**Finále soutěže IT-SLOT: výrazná dominance chlapců nad dívkami je alarmující**

**PRAHA, 12. PROSINCE 2024 – Prvního kola vědomostní soutěže IT-SLOT pro žáky 8. a 9. tříd se zúčastnilo 17 396 dětí z 298 škol napříč Českem. Nejlepších 42 finalistů pak změřilo síly v otázkách z informatiky a logiky 11. prosince v učebnách Soukromé střední školy výpočetní techniky v Praze (SSŠVT).**

Patnáctý ročník soutěže ovládl **Ondřej Nikodém ze ZŠ Luštěnice** v okrese Mladá Boleslav. Druhé místo obsadil **Adam Tvrdík ze ZŠ Prokopa Holého Louny** a třetí příčku vybojoval **Samuel Studenovský ze ZŠ Edvarda Beneše v Písku**.

Výrazné převaze chlapců čelilo ve finále soutěže pět dívek, nejlepší z nich, **Markéta Jungvirtová ze ZŠ a MŠ Křemže** v okrese Český Krumlov, skončila pátá. „Rozdíly mezi finalisty byly minimální, první až 13. místo dělily je dva body, takže v případech rovnosti bodů rozhodoval čas. Test se skládal z 25 otázek, které se dotýkaly dvou oblastí – informačních technologií a ve druhé části matematiky a logiky. Největší problémy dělaly žákům právě příklady na logické myšlení, u kterých je třeba se zamyslet a strávit víc času. Naopak otázky z informatiky řešili s jistotou,“ uvedl za organizátory soutěže ředitel SSŠVT Martin Vodička.

Žáky umístěnými v „top ten“ se mohou pochlubit školy ze šesti krajů – tři úspěšní řešitelé pochází z Jihočeského kraje, po dvou má Vysočina i Ústecký kraj a po jednom zástupci také Královéhradecký, Jihomoravský a Středočeský kraj. „Dva žáci v nejlepší desítce dokonce pocházejí z jedné školy, a to ZŠ T. G. Masaryka v Moravských Budějovicích, což ukazuje na kvalitu tamější výuky. Velký dík ale patří všem finalistům, kteří do Prahy přijeli z různých částí republiky v doprovodu svých pedagogů,“ prohlásil při slavnostním zakončení soutěže Martin Vodička.

Nejlepší soutěžící získali výkonné tablety a pro své školy vyhráli 15,6palcový notebook nebo moderní monitory. Dále se hrálo o luxusní bezdrátová sluchátka a powerbanky, oceněni byli všichni finalisté.

**Kompletní výsledky finále soutěže IT-SLOT naleznete na webu** [**it-slot.cz**](https://www.it-slot.cz/results/year/2024)**.**

**--**

**JAK BYSTE V TESTU PRO ŽÁKY 8. A 9. TŘÍD USPĚLI VY?**

**Otázky z finálového kola IT-SLOTu 2024:**

1. Rubikova kostka je mechanický hlavolam ve tvaru krychle 3x3x3, který vynalezl maďarský architekt a sochař Ernő Rubik v roce 1974. Uvnitř této kostky, viz obrázek, je jádro, ke kterému je připevněno celkem 26 kostiček, které jsou zvenku vidět. Představte si ale kostku o velikosti 4x4x4, kde jedna stěna má 16 kostiček a která se také skládá z jádra a viditelných kostiček. Pokud by nám tato kostka praskla, na kolik malých kostiček by se rozsypala?

a) 64

b) 60

c) 56

d) 53

2. V tréninkové tašce je 25 kondičních terčíků (10 modrých, 8 žlutých, 7 zelených). Kolik terčíků musíme poslepu vytáhnout, abychom měli jistotu, že vytáhneme od každé barvy alespoň jeden terčík?

a) 16

b) 19

c) 10

d) 12

3. Co byste měli dělat, pokud AI chatbot žádá o vaše osobní údaje?

a) Poskytnout informace, pokud vypadá důvěryhodně

b) Ignorovat a ukončit konverzaci

c) Požádat o více informací

d) Nasdílet osobní údaje kamaráda

4. Co znamená pojem „deepfake" v kontextu umělé inteligence?

a) Realistické videomontáže vytvářené AI

b) Programy pro rozpoznávání obličejů

c) AI systémy pro šifrování dat

d) Hluboké učení AI pro analýzu textů

5. Dnes přišel do školy Draco dříve než Harry. Hermiona nikdy nepřichází do školy po Cedricovi. Cedric přišel do školy před Dracem. Kdo dnes přišel do školy poslední?

6. Která z následujících praktik není považována za bezpečnou při používání online účtů?

a) Pravidelná změna hesel

b) Používání dvoufaktorové autentizace

c) Používání správců hesel

d) Sdílení hesel s rodinou nebo přáteli

7. Doplňte číslo místo otazníku.

1024 KB = 1 MB

512 MB = ? GB

8. Jaký materiál se nejčastěji využívá pro výrobu procesorů?

a) vodík

b) sodík

c) křemík

d) hliník

9. Jaká je nejlepší strategie pro rozpoznání phishingových útoků? Phishing je typ kybernetického útoku pomocí technik sociálního inženýrství, kdy se útočník snaží získat důvěrná data oběti nebo spustit na zařízení oběti škodlivý kód.

a) Kliknout na každý odkaz v e-mailu

b) Pečlivě zkontrolovat odesílatele a adresu URL

c) Ignorovat nevyžádané e-maily

d) Odeslat odpověď, aby bylo možné potvrdit odesílatele

10. Jednou časně zrána začne šnek šplhat na 17,5 metru vysoký vlajkový stožár. Za den zvládne vyšplhat 5,25 metru, ale v noci, když usne, sjede opět o 3,5 metru dolů. Za jak dlouho vyleze šnek až na špičku stožáru?

a) 9

b) 10

c) 8

d) 11

*Správné odpovědi: 1-C; 2-B; 3-B; 4-A; 5-Harry; 6-B; 7-0,5; 8-C; 9-C, 10-C*

**KONTAKT PRO MÉDIA:**

**Mgr. Eliška Crkovská\_mediální konzultant**

**pear_media logo_fin rgb_bez okraju.jpg**

**+420 605 218 549,** [**eliska@pearmedia.cz**](mailto:eliska@pearmedia.cz)

[**pearmedia.cz**](http://www.pearmedia.cz)

**SOUKROMÁ STŘEDNÍ ŠKOLA VÝPOČETNÍ TECHNIKY,** [**www.sssvt.cz**](http://www.sssvt.cz)

Soukromá střední škola výpočetní techniky (SSŠVT) se od svého založení v roce 1994 věnuje tvorbě a výuce maturitních oborů z odvětví informačních technologií. V současné době škola nabízí tři studijní specializace: grafické systémy a tvorbu webových stránek, správu počítačových sítí, programování a databázové systémy. Důraz na praktickou výuku podtrhuje moderním vybavením a zapojením studentů i vyučujících – fundovaných profesionálů – do vedlejší hospodářské činnosti školy (od roku 2003). Každý rok pořádá soutěž pro žáky základních škol IT-SLOT. SSŠVT je členem Sdružení soukromých škol ČMS.