



Kedves Diákok! Kedves Pedagógusok!

Scratch „Utazás a jövőbe: Fenntartható Világ Tervezése”

versenyünkre hívunk szeretettel!

Képzeld el, hogy lehetőség nyílik a jövőbe utazni és részt venni egy fenntartható világ megteremtésében! A verseny során Scratch-ben készített programoddal mutasd be, hogyan képzeld el a jövőt egy olyan világban, ahol a környezetvédelem és a fenntarthatóság a legfontosabb értékek!

A Szegedi SZC Tóth János Mórahalmi Szakképző Iskola és a PC Trade Systems Kft

SCRATCH versenyt hirdet az informatika és a programozás iránt érdeklődő diákok számára. A versenyre a 7-8. osztályos tanulók jelentkezését várjuk egyénileg vagy 2 fős csapatokban.

A verseny két fordulóból áll, amely során egy projektet kell kidolgoznotok a fenntartható fejlődés témakörében. Hozz létre egy interaktív játékot vagy történetet, amely bemutatja, hogyan lehetne a fenntartható fejlődés elvei alapján jobbat tenni a jövőt! A projektnek kapcsolódnia kell a következő témák egyikéhez:

- Zöld technológiák és innovációk
- Környezettudatos életmód és közösségek
- Megújuló energiaforrások és fenntartható közlekedés
- Fenntartható városok és intelligens infrastruktúra

A feladat egy **történet létrehozása** a SCRATCH keretein belül, amelyet beküldés után az iskola tanárai értékelnek, majd a legjobb 10 történetíró számára döntőt rendezünk 2024. november 18-án.

Az eredményhirdetésre ünnepélyes keretek között a szegedi Tanulmányi és Információs Központban kerül sor, amelyen az első három helyezett diákot és felkészítő tanáraikat, valamint a legtöbb diákot indító iskolát értékes tárgyjutalmakkal ajándékozzuk meg. Ekkor zajlik majd Szegeden a **PC Trade Systems** nagy sikerű rendezvénye, a **SzeBIT**, (*Szeged Business&IT*), amely az ország legfontosabb informatikai cégeinek megjelenésével rangot ad az eseménynek.

- I. forduló feladatai: Egy forgatókönyv megírása Wordben arról a történetről, amelyet megvalósítasz, a kész munka közzététele a Scratch weboldalán, valamint egy 2-3 perces videó beküldése, amiben bemutatsz a munkád.

Határidő: 2024. november 7.

- II. forduló: A legjobb 10 alkotást készítői iskolánkban novemberben mérik össze tudásukat. A második fordulóban a helyszínen kell tovább fejleszteni a projektet, az első fordulóra kapott értékelési és fejlesztési megállapítások alapján.



Döntő Helyszín: Mórahalom, Szegedi SZC Tóth János Móraalmi Szakképző Iskola és Szilágyi Mihály Kollégium

Időpont 2024. november 18.

Az értékelés során a következő szempontokat vesszük figyelembe:

- Kreativitás és ötletesség
- Programozási készségek és Scratch funkciók használata
- A fenntartható fejlődés témájának hatásos megvalósítása
- Interaktivitás és felhasználói élmény
- Grafika és Design
- Sztori és Üzenet
- Megvalósítás összképe

DÍJAZÁS:

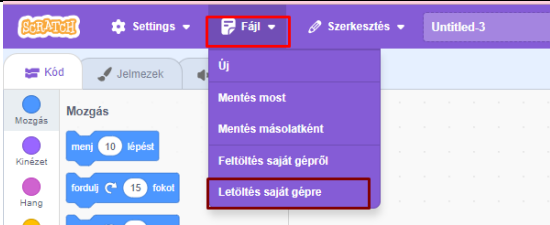
- I. hely PC Trade Systems ajándéka
- II. hely PC Trade Systems ajándéka
- III. hely PC Trade Systems ajándéka

A helyezetteket felkészítő tanárokat Rocketbook-kal jutalmazzuk.

A legtöbb versenyzőt küldő iskolát egy Scottie Go! társasjátékkal ajándékozzuk meg.

JELENTKEZÉS ÉS A PÁLYAMUNKÁK BEKÜLDÉSE AZ I. FORDULÓRA

Jelentkezni és a pályamunkákat beküldeni az alábbi adatok kitöltésével lehetséges:

| | |
|---|---|
| Jelentkezés a mellékelt űrlap kitöltésével. | https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDyuUwLAQuJpWhkvaGO-bGAFtoSHn7UtYmSs6BgKn5KoQYsQ/viewform?usp=sf_link |
| Pályamunkák beadása | |
| 1. Töltse le a Scratch projektjét a következő módon: Fájl -> Letöltés saját gépre |  |
| 2. A letöltött fájlt töltse fel a felhőre és osztja meg a következő űrlap kitöltésével: | https://forms.gle/C8c6DG3d5hVMV4vbA |