

Konkurs Eko-hackathon Fundacji Orange



Zasady udziału w konkursie – krok po kroku:

1. Do udziału w konkursie zapraszamy szkoły realizujące program #SuperKoderzy w aktualnej lub jednej z wcześniejszych edycji.
2. Konkurs jest dwuetapowy:
 - I. Etap szkolny
 - II. Etap pozaszkolny - hackathon w Warszawie
3. Etap szkolny:
 - stwórz z uczniami projekt w aplikacji Scratch, który będzie odpowiedzią na Zadanie Konkursowe (treść poniżej),
 - rozwiązanie zadania może przygotować dowolna liczba uczniów (kilkuosobowa grupa, klasa), pod opieką nauczyciela. W razie większej liczby prac zachęcamy do organizacji wewnętrznych szkolnych eliminacji,
 - szkoła może zgłosić tylko jedną pracę,
 - termin nadsyłania prac do pierwszego etapu: 06.03.2020r., godz. 23:59,
 - spośród nadesłanych zgłoszeń Komisja Konkursowa wyłoni pięć najwyższej ocenionych prac.Szkoły, które zgłosiły wybrane prace, zostaną zaproszone do wysłania swoich przedstawicieli na hackathon w Warszawie,
 - termin wyboru drużyn zakwalifikowanych do hackathonu w Warszawie: nie później niż 11.03.2020 r.
 - zgłoszenia do pierwszego etapu zbieramy poprzez **formularz zgłoszeniowy: <https://forms.gle/Uw3g5tT8Cuc87MmR7>**

Zapoznaj się z Regulaminem konkursu i sprawdź, czy Twoja szkoła kwalifikuje się do udziału w konkursie.

4. Etap pozaszkolny - hackathon w Warszawie:
 - do udziału w hackathonie zaprosimy pięć 3-osobowych drużyn wraz z nauczycielami,
 - uczestnicy hackathonu zostaną zaproszeni do udziału w całodniowym wydarzeniu, które odbędzie się w Warszawie 27.03.2020r. Organizator pokrywa nocleg i częściowe wyżywienie uczestników podczas pobytu (szczegóły w Regulaminie),
 - hackathon jest spotkaniem, podczas którego uczestnicy tworzą prototyp innowacji (aplikacji,

urządzenia, strony www), która jest odpowiedzią na realnie istniejący problem społeczny. Istotą hackathonu jest przeanalizowanie problemu i zaprojektowanie rozwiązań. Uczestnicy powinni częściowo zaprogramować rozwiązania, np. pokazać w samodzielnie stworzonym programie funkcjonalność wymyślonej aplikacji, projekt interfejsu itp. Zaproponowane przez uczniów innowacje mogą być przedstawione częściowo "na papierze" - w formie rysunków, prezentacji, makiet. Drużyny będą prezentowały swoje innowacje przed jury i innymi uczestnikami.

- uczestnicy rozwiązują zadanie konkursowe w drugim etapie w wybranym przez siebie środowisku programistycznym, w tym w aplikacji Scratch,

5. Spośród zaprezentowanych podczas hackathonu prac Komisja Konkursowa wybierze trzy zwycięskie prace.

Zadanie konkursowe

Problem: W ostatnich latach wiele mówi się o zanieczyszczeniu powietrza i smogu. Według naukowców powietrze w Polsce jest jednym z najbardziej zanieczyszczonej w Europie i co roku odnotowuje się ponad 42 000 przedwczesnych zgonów związanych ze złą jakością powietrza (m.in. choroby serca, astma)

Misja: Ze smogiem można wygrać, wdrażając kilka zasad! Ważne jest ograniczenie tzw. niskiej emisji, czyli zanieczyszczeń powodowanych przez przydomowe piece, w których pali się materiałami złej jakości. Nie bez znaczenia dla jakości powietrza są też zanieczyszczenia powodowane przez samochody.

Zadanie programistyczne: Stwórz w Scratchu grę lub animację, która pokazywałaby mieszkańcom Twojego miasta, jak walczyć ze smogiem. Postaraj się, by gra była interaktywna, estetycznie zaprojektowana i proponowała konkretne rozwiązania. Pamiętaj, że oceny organizatorzy dokonają na podstawie następujących kryteriów:

- Koncepcja zgłoszonej gry/animacji, pomysłowość – 10 pkt
- Umiejętności programistyczne zaprezentowane w grze/animacji – 20 pkt
- Staranność i estetyka wykonania, dopracowanie detali (wizualne, muzyczne, dźwiękowe, tekstowe) – 10 pkt