

**Zöld Kód – Kódolj a holnapért!
Fenntarthatósági ötletpályázat
2024**

Pályázati felhívás és általános nevezési útmutató

A Vodafone Magyarország Alapítvány (székhely: 1112 Budapest, Boldizsár u. 2., 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 (1112 Budapest, Boldizsár utca 2.) rendezendő döntőn személyesen meg is valósítanak a döntőbe jutott csapatok.

A részvételhez fenntarthatósággal kapcsolatos külön tudás nem kell, elsősorban nyitottság, érdeklődés, jó ötletek és kalandvágy szükséges. Ha ez megvan bennetek, itt a helyetek!

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/szüleiket 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 nyitottság és egy jó ötlet.

És hogy miért is fontos a fenntarthatósággal foglalkozni?

Egy mindenki számára igazságos, fenntartható és békés élet nem csupán álm, hanem egy megvalósítható világkép, amelynek eléréséhez az ENSZ 2015-ben megfogalmazta a 17 célkitűzést, 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 működnie 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 Fenntartható Fejlődési Célokat képesek valamilyen módon megvalósítani, majd a döntőben életre kelteni, megépíteni az alábbi öt kategória valamelyikében:

1. Minőségi oktatás

Gondolkodtál már azon, mennyi tudást és tapasztalatot szerzett az emberiség? A 21. században hogyan lehet ezt a tudást összegyűjteni és kezelni? Hogyan lehet megszerezni? Hogyan, milyen formában lehet azt könnyen és mindenki által elérhetővé, könnyen kezelhetővé és érthetővé tenni? Tetszene egy olyan megoldás, amely az oktatáshoz való hozzáférésben hozna nagyobb egyenlőséget vagy megkönnyítené az élethosszig tartó tanulás lehetőségét?

Itt a lehetőség, hogy átalakítsatok és megújítsatok a tanulás és oktatás jövőjét! Milyen eszközökön tanulnátok szívesen? Hogyan néz ki számotokra egy álom tanóra? Milyen egy jó tanulást segítő applikáció?

Plusz inspiráció:

<https://elearningindustry.com/9-things-shape-future-of-education-learning-20-years>

<https://sdgs.un.org/goals/goal4>

2. Egészség és jóllét

Több milliárd emberi szervezet csodás rendszere működik nap mint nap megbízhatóan és kiszámíthatatlanul, sérülékenyen és masszívan. Hogyan segíti a tudomány és a technológia testünk gyógyulását, karbantartását és sportrekordok/csúcseredmények elérését? Vannak-e még az emberi szervezettel kapcsolatos rejtélyek a tudomány előtt, ha igen, mik azok és hogyan fejthetjük meg? Eszedbe jut olyan megoldás, amellyel a betegségek éppúgy csökkenthetőek, akár az útmenti balesetek száma?

Plusz inspiráció:

http://hvg.hu/tudomany/20170328_elon_musk_neuralink_emberi_agy_gep_interfesz

http://eduline.hu/felnottkepzes/2016/12/11/Sirva_fakadt_a_parkinsonos_lany_amikor_megk_39FHPL

<https://raketa.hu/tag/neuralink>

https://www.youtube.com/watch?v=Gv_XB6Hf6qM

<https://www.youtube.com/watch?v=S88Nh5hN-fl>

<https://oncovr.hu/>

<https://sdgs.un.org/goals/goal3>

3. Fellépés az éghajlatváltozás ellen

Az éghajlatváltozáson gondolkodni nagyon nagyszabású és globális dolog. Mégis, gondolkodtál már azon, hogyan tehetsz te a környezetedért? 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 \(apple.com\)](https://www.apple.com/wwf/)

[WWF Léptem - Apps on Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wwf.mobile)

<https://www.facebook.com/smapplabaqtech/>

<https://sdgs.un.org/goals/goal15>

4. Fenntartható városok és közösségek, közlekedés

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?

Vajon mivel közlekedtek elődeink és ahhoz képest hol járunk már? A közlekedés száguldó innovációja milyen szempontokat vesz figyelembe? Van-e határ a fikció és a jövő között? Hogyan vizionálták régen a jövőt, és milyen technológiai fejlesztésekkel formáljuk mi a saját jövőnk közlekedési eszközeit?

Plusz inspiráció:

[Okos város | Okos Város Példatár \(lechnerkozpont.hu\)](http://lechnerkozpont.hu/okos-varos/)

[Kuube - Magyar Prémium Okospad - Töltődj fel!](https://www.kuube.com/magyar-premium-okospad-toltodj-fel/)

<https://sdgs.un.org/goals/goal11>

5. Tiszta víz, alapvető köztisztaság

Gondoltál már arra, hogy van, ahol túl kevés, túl sok vagy túl koszos a víz? Milyen következménye lehet ezeknek mindennapi életünkre és az egészségünkre? Tudod mennyi hulladékot és szemetet termelsz egy nap, egy hét, egy év, az egész életed alatt? Mi történik ezzel a sok szeméttel? Hallottál már az óceánokon úszó szeméttömegekről? Tudtad, hogy a mikroműanyagok nemcsak a műanyag dolgok lebomlásából keletkeznek, hanem a szintetikus szövetből készült ruhák mosása és a kozmetikai szerek is okozói?

Plusz inspiráció:

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

<https://igenyesferfi.hu/életmod/igy-lesz-az-oceani-muanyagbol-adidas-sneaker-es-sportfelszeres.php>

<https://kollektivmagazin.hu/2021/04/23/a-kapszulas-kavezas-oko-forradalma-interju-az-ecocap-tulajdonosaval/>

<https://sdgs.un.org/goals/goal6>

A Vodafone Magyarország Alapítvány és a Skool 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 – úgyszintén mint mentorálás, kódolás és robotika ismeretek elsajátítása a pályázati ötlet mentén – is tájékoztatást nyújtunk. A webinár időpontjáról a Vodafone Magyarország Alapítvány Facebook oldalán adunk tájékoztatást.

II. A PÁLYÁZÓK KÖRE:

A pályázaton 8-12. évfolyamon Magyarországon tanuló diákok indulhatnak 3 fős csoportokban. A csoportok jelentkezését kapcsolattartó tanáraiknak/szüleiknek 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 részvétel további feltétele az intézményi regisztráció a Digitális Témahétre az alábbi linken: <https://digitalistemahet.hu/regisztracio/iskola>. További információ a Digitális Témahéttel kapcsolatban: dth@hia-edu.hu

A pályázat semmilyen informatikai előképzettséget nem igényel.

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

III. A PÁLYÁZAT BENYÚJTÁSÁNAK MENETE:

A pályázatot 2024. február 20-ig lehet benyújtani az alábbi adatlapon keresztül:

<https://forms.gle/wwqQYHeA874rr9mX7>

Az adatlap tartalma:

- kapcsolattartói adatok

- csapattagok nevei
- ötletpályázattal kapcsolatos alapvető információk
- az ötlet bemutatása egy maximum 1,5 perces YouTube-ra feltöltött videóban, amelyben bemutatkozik a csapat és bemutatja ötletét.
 - A videó lehet élőszereplős, vagy animált, Scratch- vagy épp TikTok-videó, bármilyen fantáziadús és kreatív alkotás. Az 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 csapattagoknak személyesen vagy (kiskorú, nem cselekvőképes csapattagok esetén törvényes képviselőik útján) írásban kell nyilatkozniuk arról, hogy részt kívánnak venni, illetve hozzájárulnak ahhoz, hogy az adott csapattag a döntőben személyesen részt vegyen, a döntőről videó és képfelvétel készüljön, amely felvételeket a kiírók dokumentációs céllal a Vodafone Zrt. Facebook és Instagram felületein, a Vodafone Magyarország Alapítvány honlapján, Facebook felületén és Youtube-csatornáján és a Digitális Témahét honlapján és Youtube-csatornáján 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:

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

IV. A PÁLYÁZATI PROJEKTEK DÍJAZÁSA:

A döntőn részt vett csapatok számára együttesen 3 000 000 forint összértékű tárgyi nyeremény/programélmény.

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. Autó esetén ez csapatonként egy gépjárműre vonatkozik. Az üzemanyagról áfás számlát szükséges kiállíttatni a kiindulási pont-Vodafone székház-célállomás távolságra megtett km-re vonatkozóan. Vonatközlekedés esetén a csapattagok és kísérőjük részére vásárolt vonatjegyre vonatkozóan lehet áfás számlát elszámolni.

A számlát az alábbi címre kell kérni:

Vodafone Magyarország Alapítvány
1112 Budapest, Boldizsár u. 2.
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 maximum 10, a legmagasabb pontszámmal rendelkező pályázat szerepel. Ezen 10 csapat juthat a döntőbe. Az értékelés 2024. február 29-éig 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 várhatóan 2024. március 5-ig.

A pályázat döntőjébe jutott csapatok a kiírók által megbízott szakmai mentor segítségével online tökéletesíthetik ötletüket, mely találkozókra a 2024. március 6.- március 21. között kerül sor és melyek menetéről az értesítést követően adunk bővebb tájékoztatást.

A személyes részvétel mellett megtartott döntő hackathon formában kerül megrendezésre a Budapest One Irodaházban 2024. március 23-án, 10 órától 17 óráig a pályázatok számától függően. (**1112 Budapest, Boldizsár utca 2.**)

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