

Zöld Kód – Kódolj a holnapért!
Fenntarthatósági Scratch-verseny
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** játékfejlesztő **Scratch-versenyét** 4-7. osztályos fiataloknak, ahol a versengés izgalma találkozik az alkotás örömeivel. A kétfordulós versenybe 3 fős csapatok nevezhetnek.

A pályázók 5 különböző, a fenntarthatósággal kapcsolatos témában adhatják le ötleteiket. A pályázatban olyan Scratch-ben készült ötletet kell programozni, amely a fenntartható jövőt támogatja a megadott témák mentén. A beérkezett pályamunkák közül 10, a szakmai zsűri által kiválasztott ötletet a Budapest One Irodaházban (1112 Budapest, Boldizsár utca 2.) rendezendő döntőn 2023. március 23-án személyesen be is mutatnak 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!

Az 1. fordulóban a csapattal egy izgalmas projektet kell elkészítenetek Scratch fejlesztői környezetben. A legjobb 10 beküldött pályamunka jut a döntőbe (2. forduló), ahol a csapatok háromórás Scratch-meccsen mérik össze a tudásukat.

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. A Scratch egy nagyon könnyen és gyorsan elsajátítható színes programnyelv, amellyel már az óvodás-kisiskolás korcsoport is képes egyszerű animációkat lefejleszteni.

És hogy miért is fontos a fenntarthatósággal foglalkozni?

Egy mindenki számára igazságos, fenntartható és békés élet nem csupán álmom, 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 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 Fenntartható Fejlődési Célokat képesek valamilyen módon megvalósítani, majd a döntőben továbbfejleszteni a zsűri által kért szempontok alapján 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_XB6Hf6gM

<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 \(apple.com\)](#)

[WWF Léptem - Apps on Google Play](#)

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

<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 vizionáltak régen a jövőt, és milyen technológiai fejlesztésekkel formáljuk mi a saját jövőnk közlekedési eszközeit?

Plusz inspiráció:

[Okos város | Okos Város Példatár \(lechnerkozpont.hu\)](#)

[Kuube - Magyar Prémium Okospad - Töltődj 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-kavez-as-oko-forradalma-interju-az-ecocap-tulajdonosaval/>

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

Tippek a felkészüléshez

Nem vagy még jártas a Scratch alkalmazásban? Sebaj! A versenyig még rengeteg idő van felkészülni. A többi a csapatmunkán múlik!

A Vodafone Magyarország Alapítvány és a Skool online információs webinárt tart az érdeklődőknek, melyre szülőket, 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 – úgyis mint mentorálás, Scratch ismeretek elsajátítása a pályázati ötlet mentén – is tájékoztatást nyújtunk. A webinár időpontjáról a Vodafone Magyarország Alapítvány Facebook oldalán adunk tájékoztatást.

Ha pedig magadtól szeretnéd elkezdni a Scratch megismerését, látogass el az ELTE Scratch [tananyag oldalaira](#), és láss neki a felfedezésnek!

I. A PÁLYÁZÓK KÖRE:

A pályázaton 4-7. 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 mentorai segítik a döntőbe jutott pályázókat a beküldött pályamunkák továbbfejlesztésében, 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.

II. A PÁLYÁZAT BENYÚJTÁSÁNAK MENETE:

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

<https://forms.gle/qNK8W9DFEqdoZu2q9>

Az adatlap tartalma:

- kapcsolattartói adatok
- csapattagok nevei
- pályázattal kapcsolatos alapvető információk
- A Scratch-ötlet linkje

A döntőbe jutott csapattagok törvényes képviselőinek írásban kell nyilatkozniuk arról, hogy 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

III. A PÁLYÁZATI PROJEKTEK DÍJAZÁSA:

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

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

IV. 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

V. 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. Használhatóság (0-1 pont)

A kódolt elemek mindegyike működik (igen/nem, 0/1 pont)

D. Illeszkedés a kiíráshoz (0-2 pont)

A választott témának megfelelő (1 pont) ötlet 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 pályázatok 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 a Budapest One Irodaházban kerül megrendezésre 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.