

Zöld Kód – Kódolj a holnapért!
Fenntarthatósági ötletpályázat
2022

Pályázati felhívás és általános nevezési útmutató

A Vodafone Magyarország Alapítvány (székhely: 1096 Budapest, Lechner Ödön fasor 6., azonosító: 01-01-0012339) a Skool, azaz a Technológiai Oktatásért Alapítvány (székhely: 2030 Érd, Kövező utca 26., azonosító: 01 99 030939) szakmai közreműködésével meghirdeti **Zöld Kód – Kódolj a holnapért! című fenntarthatósági ötletpályázatát**.

A pályázók 5 különböző, a fenntarthatósággal kapcsolatos témában adhatják le ötleteiket. Az ötletpályázatban olyan robotokat kell tervezni, amelyek támogatják a fenntartható jövőt az élet bármely területén. A beérkezett pályamunkák közül 10, a szakmai zsűri által kiválasztott ötletet a Budapest One Irodaházban (112 Budapest, Boldizsár utca 2.) rendezendő döntőn meg is valósíthatnak a döntőbe jutott csapatok.

I. AZ ÖTLETPÁLYÁZAT CÉLJA:

A pályázati felhívás célja, hogy a Vodafone Magyarország Alapítvány és a Skool ösztönözze a digitális világ iránt érdeklődő és innovatív gondolkodású diákokat és tanáraikat a robotika, a kódolás és a fenntartható jövő témájában való kreatív alkotásra és felhívja a figyelmüket a csapatmunka fontosságára. Előképzettség a pályázáshoz nem szükséges, csak sok-sok nyitottság és egy jó ötlet.

És hogy miért is fontos a fenntarthatósággal foglalkozni?

Egy mindenki számára igazságos, fenntartható és békés világ nem csupán egy álom, hanem egy, az ENSZ által 2015-ben megfogalmazott 17 célkitűzést magába foglaló program és kötelezettségvállalás, amelyben megfogalmazták a Fenntartható Fejlődési Célokat (rövid angol nevén SDG). A globális program hivatalos elnevezése: „Világunk átalakítása: a fenntartható fejlődés 2030-ig szóló programja”.

A program célja, hogy mindnyájunkat cselekvésre szólítson fel – nemcsak minket, polgárokat, hanem a kormányok, a magánszektor és a nemzetközi intézmények képviselőit is. Ahhoz, hogy megvalósulhasson az összes cél, mindenkinek együtt kell működni és közös megoldásokat kell keresnie a globális kihívásokra. Akármilyen korúak vagy neműek vagyunk, mindenki tehet azért, hogy ezek a célok valóban megvalósuljanak – az iskolások, iskolai közösségek egyaránt. Így tehát szükség van a kreatív, jövőbemutató ötletekre és a diákok friss és újszerű gondolkodásmódjára is.

Az ötletpályázat során a jövő robotjait kell megálmodni, melyek az SDG célokat képesek valamilyen módon megvalósítani, majd a döntőben életre kelteni, megépíteni az alábbi öt kategória valamelyikében:

1. Minőségi oktatás

Te hogyan képzeled el a 21. század iskoláját? Gondolkodtál rajta, hogy a technológia hogyan segíthet azoknak, akik valamiért nem lehetnek részesei a minőségi oktatásnak? Hogyan

tanulnak például a tartósan kórházi ellátás alatt álló gyerekek? Szerinted elképzelhető lenne, hogy robotok tanítsanak?

Plusz inspiráció:

https://www.youtube.com/watch?v=qQH_fzTfX_8
<https://oncovr.hu/>

2. Felelős fogyasztás és termelés

Te csak akkor vásárolsz (vagy a szüleid), ha valóban szükségetek van arra a dologra? Előfordul veled, hogy olyasmit cserélsz újra, ami még tökéletesen működik? Megtervezitek gondosan a bevásárlást? Gondolkodtál már rajta milyen lenne az életed, ha a hűtő figyelmeztetne, hogy hamarosan elfogy a tej, vagy a szatyrod segítene bevásárolni; ha vásárlásaidat megtervezné egy gép a valós igényeid szerint, így nem kellene semmit kidobnod, mert lejárt a szavatossága?

Plusz inspiráció:

https://www.youtube.com/watch?v=-Xj4fYHy_PM

3. Fellépés az éghajlatváltozás ellen és szárazföldi ökoszisztémák védelme

Az éghajlatváltozáson gondolkodni nagyon nagyszabású és globális dolog. Mégis, gondolkodtál már azon, hogyan tehetsz te a környezetédért? Tudod mi az az ökológiai lábnyom és vajon mekkora a tied? Hogyan lehetne egy innovációval segíteni az embereket abban, hogy a hétköznapjaikban is figyeljenek a közvetlen környezetükre, támogatva ezzel a globális felmelegedés megállítását és a szárazföldi és vízi élőlények védelmét?

Plusz inspiráció:

[WWF Léptem on the App Store \(apple.com\)](#)
[WWF Léptem - Apps on Google Play](#)
<https://www.facebook.com/smapplabagtech/>

4. Fenntartható városok és közösségek

Szerinted milyen lehet egy okos város? El tudod képzelni a nagyvárosokat dugók nélkül, tiszta levegővel? És arra van ötleted, hogyan lehetne otthonodat is „okosabbá” tenni? Hogyan állíthatnánk a technológiát a hétköznapok szolgálatába? Milyen lehet az a világ, ahol egy robot főz, mos, takarít?

Plusz inspiráció:

[Okos város | Okos Város Példatár \(lechnerkozpont.hu\)](#)
[Kuube - Magyar Prémium Okospad - Töltődj fel!](#)

5. Tiszta víz, alapvető köztisztaság

Gondolkodtál már valaha azon, mennyi hulladékot és szemetet termelsz egy nap, egy hét, egy év, az egész életed alatt? Mi történik ezzel a sok szeméttel? Mennyire hatékony a hulladék újrahasznosítása? Milyen következményei vannak és lehetnek a szemét-túltermelésnek? Hogyan tudjuk ezt a problémát kezelni? Lehet-e szemétből egy teljesen új terméket tervezni? Hova kerülnek ruháid, amik szerinted kimentek a divatból; a megmaradt étel az éttermekből, menzákból? Tudod mi az az „upcycling”?

Plusz inspiráció:

<https://greenfo.hu/hir/mi-az-upcycling-es-recycling/>

<https://igenyesferfi.hu/eletmod/igy-lesz-az-oceani-muanyagbol-adidas-sneaker-es-sportfelszeres.php>
<https://kollektivmagazin.hu/2021/04/23/a-kapszulas-kavezaz-oko-forradalma-interju-az-ecocap-tulajdonosaval/>

A Vodafone Magyarország Alapítvány és a Skool 2022. október 3-án 19:00-kor online információs webinárt tart az érdeklődőknek, melyre tanárokat és diákokat egyaránt várunk. A webináron részletesen bemutatjuk a pályázatot, ötleteket és magyarázatot adunk a pályázható témák kapcsán, valamint a döntő menetéről és egyéb lehetőségekről – úgymint mentorálás, kódolás és robotika ismeretek elsajátítása a pályázati ötlet mentén – is tájékoztatást nyújtunk.

Az információs webinárt rögzítjük és elérhetővé, visszanezhetővé tesszük a [Code Week Hungary YouTube csatornáján](#).

II. A PÁLYÁZÓK KÖRE:

A pályázaton 3-8. évfolyamon Magyarországon tanuló diákok indulhatnak 2-3 fős csoportokban.

A csoportok jelentkezését kapcsolattartó tanárainknak kell leadniuk.

- A pályázatra a Vodafone Magyarország Alapítvány és a Vodafone Magyarország Zrt. alkalmazásában álló munkavállalók, megbízottak gyermekei is pályázhatnak.
- A pályázaton nem indulhatnak a szakmai zsűri tagjainak gyermekei.
- A pályázat hivatalos nyelve magyar, a pályamunkákat magyarul kell benyújtani.
- A pályázaton való részvétel ingyenes.

A pályázat semmilyen informatikai előképzettséget nem igényel.

A döntőbe jutott csapatok tagjai számára szakmai mentorral való konzultációt biztosítunk a döntőt megelőző két hétben.

FONTOS! A döntő délelőttjén a Skool munkatársai tartanak kódoló workshopot, ahol a megvalósításhoz szükséges ismereteket elsajátíthatják a csapatok, így a kódolásban, robotikában járatlan résztvevők pályázatait is várjuk.

Egy intézményből több pályázatot is be lehet nyújtani, továbbá egy csapat több témában is nyújthat be önálló pályázatot.

Ha nincs meg a 3 fős csapatod, a Vodafone Magyarország Alapítvány Facebook oldalán segítünk csapattagokat keresni.

III. A PÁLYÁZAT BENYÚJTÁSÁNAK MENETE:

A pályázatot 2022. október 31-ig lehet benyújtani az alábbi adatlapon keresztül:
https://vodafonemagyarorszag.fra1.qualtrics.com/jfe/form/SV_1FA1EjWHyfmL7cG

Az adatlap tartalma:

- kapcsolattartói adatok
- csapattagok nevei
- ötletpályázattal kapcsolatos alapvető információk

- az ötlet bemutatása egy maximum 1,5 perces YouTube videóban, amelyben bemutatkozik a csapat és bemutatója ötletét.
 - A videó lehet élő szereplős, vagy animált, Scratch- vagy épp TikTok-videó, bármilyen fantáziadús és kreatív alkotás. A fontos, hogy derüljön ki belőle, hogy mi is az ötlet, mi benne az innováció és a zsűri megismerhesse kicsit a csapatot.

A döntőbe jutott csapatok tagjainak törvényes képviselőinek írásban kell nyilatkozniuk arról, hogy hozzájárulnak ahhoz, hogy az adott csapattag a döntőben részt vegyen, a döntőről videó és képfelvétel készüljön, amely felvételeket a kiírók dokumentációs céllal a Vodafone Zrt FB és Instagram felületein, a Vodafone Magyarország Alapítvány honlapján, FB felületén és Youtube csatornáján, a Code week honlapján és Youtube csatornáján és a Skills Upload Junior honlapján felhasználhassák.

Minden pályázót biztatunk arra, hogy bizonytalanság esetén kérdéseikkel, problémáikkal keressék meg kapcsolattartónkat, **vegyék igénybe az e-mailes, telefonos konzultáció lehetőségét!**

Konzultációért kérjük, vegye fel a kapcsolatot munkatársunkkal az alábbi elérhetőségek valamelyikén:

Váczai Dorka, dorottya.vaczi@vodafone.com, +36 (30) 271-4725

IV. A PÁLYÁZATI PROJEKTEK DÍJAZÁSA:

2 400 000 forint összértékű tárgyi nyeremény.

A döntőben elkészült robotok a csapat tulajdonát képezik, azokat a döntőt követően magukkal vihetik.

A zsűrinek továbbá jogában áll a pályázatok minőségének függvényében egyéb díjakat is odaítélni.

V. ELSZÁMOLHATÓ KÖLTSÉGEK:

A döntőbe jutott azon csapattagoknak és kísérőtanároknak, akik nem budapesti lakosok a kiírók megtérítik az utazási költségeiket áfás számla ellenében.

A számlát az alábbi címre kell kérni:

Vodafone Magyarország Alapítvány,
1096 Budapest Lechner Ödön fasor 6.
adószám: 18869901-1-43

VI. A PÁLYÁZATI PROJEKTEK KIVÁLASZTÁSA ÉS ÉRTÉKELÉSE:

A pályázatokat az alábbi szempontok mentén szakmai zsűri értékeli:

A. Hozzáadott érték, közösségi hasznosság, ötletesség (1-3 pont)

Hagyományos (1 pont)

Egy már meglévő ötlet továbbfejlesztése, új környezetbe helyezése az alapfunkció megváltoztatása nélkül

Továbbfejlesztett (2 pont)

Egy már meglévő ötlet továbbfejlesztése, új környezetbe helyezése az alapfunkció mérsékelt megváltoztatásával és/vagy egy új elem funkció/elem beillesztésével.

Újszerű (3 pont)

Egy új vagy már korábban megoldott probléma újszerű megközelítése, átgondolása több új funkcióval, új célok kitűzésével.

B. Társadalmi hatás mértéke (1-3 pont)**Helyi szinten (1 pont)**

Az ötlet segít megoldani egy települési problémát, megoldást jelent a közösség tagjai számára.

Országosan (2 pont)

Országos szinten nehézséget jelentő témára kínál megoldást vagy fejleszt országosan működő rendszereket fenntarthatóbb módokon.

Akár globális szinten (3 pont)

Az ötlet globális szinteken is alternatívát kínál egy fenntarthatósági témakörben.

C. Videó igényessége (1-3 pont)**Érthető a megvalósítható ötlet a videóból**

(igen/nem, 0/1 pont)

Kreatív elemeket használt a csapat az ötlet bemutatásához

(igen/nem, 0/1 pont)

A videó vizuális megjelenése igényes

(igen/nem, 0/1 pont)

D. Illeszkedés a kiíráshoz (0-2 pont)

A választott témának megfelelő (1 pont) robotötlet bemutatása (1 pont).

A pályázatokból a pontszámok alapján a szakmai zsűri rövidlistát állít össze, melyben a 10 legmagasabb pontszámmal rendelkező pályázat szerepel. Ezen 10 csapat jut a döntőbe. Az értékelés 2022. november 6-áig zajlik le.

A pályázati folyamat során a szakmai zsűri dönti el, hogy melyik kategóriában hány csapat jut a döntőbe.

A pályázat elbírálója egy 5 tagú társadalmi és szakmai zsűri.

A pályázat döntőjébe jutott csapatok e-mailben kapnak értesítést a döntőbe jutásról és a döntő pontos napjáról várhatóan 2022. november 8-ig.

A pályázat döntőjébe jutott csapatok a kiírók által megbízott szakmai mentor segítségével online tökéletesíthetik ötletüket, mely találkozókra a 45. és 46. héten kerül sor és melyek menetéről az értesítést követően adunk bővebb tájékoztatást.

A döntő hackathon formában kerül megrendezésre a Budapest One Irodaházban 2022. november 19-én vagy 2022. november 26-án, 10 órától 17 óráig a pályázatok számától függően. **(1112 Budapest, Boldizsár utca 2.)**.

Jelen tájékoztatóban meghatározott határidők és időpontok a járványhelyzet függvényében módosulhatnak, ez esetben a pályázókat e-mailben értesítjük a pályázati program módosulásáról.