



## Aktivita: Interaktívny kvíz

### KONTAKT

Organizácia: Lietajúca ryba  
Dostojevského 3313/12, 058 01 Poprad

www.lietajucaryba.eu  
lietajucaryba@lietajucaryba.eu



### INFORMÁCIE K AKTIVITE

Opis aktivity a odporúčania na jej realizáciu sú uvedené v kontexte **interaktívneho vzdelávacieho podujatia Zaži(tok) informácií**, kde séria krátkych aktivít a reflexia k ním tvorili jedno podujatie pre žiakov od 7. ročníka základných škôl a žiakov stredných škôl v rozsahu 2 vyučovacích hodín.

Aktivitu a záverečný rozbor k nej je možné po malých úpravách realizovať aj ako samostatnú úlohu a venovať jej viac času.

### ZÁKLADNÁ CHARAKTERISTIKA

**Názov aktivity:** Interaktívny kvíz s inteligentnými kockami

**Veková kategória:** 13 – 18 rokov

**Počet účastníkov v skupine:** 1 – 5

**Trvanie aktivity:** 7 min aktivita, 5 min reflexia

**Ciele aktivity:**

- Uvedomiť si možnosti využitia nových technológií vo vzdelávaní,
- Interaktívnym spôsobom sa naučiť informácie súvisiace s kritickým myslením a prácou s informáciami,

**Kľúčové slová:** fakt, názor, sociálne siete, média, dezinformácie

**Materiál:**

- List s inštrukciami – Príloha 1 (zalamovaný alebo v stojane),
- Počítač Blueberry s nainštalovaným softvérom,
- Projektor s integrovaným operačným systémom Android,
- Interaktívne kocky 5 ks (resp. podľa maximálneho počtu žiakov v skupine),
- Zoznam správnych odpovedí na záverečný rozbor (Príloha 2),



## Aktivita: Interaktívny kvíz

### PRÍPRAVA PRED AKTIVITOU

Vytlačíme a pripravíme list s inštrukciami k aktivite (Príloha 1). Inštrukcie je vhodné dať do stojana, alebo zalaminovať a zabezpečiť tak jeho trvácnosť. Nakonfigurujeme a nastavíme mikropočítač Blueberry a nahráme naň potrebnú aplikáciu ku kvízu, ktorá je dostupná cez stránku: <https://lietajucaryba.eu/zazitok-informacii/>. Tento mikropočítač bude pri aktivite slúžiť ako „server“ na komunikáciu s projektorom, ktorý má v sebe operačný systém Android a interaktívnymi kockami. Pripravíme si interaktívne kocky na jednotlivé strany kocky nalepíme/napíšeme písmena a znaky, ktoré reprezentujú jednotlivé odpovede 1 – A, 2 – B, 3 – C, 4 – D, 5 – kvačka (pravda), 6 – X (nepravda). Ak nemáme k dispozícii takéto technológie, kvíz je možné pripraviť aj iným spôsobom, napríklad cez nástroj Kahoot (kahoot.com) a na odpovede využívať tablety pripojené na internet.

### PRÍPRAVA STANOVIŠŤIA

Na kraj stola položíme list s inštrukciami. Inštrukcie môžu byť umiestnené v stojane, alebo zalaminované v ochrannej fólii. Zapojíme a spojzdníme mikropočítač Blueberry, ktorý bude v našom prípade slúžiť ako server na komunikáciu s interaktívnymi kockami a projektorom. Zapojený projektor s operačným systémom Android bude komunikovať s mikropočítačom. Projektor by mal byť natočený na premietaciu plochu (stena / plátno / tabuľa) a mal by mať dostatočnú svietivosť aby bolo vidieť prezentovaný kvíz. Interaktívne kocky na voľbu odpovedí jednotlivých hráčov umiestnime na stôl. Ku každej stoličke jedna kocka. Každý hráč bude odpovedať na otázky v kvíze pomocou svojej kocky, ktorú má na svojom stanovišti. Pri tejto aktivite sa odporúča asistencia lektora, nakoľko pri príchode novej skupiny je potrebné spustiť kvíz pre novú skupinu. (Toto spustenie by bolo možné za usmernenia a dodržania postupu aj priamo žiakmi, no jedná sa o nové technológie, s ktorými sa žiaci pravdepodobne nestreli, preto je vhodná prítomnosť lektora). Ak nemáme k dispozícii takéto technológie, kvíz je možné pripraviť aj iným spôsobom, napríklad cez nástroj Kahoot (kahoot.com) a na odpovede využívať tablety. Pri takomto riešení je potrebné zabezpečiť, aby boli tablety pripojené na internet. Aktivitu je možné riešiť aj offline spôsobom napríklad cez hlasovacie tabuľky alebo na papieriky (v takom prípade nebude naplnený cieľ o využití nových technológií). Pokiaľ si žiaci so sebou nenesia písacie potreby, necháme na stole perá, pre každého žiaka v tíme jedno.



## Aktivita: Interaktívny kvíz

### REALIZÁCIA AKTIVITY

Žiaci si v skupine prečítajú inštrukcie, ktoré majú na inštrukčnom liste. Pri tejto úlohe prichádzajú žiaci na stanovište v skupine, ale pri aktivite pracuje každý žiak sám za seba. Žiakom sa po spustení kvízu lektorom, alebo zaškolenou osobou bude postupne zobrazovať 8 otázok, na ktoré budú účastníci odpovedať pomocou interaktívnych kociek. Každý žiak má k dispozícii jednu kocku. Podľa toho, akú stranu kocky nastavia smerom hore, takú odpoveď na kvízovú otázku zaznamená server (mikropočítač). Kocky sú prispôsobené tak, že každá strana kocky reprezentuje inú odpoveď (odpovede A, B, C, D, kvačka - pravda, X - nepravda). Po uplynutí času na zodpovedanie otázky sa zobrazí stav odpovedí jednotlivých hráčov a vysvetlenie správnej odpovede. Po prejdení všetkých otázok sa účastníkom zobrazí skóre s počtom správne zodpovedaných otázok. Kocky, ktoré pri spustení kvízu účastníci neaktivujú pohybom nebudú počas kvízu používané.

Podobný princíp realizácie kvízu môže byť aj s využitím iných/známejších nástrojov no stratí sa prvok využívania inovatívnych technológií, ktoré sa využívajú napr. aj v inteligentných (SMART) domácnostiach.

Po ukončení aktivity si žiaci postrehy a informácie zapíšu do pracovného listu a skupina sa môže presunúť na ďalšie stanovište.

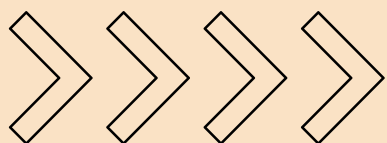
### ČOMU SA VENOVAŤ V ZÁVEREČNOM ROZBORE

- Overiť koľko bodov získali v kvíze získali? Pri ktorej úlohe stratili body?
- Čo ich v kvíze prekvapilo? O čom nevedeli?
- Ako sa im pracovalo s týmto kvízom a technológiami?
- Overiť, či sa už niekedy stretli s takými technológiami, ktoré boli použité pri aktivite? Kedy a kde?

V návaznosti na odpovede žiakov je možné v krátkosti doplniť informácie ku bodom na ktoré poukázali (čo ich prekvapilo, kde stratili body, kde sa stretli s podobnými technológiami a pod.)

*Tento projekt je podporený z dotácií Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR v oblasti práce s mládežou, ktoré administruje NIVAM – Národný inštitút vzdelávania a mládeže.*

# 3. STANOVIŠTE INTERAKTÍVNY KVÍZ



## Čo vás čaká?

**Vedomostná hra, pri ktorej budete využívať interaktívne kocky.**

Pri tomto stanovišti **začínate hrať všetci spolu, ale každý hrá sám za seba**. Po spustení hry sledujte inštrukcie na tablete, alebo sa premietajú na stene. Každý hráč si zoberie jednu kocku, na ktorej sú označené hrany znakmi: A, B, C, D, kvačka a krížik. Na **vedomostné otázky reaguje každý hráč sám za seba tak, že hranu so správnou odpoveďou písmeno/znak otočíte smerom nahor a položíte na stôl** (ako keď vám padne číslo na kocke). Na obrazovke vidíte, kto už odpovedal.

Po uplynutí času sa vám zobrazia výsledky, správna odpoveď a vysvetlenie k odpovedi. Po zodpovedaní všetkých otázok sa zobrazia finálne výsledky za skupinu.

**Každý hráč si do svojho listu zapíše počet správnych odpovedí a prípadne aj zaujímavosti, ktoré vás prekvapili.**

[www.lietajucaryba.eu](http://www.lietajucaryba.eu)



Lietajúca ryba  
Akadémia zážitkového  
vzdelávania



MINISTERSTVO  
ŠKOLSTVA, VEDY,  
VÝSKUMU A ŠPORTU  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



NIVAM

NÁRODNÝ INŠTITÚT VZDELÁVANIA A MLÁDEŽE



## PRÍLOHA 2

### Otázky z kvízu:

1. Ako vieme identifikovať, že stránka je zabezpečená? Ako sa začína odkaz pre zabezpečenú webovú stránku?

- a) http://
- b) httpb://
- c) https://**
- d) http://

**Vysvetlenie:** Zabezpečený hypertextový prenosový protokol (angl. hypertext transfer protocol secure), skr. HTTPS. Je bezpečná verzia protokolu HTTP, ktorá používa SSL /TLS protokol pre šifrovanie a autentifikáciu.

2. Každá stránka, ktorá je zabezpečená aj dôveryhodná?

- a) Pravda
- b) Nepravda**

**Vysvetlenie:** Zabezpečenie stránky a využívanie šifrovania nič nehovorí o dôveryhodnosti informácií, ktoré sa na stránke nachádzajú. Aj na stránkach, ktoré využívajú prenosový protokol HTTPS môžu obsahovať nepravdivé a nedôveryhodné informácie.

3. Pštros pchá hlavu do piesku keď sa bojí?

- a) Pravda
- b) Nepravda**

**Vysvetlenie:** Je to nezmysel. Ako každý vták, aj pštros sa živí prevažne rastlinnou potravou. Nestrká teda hlavu do piesku, len ju prikladá k zemi, aby sa trochu najedol piesku a kamienkov z dôvodu lepšieho mechanického spracovania potravy v žalúdku a trávenia.

4. Ktorá sociálna sieť je najpopulárnejšia a má najviac užívateľov?

- a) Facebook**
- b) Instagram
- c) TikTok
- d) Snapchat

**Vysvetlenie:** Informácie o používaní sociálnych sietí sú dostupné a aktualizované napr. na stránke <https://www.statista.com/>. Informácie za október 2023: (FB: 3,030 mld., YouTube: 2,491 mld., WhatsApp a Instagram 2,00 mld.)

5. Na ktorej stránke viete nájsť informácie a databázu webových stránok s neserióznym, klamlivým, konšpiračným alebo propagandistickým obsahom?

- a) Stopdezinfor.sk
- b) Konspiratori.sk**
- c) stopdezinfor.eu
- d) doveryhodnemediainfo

**Vysvetlenie:** Web konspiratori.sk obsahuje verejnú databázu webových stránok s neserióznym, klamlivým, podvodným, konšpiračným alebo propagandistickým obsahom. Ostatné menované stránky v čase prípravy kvízu neexistovali.

## PRÍLOHA 2

**6.** Ktorá zo slovenských televízií nepatrí medzi súkromné televízie?

- a) Markíza
- b) JOJ
- c) Prima
- d) RTVS**

**Vysvetlenie:** Rozhlas a televízia Slovenska je slovenská verejnoprávna, národná, informačná, kultúrna a vzdelávacia inštitúcia, ktorá poskytuje službu verejnosti v oblasti rozhlasového a televízneho vysielania.

**7.** Ak povieme: Najvyšší štít na Slovensku je Gerlachovský štít. Jedná sa o

- a) názor
- b) domnienka
- c) fakt**
- d) dezinformácia

**Vysvetlenie:** Fakt - niečo objektívne, skutočné, to, čo je alebo čo sa deje. Je to v protiklade k všetkému iluzórnemu alebo vymyslenému. Informácia o výške Gerlachovského štítu je vedecky dokázaná a overiteľná.

**8.** Ak povieme: Jano povedal, že najlepšia kniha na svete je Harry Potter. Jedná sa o:

- a) názor**
- b) domnienka
- c) fakt
- d) spam

**Vysvetlenie:** Názor - vyjadruje osobné hľadisko jednotlivca, individuálne stanovisko každého človeka, postoj osoby k určitej skutočnosti. Názor môže byť individuálna záležitosť, alebo môže ísť aj o kolektívny názor.