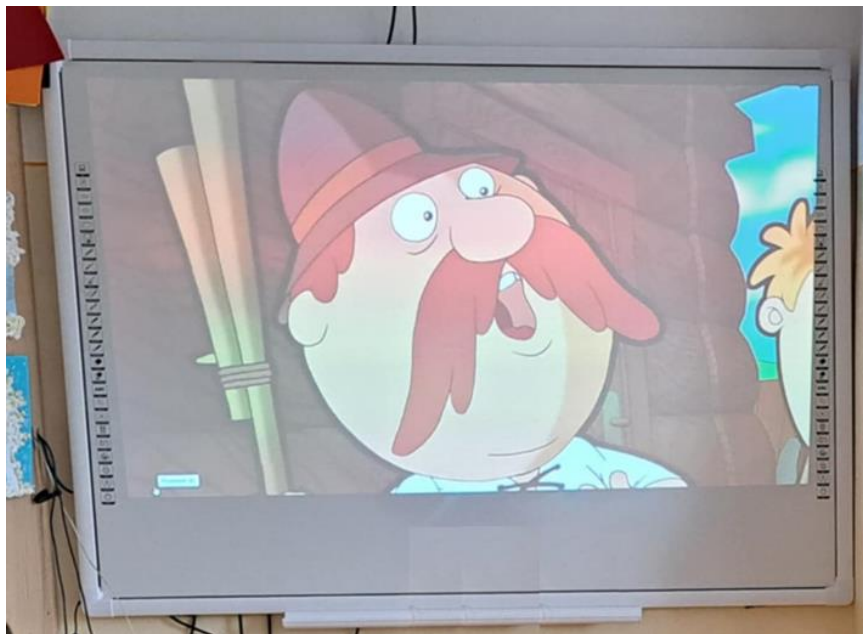


3. Zatajovaný kamarát

Žiaci mali za úlohu priradiť správny text k obrázkom podľa časového deja rozprávky.

Zdroj ovce.sk: <http://sk.sheeplive.eu/fairytales/zatajovany-kamarat>





4. Hra na detektívov - pravdivá nepravdivá informácia

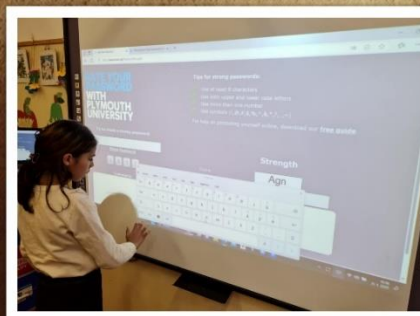
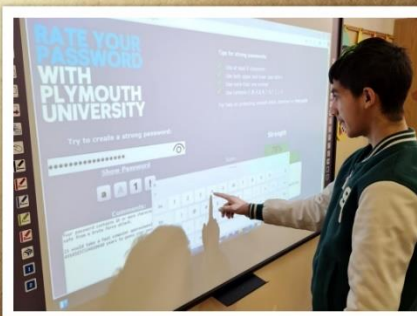
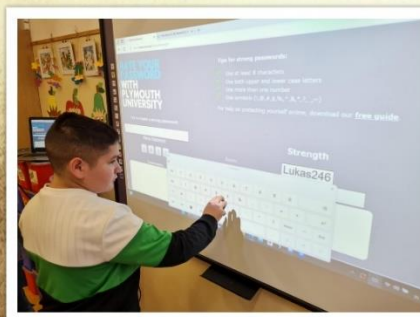
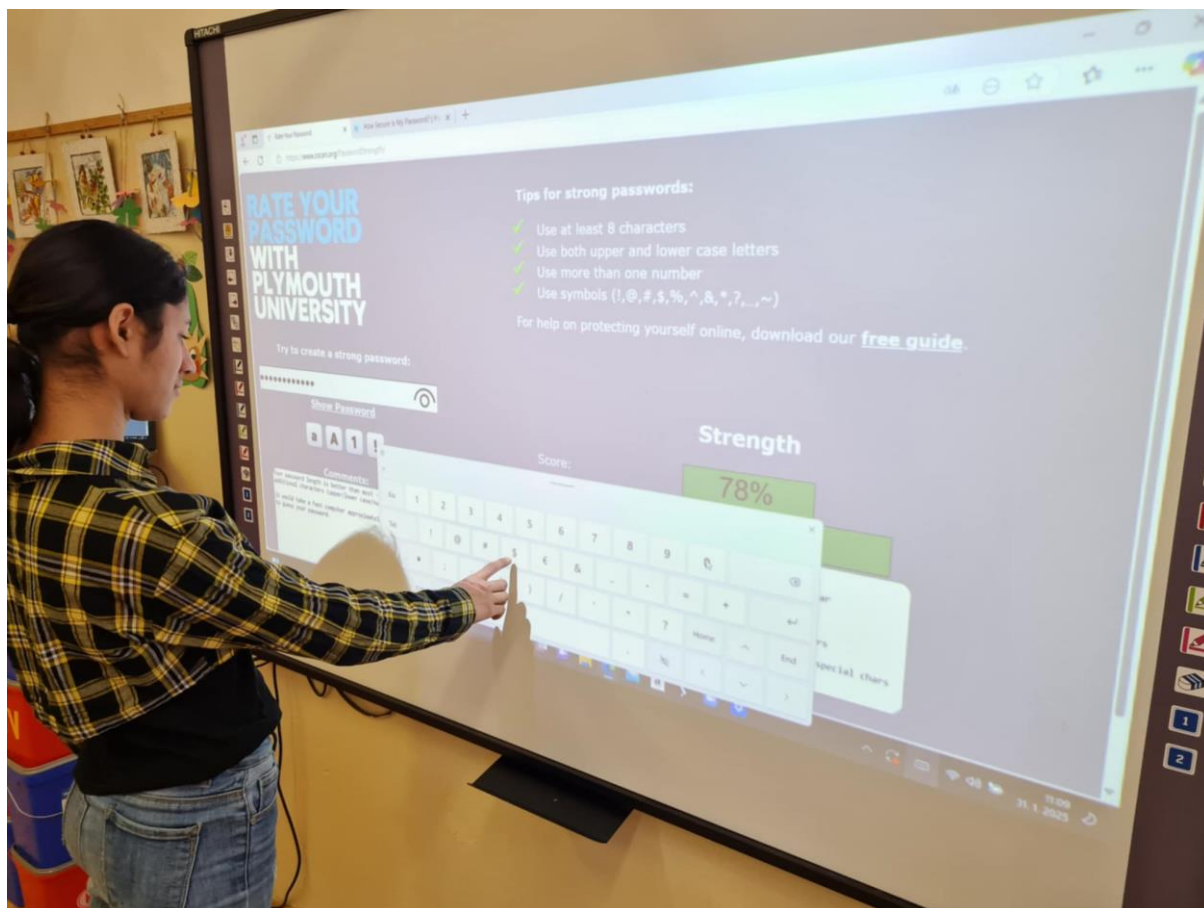
Cieľom bolo podporiť kritické myslenie a schopnosť identifikovať relevantné a spoľahlivé informácie, ktoré môžu mať vplyv na život a rozhodovanie žiakov.

Žiaci mali za úlohu roztriediť informácie na pravdivé a nepravdivé. Použili sme rôzne zdroje informácií napr. internetové články, obrázky, ústne tvrdenia napr. "Hej, hráči! Objavil som tajný kód, ktorý vám dá nekonečné mince v hre 'Super Svet'! S týmto kódom si môžete kúpiť všetky skiny, zbrane a vylepšenia, ktoré chcete! Môj bratranec, ktorý pracuje v hernom štúdiu, mi prezradil tento kód. Povedal, že je to tajný testovací kód, ktorý vývojári zabudli odstrániť. Ale musíte ho použiť rýchlo, lebo ho čoskoro opravia! Tu je kód: 'NEKONEČNEMINCE2024'. Zadať ho do sekcie 'Zadať kód' v hre a dostanete 999 999 mincí! Ale pozor, nehovorte to nikomu, je to tajné!"



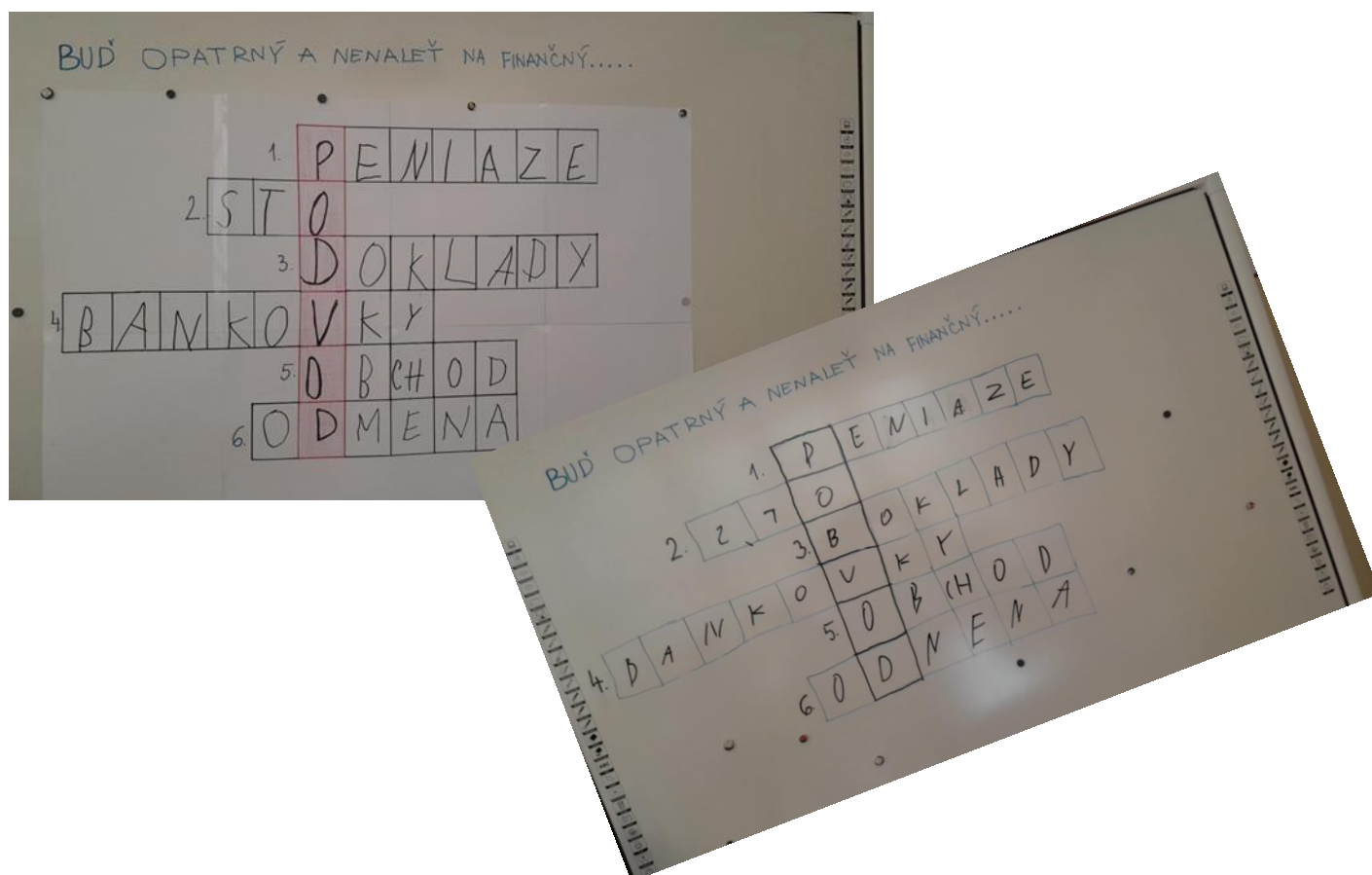
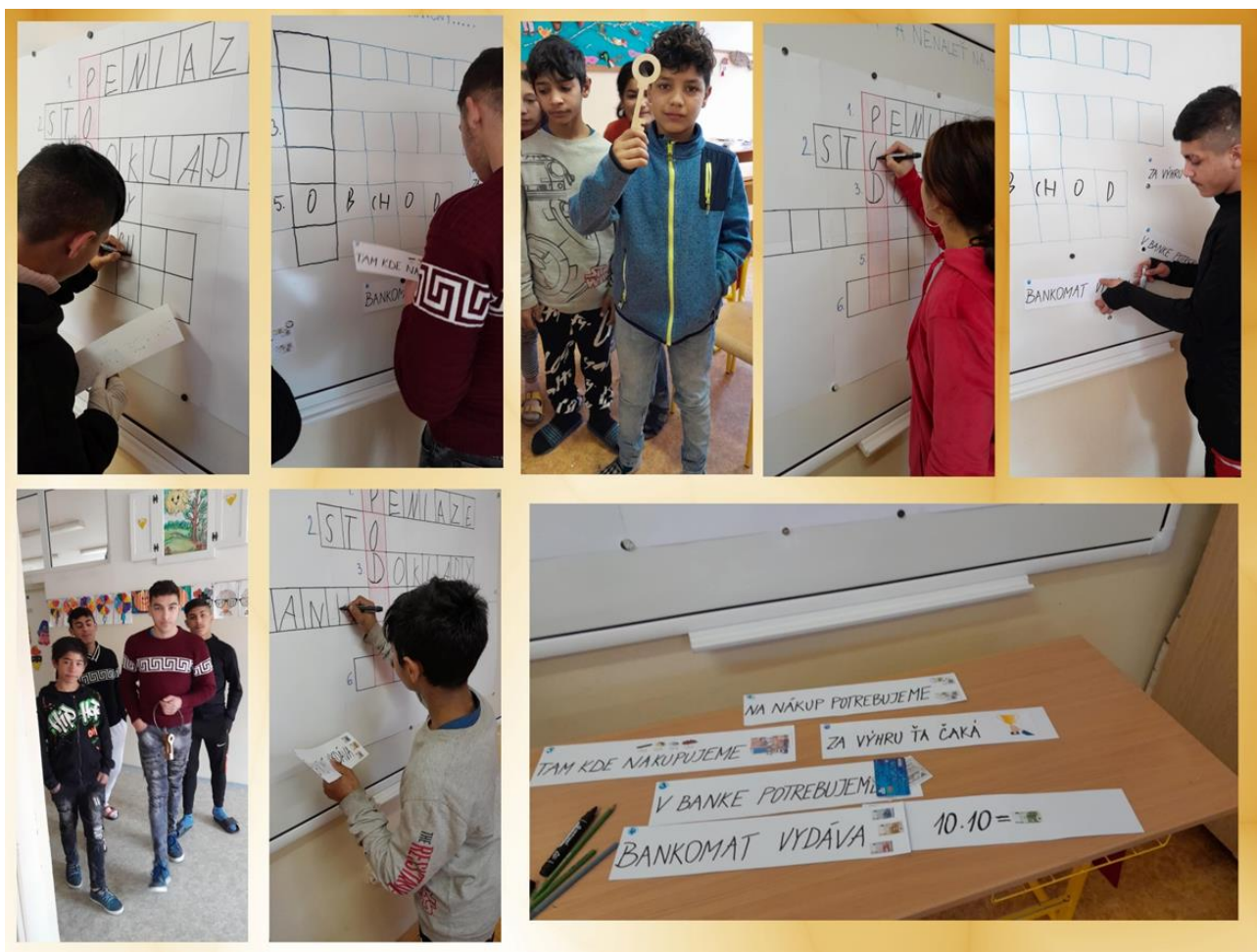
5. Silné heslo

Úlohou žiakov bolo vytvoriť silné a bezpečné heslo. Silu hesla vyjadrenú v % si overili v online aplikácii. Kl'úč získali za 5 hesiel nad 70%.



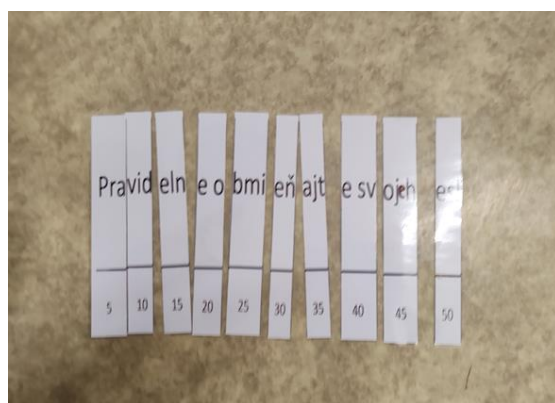
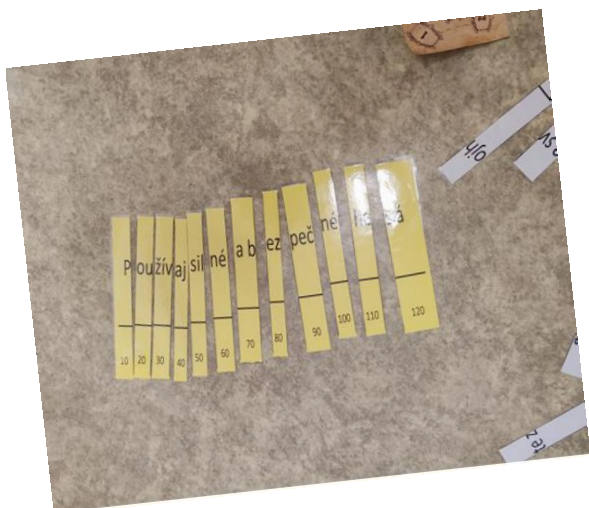
6. Finančný podvod - tajnička

Úlohou žiakov bolo doplniť tajničku, v ktorej sa skrývalo slovo "PODVOD". Na šiestich kartičkách mali text s obrázkami, ktorý sa týkal otázok z oblasti financií a bankovníctva. Správne odpovede vpisovali do jednotlivých okienok tajničky. Za úspešné odhalenie tajničky získali kľúč.



7. Rozstříhané obrázky s dobrými radami

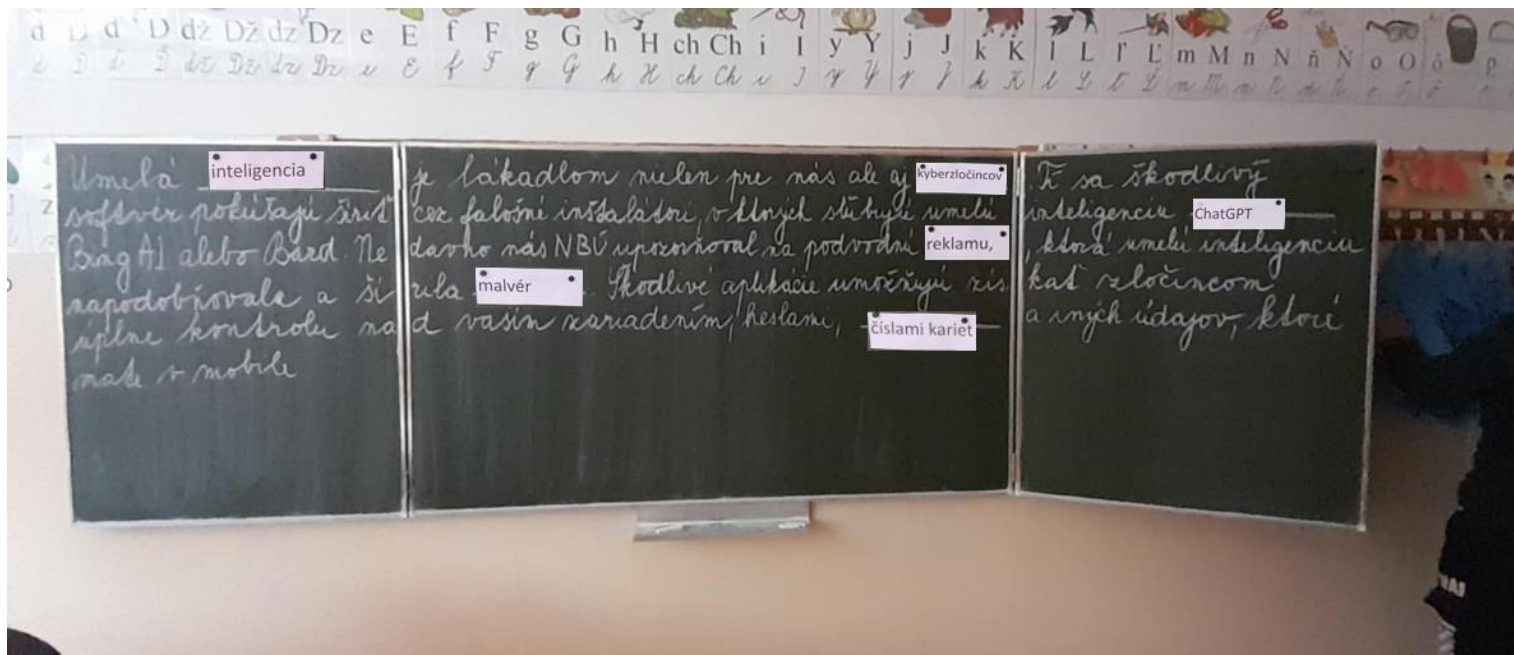
Úlohou žiakov bolo usporiadať správne číselné rady a poskladať obrázok.



8. Umelá inteligencia

Cieľ: oboznámiť sa s umelou inteligenciou (AI) a rizikami, ktoré so sebou AI prináša.

Učiteľ žiakom predstavil, čo je to umelá inteligencia a ako funguje. Úlohou žiakov bolo doplniť text o rizikách spojených s AI.



Očerstvenie pre súťažiacich

