

HackJunior

*Ogólnopolski konkurs dla młodzieży ze szkół podstawowych w ramach Festiwalu Govtech - wydarzenia organizowanego przez **Departament GovTech Polska Kancelarii Prezesa Rady Ministrów***

“W jaki sposób stworzyć najlepsze narzędzia pomocne w edukacji? To proste - wystarczy zapytać uczniów i nauczycieli, którzy korzystają z nich na co dzień!

Pierwszy taki hackathon dla Szkół - HackJunior rusza już 27 listopada 2020”

Idea

HackJunior to wydarzenie online skierowane do uczniów i nauczycieli ze szkół podstawowych, którego celem jest promowanie wykorzystywania nowoczesnych technologii w celu nauki aktywnego i kreatywnego procesu rozwiązywania problemów oraz kreowania rzeczywistości.

Formuła

HackJunior odbędzie się **online** w dniu **27 listopada 2020 r.** W wydarzeniu mogą wziąć udział **uczniowie oraz nauczyciele ze szkół podstawowych** z całej Polski.

Zgłoszenia udziału w Konkursie będzie można dokonywać dniach 3-19 listopada 2020 r. na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior.

Wyzwanie i praca konkursowa

W ramach wydarzenia HackJunior uczniowie szkół podstawowych wezmą udział w wyzwaniu polegającym na **stworzeniu narzędzi edukacyjnych**. W ramach wyzwania wyróżnione będą **dwie grupy wiekowe**:

1. Uczniowie i nauczyciele klas 1-3
2. Uczniowie i nauczyciele klas 4-8.

W ramach obydwu grup wiekowych przewidziane są następujące kategorie:

1. Kategoria otwarta

Opracowanie uniwersalnego narzędzia edukacyjnego z elementami robotyki, programowania i/lub wykorzystania nowych technologii służące do realizowania podstawy programowej różnych przedmiotów/obszarów tematycznych.

2. Kategorie tematyczna

W ramach HackJunior można wykonać narzędzie edukacyjne w poniższych kategoriach tematycznych:

- język polski,
- matematyka,
- geografia
- przyroda.

Zgłoszenie pracy konkursowej

W celu zgłoszenia pracy do Konkursu należy opracować narzędzie edukacyjne np. matę edukacyjną, aplikację lub zajęcia dydaktyczne a następnie opisać i zaprezentować wyniki pracy uczniów i nauczycieli.

Prezentacja może być nagrana w formie wideo (przesłana lub zamieszczona na platformie społecznościowej np. YouTube) lub może być przesłana w formie dokumentacji elektronicznej (akceptowalne formaty: DOC, PDF, JPG - opis pracy i zdjęcia).

Przykładowe prace / inspiracje:

Zakres klas 1-3: maty edukacyjne, klocki, roboty, programowanie (ScratchJr)

Zakres klas 4-6: Arduino, Micro:Bit, roboty, programowanie (Scratch, Python), aplikacje (np. animacje w Genial.ly)

Harmonogram dnia - 27 XI 2020

10:00 – 10:15 Otwarcie HackJunior i ogłoszenie zadania przez **Pełnomocnika Prezesa Rady Ministrów ds. GovTech Justynę Orłowską**.

10:15 – 11:15 Prezentacja szkoleniowa pana **Bartosza Michalaka (Robots Class)** i pana **Sebastiana Pontusa (Mistrzowie Robotyki)**.

11:15-15:15 Czas na wykonanie zadania i przesłanie pracy konkursowej.

18:00 Ogłoszenie wyników HackJunior (online) na otwarciu hackathonu HackYeah.

Nagrody

Najlepsze rozwiązania zostaną nagrodzone prezentami rzeczowymi dla szkół wybranych przez Kapitułę złożoną z przedstawicieli Organizatora oraz Partnerów, jak również niezależni eksperci w dziedzinie edukacji, innowacji oraz nowych technologii. Dla każdego ucznia biorącego udział w wyzwaniu będzie przewidziany certyfikat udziału w HackJunior oraz bezpłatny dostęp do cyfrowego wydania magazynu „Programista Junior”.

Szczegółowy Regulamin Konkursu zostanie opublikowany na stronie Wydarzenia: gov.pl/govtech/hackjunior.

Organizator

Organizatorem wydarzenia jest Departament GovTech Polska Kancelarii Prezesa Rady Ministrów.



Partnerzy