

X - challenge

Typ Hry: *vědomostní, týmová, zábavná*

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Zábavná vědomostní soutěž pro týmy, v rámci níž si účastníci ověří své znalosti z oblasti mediální gramotnosti. Otázky jsou rozděleny do pěti oblastí a po každé oblasti následuje krátká pohybová aktivita.

Cíl

Účastník se zábavnou formou dozví nové informace týkající se médií, sociálních sítí a internetu. Účastník si také ověří své dosavadní znalosti ze světa mediálních praktik a posílí tím své dovednosti v oblasti mediální gramotnosti. Aktivita vede účastníky k tomu, aby využili kritické myšlení a rozpoznali prvky manipulace, fake news a propagandy. Sekundárním cílem je podpora stávajících třídních vazeb či tvorba vazeb nových. Toho lze docílit výběrem různorodých týmů napříč danou skupinou.

Pomůcky

Počítač, projektor, mazatelné fixy a tabulky, utěrky na smazání, židle, papír, zvířátka na klíč (pro závody), vazelína, padesátníky, skleničky na vodu, kýbl a odměrka. Otázky do soutěže, resp. prezentace - dostupné na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy.

Motivace

Lektoři předstoupí před účastníky v kostýmech moderátorů a vítají účastníky u vědomostní soutěže. Mohou využít následující představení aktivity: „Jako špičkoví investigativní novináři jste byli vybráni do velkého finále vědomostní hry. V té uplatníte jak své znalosti ohledně moderních technologií a médií, tak svůj úsudek a schopnost rozeznat pravdu od klamu.“

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníci jsou rozděleni do týmů. Na obrazovce před nimi jsou promítány otázky, na které je jejich úkolem odpovědět, a to tím způsobem, že svou odpověď zaznamenají na mazatelnou tabulku. Na vyzvání lektora všechny týmy zároveň ukáží odpověď. Po každém kole je vyhodnoceno skóre tak, aby měly týmy přehled o jejich počtu bodů. Body počítá lektor a zapisuje je viditelně pro všechny, např. na nástěnku.

Na hlavní obrazovce kvízu, který je promítán na plátno, se vždy nejprve zobrazí pouze text otázky. Účastníci tak mají čas si její znění přečíst. Následně se objeví také nabízené odpovědi a spustí se časový odpočet, během kterého je nutné odpovědět. Týmy, které odpoví správně, získají body. U jednotlivých oblastí otázek jsou různé způsoby odpovědí. Každý okruh má set klasických otázek, které jsou za jeden bod. Na konci každého okruhu následuje bonusový úkol, který plní buďto tým společně, nebo jednotlivec. Vítězný tým za tento typ úkolu získává tři body, tým druhý dva body a tým třetí jeden bod. Další týmy body nezískávají.



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



Okruhy témat jsou následující:

- Sociální síť
- Pojmy
- Pravda nebo lež
- Statistika
- Média

Bonusové úkoly lze použít na konci každého okruhu:

- **Tvorba nejdelší housenky z papíru.** Tento úkol plní zástupce z každého týmu. Jeho úkolem je za minutu vytvořit co nejdelší nepřerušovanou housenku z papíru.
- **Padesátník a vazelína.** Tento úkol plní zástupce z každého týmu. Lektor na padesátník nanese vazelínu a pak ho přilepí na čelo účastníka. Účastník, který po zahájení dostane padesátník z čela nejrychleji bez použití rukou nebo jiných předmětů, získává body.
- **Závody zvířat.** V této aktivitě mohou soutěžit celé týmy, jeden účastník natahuje zvířátko. Na podlaze je startovní a cílová čára. Každý tým má jedno zvířátko, které se natahuje na klíč. Po zahájení ho pustí ze startovní čáry a zvířátko, které se dostane nejbližší k cíli, vyhrává.
- **Hod špejlí.** Jednotlivci z týmů dostanou špejle označené barvami. Jejich cílem je špejli dohodit od startu co nejdále.
- **Držení židle.** Účastníci vyberou zástupce z týmu, který drží co nejdéle židli za nohy v natažených rukou. Cílem účastníků je udržet židli co nejdelší dobu.

Tým, který odpoví správně na nejvíce otázek a získá nejvíce bodů, vyhrává.

Metodické poznámky

Je vhodné, aby si lektor předem vyzkoušel ovládání prezentace. Jeho úkolem je pak také pomocí dramaturgie vhodně pracovat s atmosférou aktivity. Aktualizování otázek je doporučeno v případě, kdy je lektor nevyhodnotí jako aktuální.

Reflexe

Lze hodnotit aktivitu samotnou, podle ukazatele palcem či pohybem po klubovně, kdy jedna strana klubovny představuje pozitivní ohlas, druhá naopak negativní. Další bodem reflexe jsou pak otázky zaměřené na obsah aktivity a prožitek účastníků.

- Co jste se během kvízu dozvěděli nového?
- Jaká informace vás nejvíce překvapila?



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

MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY