

## Internet challenge

Typ Hry: *soutěž, týmová, zábavná*

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1,5 hod.

Věk: 13-15

### Charakteristika

Aktivita ve stylu televizní soutěže, při které účastníci soutěží v několika disciplínách a prokazují své znalosti o internetu, sociálních sítích a dozví se zajímavá fakta.

### Cíl

Účastník zábavnou formou zjistí zajímavá fakta ze světa internetu, z prostředí YouTube scény a mobilních aplikací.

### Pomůcky

Papíry, tužky, stolečky, matrace (pro skupinky na sednutí), prezentace - dostupná na [www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy](http://www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy), hudba jako podkres a pomůcky k jednotlivým kategoriím.

### Motivace

Lektor v převleku představuje osobnost známou z mediálního prostředí (Leoš Mareš, Kovy atp.), a vyzve účastníky k účasti na své oblíbené soutěži, v rámci níž se hraje o hodnotný pohár a je potřeba se dobře orientovat ve světě internetu.

### Podrobně rozpracovaný obsah

Účinkující jsou rozděleni do týmů. Každý tým označený barvou má své kapitány. Jejich úkolem je získat pro svůj tým co nejvíce bodů v jednotlivých disciplínách.

#### DISCIPLÍNY:

- Tipovací část

Skupinám je položeno pět otázek s volbou odpovědí a/b/c/d. Dostanou papír a tužku, odpovědi si zapisují na papír. Každá otázka je následně vyhodnocena lektorem zvlášť a získané body jsou zveřejněny.

- Poznej hlasy youtuberů

Každý tým dostane fotky šesti youtuberů, jména a čísla. Jejich úkolem je nejprve přiřadit jména k fotkám, za každé správné přiřazení získají bod. Následně jsou spuštěny nahrávky hlasů daných youtuberů. Úkolem týmů je přiřadit čísla k nahrávkám. Pak je disciplína vyhodnocena.

- Odkrývačka loga aplikací



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Na plátně v prezentaci jsou postupně odkrývána loga aplikací. Úkolem účastníků je poznat, o jakou se jedná.

- Uhodni, co kreslím

Je zadáno několik obrázků nebo log spojených s mediálním světem. Úkolem skupiny je uhodnout co nejvíce obrázků tak, že jeden hráč kreslí a zbytek skupiny hádá, o jaký obrázek nebo logo se jedná. Disciplína může být obohacena o prvek pohybu tak, že daný hráč, který má obrázek svému týmu představit kreslením, si pro něj doběhne na určité stanoviště.

### **Metodické poznámky**

Před začátkem aktivity je dobré zkontrolovat všechny připravené pomůcky a ujistit se, že prezentace fungují.

Je vhodné aktivitu doplnit o hudební podkres ve chvíli, kdy je potřeba nachystat další část aktivity. Účastníci by měli být motivováni k tomu, aby se vzájemně povzbuzovali potleskem či jinou interakcí. Lektori by s nimi měli udržovat aktivní komunikaci.

Pro lektora je zapotřebí seznámit se s youtubery, jejichž hlasy zazní v poznávačce, a také si zjistit informace o aplikacích, které jsou v odkrývačce, aby mohl účastníkům vysvětlit, o jakou aplikaci konkrétně jde, k čemu slouží atp.

### **Reflexe**

Týmy mohou krátce zhodnotit, jak jsou spokojeni se svým výsledkem, kooperací v týmu nebo např. které nové informace se v průběhu soutěže dozvěděli. Reflexe však není nosnou součástí aktivity.



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY