

Riskuj v Informatice

Bc. Patrik Vaněk a Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

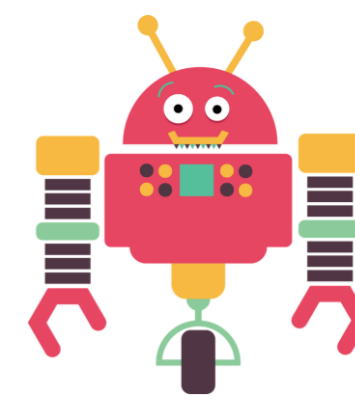
Žáci si vyzkouší roli soutěžících v populární televizní hře Riskuj! Aktivita je zaměřená na 5 témat, které se týkají nové informatiky. Robotika, Algoritmizace a programování, Digitální technologie, Informatika a Osobnosti ze Světa IT.

Cílová skupina: Základní škola – 7. – 8. třída

Klíčová slova: Riskuj, Nová informatika, Robotika, IT

Odkaz na aktivitu: <https://jeopardylabs.com/play/riskuj-informatika>

Robotika	Algoritmizace a programování	Digitální technologie	Informatika	Osobnosti ze světa IT
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500
MENU				
Team 1				
0				
+ -				
Team 2				
0				
+ -				
Team 3				
0				
+ -				
Team 4				
-400				
+ -				



Riskuj v Informatice 2

Bc. Patrik Vaněk a Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

Žáci si vyzkouší roli soutěžících v populární televizní hře Riskuj! Aktivita je zaměřená na 5 témat, které se soustředí na opakování z oblasti bezpečnosti v kyberprostoru, konkrétně pak správného přístupu k heslům. Další témata jsou základy k sociálním sítím, souborovým formátům a operačním systémům.

Cílová skupina: Základní škola – 7. – 8. třída

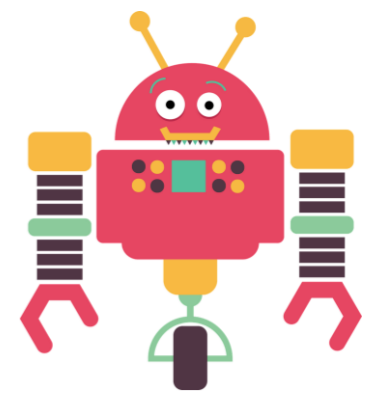
Klíčová slova: Bezpečnost, OS, Sociální sítě, Hesla, Riskuj

Odkaz na aktivitu: <https://jeopardylabs.com/play/informatika-50>

Souborové formáty	OS	Sociální sítě	Bezpečnost	Hesla
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

MENU

Team 1	Team 2	Team 3
0	0	0
+ -	+ -	+ -



Zamčená truhla – Úniková hra

Bc. Patrik Vaněk a Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

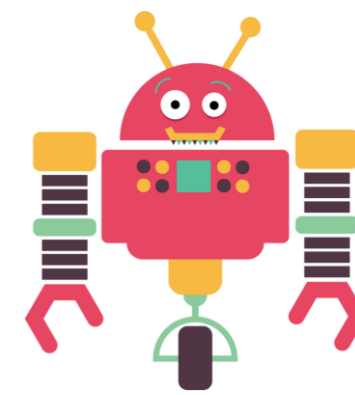
Cílem hry je otevřít truhlu, která se nachází na učitelské katedře. Žáci musí objevit pět předmětů, které je navedou na pět úkolů. Zopakují si základní hardwarové komponenty, budou poznávat robotické hračky a stavebnice, spojovat správné přípony souborů a orientovat se v prostředí internetu. Pokud se jim podaří splnit všech pět úkolů a budou se řídit pokyny na tabuli, uspějí.

Cílová skupina: Základní škola – 7. – 8. třída

Klíčová slova: Úniková hra, hardware, internet, robotické hračky, soubory

Odkaz na aktivitu: <https://www.canva.com/design/DAEgXCIIJNg/uoSDYFEt61ZLrzoX-b6J9A/view>





Linda v nesnázích – Úniková hra

Bc. Patrik Vaněk a Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

Cílem hry je dostat spolužačku Lindu do bezpečí. Žáci musí prokázat důvtip a logické myšlení. S pomocí nápověd v první místnosti otevřou barevný zámek na dveřích učebny, který je navede do druhé místnosti, kde je čeká bludiště, které prověří jejich infromatické myšlení. Jen další správný kód jim pomůže zachránit nebohou spolužačku.

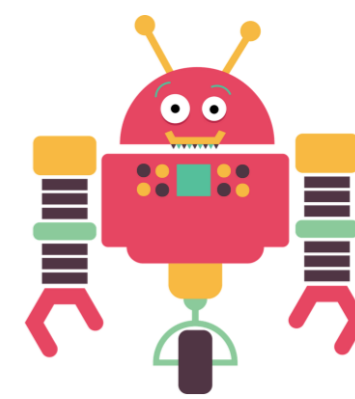
Cílová skupina: Základní škola – 9. třída

Klíčová slova: Úniková hra, logické myšlení, infromatické myšlení

Odkaz na aktivitu:

https://docs.google.com/presentation/d/144Q2t2Z_ZNRgyjzslEChnLbDpXATArVbNo5kptkfifo/preview?rm=minimal&slide=id.p





Rastrová vs Vektorová grafika

Bc. Patrik Vaněk a Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

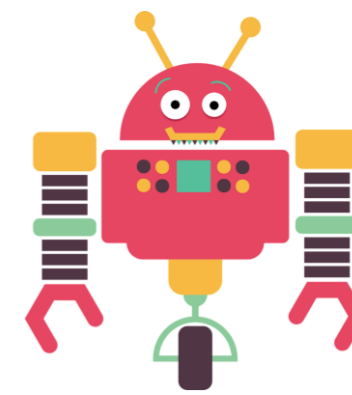
Aktivita, kterou je vhodné zařadit jako podporu k výuce počítačové grafiky. Žáci si zopakují základní exportní rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou a ujasní si formáty nejpoužívanějších obrazových dokumentů a jejich vlastnosti.

Cílová skupina: Základní škola – 8. třída

Klíčová slova: Počítačová grafika, vektorová, rastrová

Odkaz na aktivitu: <https://learningapps.org/view16377377>





Zámecký poklad

Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

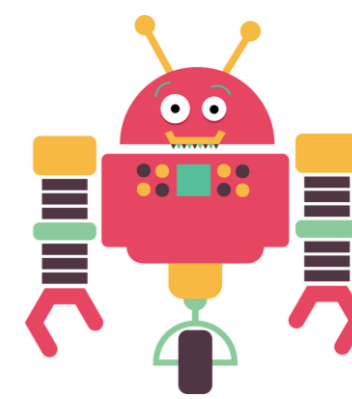
Cílem hry je otevřít truhlu na zámeckém nádvoří. Žáci musí splnit pět úkolů, které se jim otevřou po kliknutí na skrytý objekt v krajině. Úniková hra je zaměřena na opakování z předmětu prvouka na prvním stupni ZŠ.

Cílová skupina: Základní škola – 4-5. třída

Klíčová slova: Úniková hra, kulturní památky, Evropa, příroda, zvířata

Odkaz na aktivitu: https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSwSeFZ2ax97OGbk3hMSuGhI3rI63ybwFcKcgS3K9nIW0Q4i5yRUqjF4w_HAMzVMlnCg9eW3UU3rH_V/pub?start=true&loop=false&delayms=3000&slide=id.p





AZ Kvíz – Česká republika

Daniela Abu Isbeih, 16. ZŠ a MŠ Plzeň, příspěvková organizace

Anotace:

To NEJ z České republiky je součástí tohoto AZ Kvízu. Dvojice, či týmy mohou prověřit své znalosti z naší domoviny a zopakovat si základy z výuky Zeměpisu. Cílem hry je spojit tři strany trojúhelníku dříve než to dokáže váš soupeř a to jen za pomoci znalostí.

Cílová skupina: Základní škola – 6. - 7. třída

Klíčová slova: Bezpečnost, OS, Sociální sítě, Hesla, Riskuj

Odkaz na aktivitu: <http://azkviz.gjpslavicin.cz/az-kviz.php?idKvizu=1828&nazevKvizu=Zem%C4%9Bpis>

