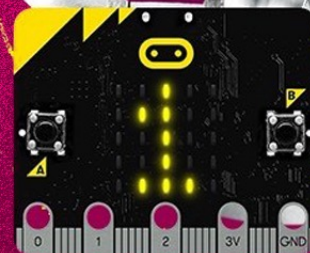


ENTER

OLYMPIÁDA

casual





ENTER
microbit



ENTER
microbit



ENTER
microbit



ENTER
microbit

ENTER
microbit



ENTER
microbit

OLYMPIÁDA



ENTER
microbit



ENTER
microbit



V PROGRAMOVANÍ

ENTER
microbit



ENTER
microbit



IT nesm
príst už
ani o je
šikovnú
ženu

S HARDVER

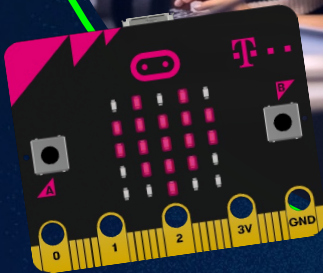


ZHRNUTIE

ENTER je program, v ktorom hravou formou učíme deti programovať, pracovať v tíme a rozvíjať kritické myslenie. Posledné 2 roky sme do škôl dostávali programovateľné micro:bity, vzdelávali sme učiteľov aj deti. Doteraz ENTERom prešlo viac ako 55-tis študentov, viac ako 620 škôl dostalo hardvér a vyškolili sme prakticky tretinu učiteľov informatiky. V ENTER Olympiáde sme chceli dať študentom a učiteľom šancu ukázať, čo všetko s micro:bitmi dokážu. A ukázali nám toho oveľa viac, než sme čakali...

VÝZVA A CIEĽ

Za posledné dva roky trvania programu sme dostali množstvo spätnej väzby hovoriacej o tom, čo všetko sa učiteľom s deťmi podarilo vytvoriť. Hľadali sme preto spôsob, ako ich zápal podporiť, ako podnieť súťaživosť a prácu v tíme a zároveň prepojiť stovky škôl zapojených v programe. Okrem toho sme chceli odmeniť značné úsilie, ktoré nám jednotlivé školy, učitelia a študenti dlhodobo dokazujú - hnaní pritom len túžbou po poznaní.



STRATÉGIA A PLÁN



Dlhodobým cieľom projektu ENTER je zvyšovať vnímanie Telekomu ako operátora, ktorý podporuje digitálne vzdelávanie. To sa nám dlhodobo darí, no hľadali sme spôsob, ako toto vnímanie ešte viac podporiť - a spraviť to zmysluplným spôsobom. Vyhlásili sme preto ENTER Olympiádu, súťaž, v ktorej si študenti zapojení do projektu zmerajú sily v programovaní, v kritickom myslení, tímovej práci, ale aj soft skills. A okrem toho aj získajú ďalšie vybavenie pre seba a svoju školu.

REALIZÁCIA

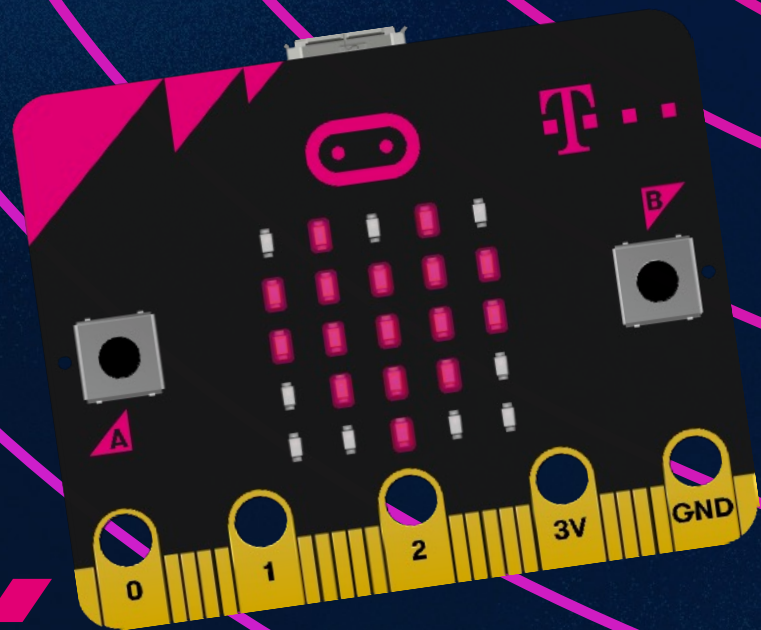
Komunikácia bola rozčlenená do dvoch fáz - v tej prvej sme sa snažili osloviť a získať čo najviac tímov (ktoré mali vytvoriť projekt prinášajúci zlepšenie v konkrétnej oblasti spoločnosti), v tej druhej sme komunikovali samotnú súťaž a jej výsledky.

Do kampane sme zapojili mienkotvorných influencerov, ktorých si mladšia cieľovka obľúbila a tak ju motivovala k zapojeniu sa do súťaže. Pred samotnou realizáciou sme zabezpečili mediálne výstupy v offline aj online, printe a TV, pokryli sociálne siete zaujímavé pre CS.

Do ENTER Olympiády sa prihlásili tímy zo 43 škôl z celého Slovenska. A víťazné tímy, ktoré vybrala odborná porota zo semifinálovej desiatky, priniesli širokú škálu až nečakane prepracovaných projektov: Od funkčného modelu Pinballovej konzoly, cez elektronického asistenta pre imobilných pacientov, po signalizáciu pre asistentov detí na špeciálnych školách.

Víťazom súťaže sme následne dali priestor v rámci postkomunikácie (v médiách, na sociálnych sieťach a u influencerov).





VYSLEDKY



PAID SOCIAL

2,8 mil.
impresíí

1,3 mil.
reach

z toho **31%** Gen Z

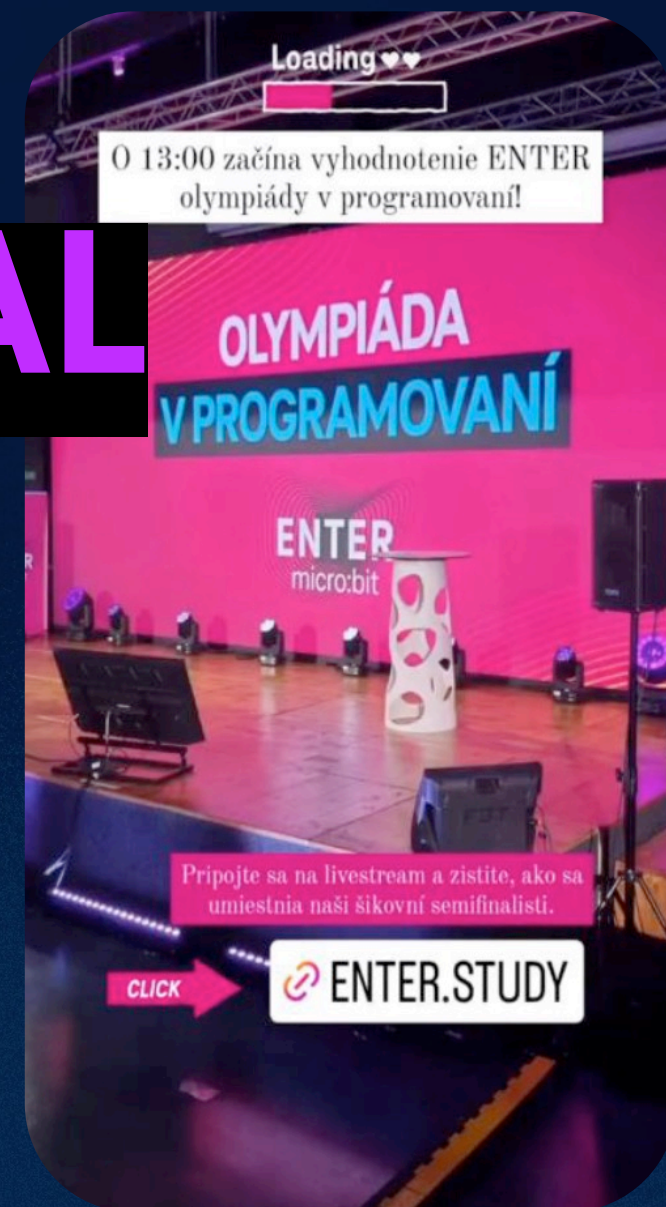
ORANIC SOCIAL

TikTok

5316
views a
308
reakcií

IG

1400
reach



INFLUENCERI



PatraBene



Gogo



Vedátor

365 tis.
impresíí

21 tis.
engage-
ment

MÉDIÁ

22 výstupov

z toho 4 platené

VÝNIMOČNÉ PROJEKTY Študenti získali ocenenia v programovaní

NIEKTORÍ NA SVOJICH PROJEKTOCH PRACOVALI POLROKA.

„Drobné roboty od nás vidieť nie sme, ale akékoľvek malé roboty, ktoré sa dajú použiť v domácnosti, sú pre nás veľkým úspechom.“ Často to ľudia hovoria, ktorí sa venujú robotike a programovaniu. A práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.



Všetchny výstupové Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.



Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

BENEFICIALISTI ŽIAČI 2. STUPŇA ZÁKLADŇCH ŠKÔL A GYMNAZIÍ

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

BENEFICIALISTI ŽIAČI STREDNÝCH ŠKÔL A GYMNAZIÍ

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Práve títo študenti z OLYMPIÁDY V PROGRAMOVANÍ sa tomu venujú už niekoľko rokov. Ich projektom je vytvoriť robot, ktorý dokáže vykonávať určité úlohy, ktoré sú pre nás veľmi dôležité. V tomto článku sa pozrieme na niektoré z týchto projektov a na to, ako študenti pracovali na ich realizácii.

Viac informácií na internetovej stránke www.olympiada.sk

VNÍMANIE



58% ľudí uvádza Telekom ako operátora, ktorý podporuje digitálne vzdelávanie (prieskum AdTrack pre Telekom, N-1440) - medzoročný nárast o 10 pb.

Značný dopad v SK komunite - programom prešla **tretina všetkých učiteľov** informatiky a **55-tis. žiakov**.

VÝNIMOČNÉ PROJEKTY Študenti získali ocenenia v programovaní

NIEKTORÍ NA SVOJICH PROJEKTOCH PRACOVALI POLROKA.

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“



Výsledky kategórií základných škôl. Zľava: Mikrobity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole.

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Dnesť robím veľmi veľa, ale nemerím sa s tým, ako som to urobil, ale s tým, ako som to urobil.“ Zaujímavý príbeh o študentoch, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov stredných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“



Výsledky kategórií stredných škôl a gymnázií. Otvorili janki - Smart svetlo na bicykli.



Vlár ceny v kategórii Phobal team.



Potom prídú na rad základné školy v rámci ktorých súťaží v rámci súťaže Olympiáda v programovaní. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

„Študenti sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní, ktorá sa koná každoročne v Bratislave. Účastníci sú študenti základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní. Táto súťaž je určená pre študentov základných škôl z celého Slovenska, ktorí sa zapojili do súťaže Olympiáda v programovaní.“

SEMIFINALISTI ŽIACI 2. STUPNIA ZÁKLADNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

Phobal team - Phobal
(Základná škola Zuzana Kodáková v VJM v Galante)
Vanká klasická arcahou hru prekli, ktorá funguje vďaka mikrobitom. Žiaci oce na naprogramovali prídavné tlačenie hry ako LED pásky, ovčiky, senzor, mikrobity a senzory. Hru vyrobili a pri ňom na zobrazenie oboch stránkov.

Lapovské pletky - Automatický dávkovač krmiva pre akváriové rybičky
(Základná škola v Maturovej škôly v Lipčevom Jirne)
Automatický krmivo pre rybičky vďaka tomu, aby ho bicykly využíval na krmenie rybičiek v trole počas výskumu, a prídavné, keď sa v škole prír neruší. Jeho ovládanie je veľmi jednoduché. Spájame tlačidlo škôly navštívi veľkosť dávkovej frekvencie krmiva.

STEMI tin - Stemfi
(Základná škola sv. Cyrila a Metoda v Kolčaboch)
Stemfi je súbor jazykovej špeciálne, ktorý zapája pomoc technológií a informácií o remičovom personáli. Tento podobný komunikačný nástroj ponúka dôležitú pomoc prostredníctvom jednoduchých prvkov (jazyk, čas, čas, čas, potrebujeme íť na toaletu) a tlačidlo možnosť priamo merania teploty alebo hrany try na odmeranie.

Driftbit krigs - Veľká osea ČIA
(Základná škola v Mladove nad Bodvou)
Veľká osea ČIA je prírny mikro bitový autobot na samostatnej prenosnej doske. Autobot sa ovláda tlačidlom mikrobitom, sa ľahko podstatne a má dva senzor motory. Prekročenie bodnutej senzor, je dôležité ovládanie z nadiacou veľa.

SEMIFINALISTI ŽIACI STREDNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

IT Gite - Eber-ber 3000
(Gymnázium na ul. Ladislava Sáru v Bratislave)
Projekt sa zaoberá riešením a identifikáciou rozpoznávaním odlišnosti, (ktoré súvisia s farebnou prífarou na senzoroch), ktoré navrhla kamerou a poznávaním dát na spracovaní na vtedných vtedných lekciách.

Isoball - Isoball
(Gymnázium sv. Jána Pavla II. v Poprade)
Micro bit hoci má veľmi malú pamäť, ale môže byť ovládaný pomocou senzora a ovládajú. Program menia vďaka pletky a sleduje intenzitu svetla. Ak ho je príliš veľa, automaticky spustí ovláda a pri nedostatku vody nastaví záves. Funguje to aj opäť.

Otvorili janki - Smart svetlo na bicykli
(Gymnázium Martina Hattalu v Trstave)
Žiaci vymysleli smart svetlo pre bicykly. Celé motorové naprogramovali pomocou senzora a spravou a tlač vďaka svetlu. Pri pláde svetlo automaticky spustí ovláda a pri nedostatku vody nastaví záves. Funguje to aj opäť.

Okno do mikrobitu - Smart bin
(Základná priemyselná škola technická v Banskej Bystrici)
Projekt je ovládanie Smart bin je určený do domácnosti. Je to inteligentný kôš, ktorý počíta, koľko fliaš vie doň vložiť, aby ste rýchlo vedeli, koľko ich už máte na vloženie. Janki môžu byť aj s ním, koľko fliaš vložia a druhý ukazuje ich počet.

SEMIFINALISTI ŽIACI STREDNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

Bin Games - Bin Games
(Gymnázium Opatovská Tararu v Poprade)
Bin Games je prírny hračka kontrola, ktorá obsahuje byty try určené pre dvoch hráčov. Kontrola má zabudovaný mikrobit, ktorý je LED páskou a podporuje množstvo motocyklov, rozličných a systémových zručností.

Bin Games - Bin Games
(Gymnázium Opatovská Tararu v Poprade)
Bin Games je prírny hračka kontrola, ktorá obsahuje byty try určené pre dvoch hráčov. Kontrola má zabudovaný mikrobit, ktorý je LED páskou a podporuje množstvo motocyklov, rozličných a systémových zručností.

Bin Games - Bin Games
(Gymnázium Opatovská Tararu v Poprade)
Bin Games je prírny hračka kontrola, ktorá obsahuje byty try určené pre dvoch hráčov. Kontrola má zabudovaný mikrobit, ktorý je LED páskou a podporuje množstvo motocyklov, rozličných a systémových zručností.

Bin Games - Bin Games
(Gymnázium Opatovská Tararu v Poprade)
Bin Games je prírny hračka kontrola, ktorá obsahuje byty try určené pre dvoch hráčov. Kontrola má zabudovaný mikrobit, ktorý je LED páskou a podporuje množstvo motocyklov, rozličných a systémových zručností.

VIAC INFORMÁCIÍ
NÁJDITE
NA INTERNETOVEJ
STRÁNKE
www.entor.study.sk



**ĎAKUJEME
ZA POZORNOST**

casual