

**digiQUIZZ** ideálnou (teda hrovou, ale predsa vzdelávacou) formou podporuje vzťah mladých ľudí ku kritickému mysleniu. Ponúka rôzne typy otázok, interaktívne úlohy, vytvára priestor pre hlbšie zamyslenie sa a bádanie po odpovediach. Okrem kompetencií v oblasti kritického myslenia a mediálnej gramotnosti rozvíja tímovú spoluprácu, komunikáciu medzi hráčmi, posilňuje schopnosť rozhodovať sa a tiež vzájomný rešpekt.

Cieľovou skupinou sú žiaci **8.-9. ročníka ZŠ až 2. ročníka SŠ**.

digiQUIZZ obsahuje **25 rôznych otázok**, rozdelených do piatich tém, ktoré sú zároveň hracími kolami:

1. Kritické myslenie
2. Mediálna gramotnosť
3. Čo vplýva na naše rozhodovanie
4. AI
5. Bezpečne online

V každej tematickej skupine nájdeme otvorenú otázku, výber jednej, alebo viacerých možností, praktickú úlohu, či tipovačku. Hráči tak nie sú len pasívnymi prijímateľmi informácií, ale hľadajú riešenia, plnia zadania a pritom sa nielen vzdelávajú, ale aj zabavia.

#### **Čo k tomu potrebujete?**

- počítač (s prezentáciou, prípadne USB kľúč)
- pripravenú prezentáciu: prvú s kvízovými otázkami, druhú aj s odpoveďami
- dataprojektor
- priestor, kde je možné pracovať v skupinkách. lavice a stoličky k tomu nutne nepotrebujete
- pripravené a vytlačené podklady/prílohy k jednotlivým aktivitám: hodnotiaci hárok, články na rozbor (viď prílohy na stránke)
- prezentáciu
- pripojenie na internet: pokiaľ nie je možnosť wi-fi v priestore, mal by mať aspoň jeden z hráčov v tíme prístup na internet, teda dáta v mobile. V niektorých otázkach bude možnosť vyhľadávať na internete.
- hráči budú potrebovať už len pero na zapisovanie odpovedí do hodnotiacich hárkov

#### **Ako na to?**

digiQUIZZ využíva formát tzv. "pub kvízov". Účastníci súťažia v menších skupinách, svoje odpovede zapisujú na hodnotiace hárky a po každom kole ich odovzávajú. Po každom tematickom kole organizátor spočíta body pre každý tím a nasleduje rekapitulácia aj so správnymi odpoveďami. Takto prebieha každé kolo a nakoniec sa každému tímu spočíta počet bodov za všetky kolá. Určí sa poradie a tri tímy s najvyšším počtom bodov získavajú drobné ceny. Pravidlá samotnej hry nájdete priamo v prezentácii.

#### **V čom je digiQUIZZ iný?**

Je to aktivita neformálneho vzdelávania. To znamená, že má vopred určený vzdelávací cieľ. Aby sme zistili, či sme tento cieľ naplnili, alebo, lepšie povedané, či ho naplnili naši hráči, na konci nutne musíme zrealizovať tzv. reflexiu, teda overiť, čo sa účastníci kvízu naučili.

### Reflexiu môžeme robiť viacerými spôsobmi:

1. Krížovka s tajničkou: do krížovky je potrebné doplniť odpovede, vychádzajúce z jednotlivých tém v kvíze. Dobro vyplnenú tajničku môžeme považovať za úspečné overenie získaných vedomostí.
2. Povedz babke/dedkovi: zostav 10 pravidiel z informácií, ktorí odznali v kvíze tak, aby im rozumela tvoja babka, alebo dedko, alebo iný senior - ako sa bezpečne správať na internete.
3. Myslím, teda som: za použitia aplikácie mentimeter, alebo vopred na papieroch pripravených nedokončených otázok zisťujeme/overujeme, čo si hráči zapamätali, prípadne, čo bolo pre nich z toho, čo sa dozvedeli najväčším prínosom.

### Odporúčania z praxe:

Vždy je lepšie, ak je vás "kvízmajstrov" viac. Jeden komunikuje s hráčmi, ďalší sa stará o techniku, ďalší zbiera hodnotiace háčky a počíta body jednotlivým tímom.

Dĺžka trvania celého kvízu, vzhľadom na interaktivitu a reflexiu je minimálne 2 hodiny, ideálne viac. Preto odporúčame vybrať si jedno - dve tematické kolá, ktorým sa môžete venovať intenzívnejšie.

- využiť ich ako otvorenie témy a následne pokračovať ďalšími súvisiacimi aktivitami
- využiť ako nosnú vzdelávaciu aktivitu, pričom vyhodnocujete každé kolo zvlášť, s dôrazom na hlbšie rozobrať jednotlivých otázok

Pri kladení otázok si overte, že im všetci rozumejú a že je zadanie dostatočne zrozumiteľné. Napríklad nechajte niekoho zo skupiny prerozprávať ju vlastnými slovami. Môžete sa spýtať napríklad: Čo teda máte robiť v tejto otázke? Je tu nejaké slovo, ktoré potrebujete vysvetliť?

Pri vyhodnocovaní každého kola aj so správnymi odpoveďami môžete robiť "minireflexiu" za využitia otázok:

Čo vás v tomto kole najviac prekvapilo?

Čo bolo pre vás nové?

Čo ste už poznali?

Ktorá otázka bola najľahšia a prečo?

Ktorá otázka bola najťažšia a prečo?

Ak máte záujem o ďalšie info, kontaktujte:

Mgr. Lucia Macaláková

[lucia.macalakova@digiq.sk](mailto:lucia.macalakova@digiq.sk)

Tato hra vznikla v spolupráci s **dobrovoľníkmi vzdelávacieho programu digiPEERS** v rámci projektu **(Ne)hráme sa s dezinfo!**

