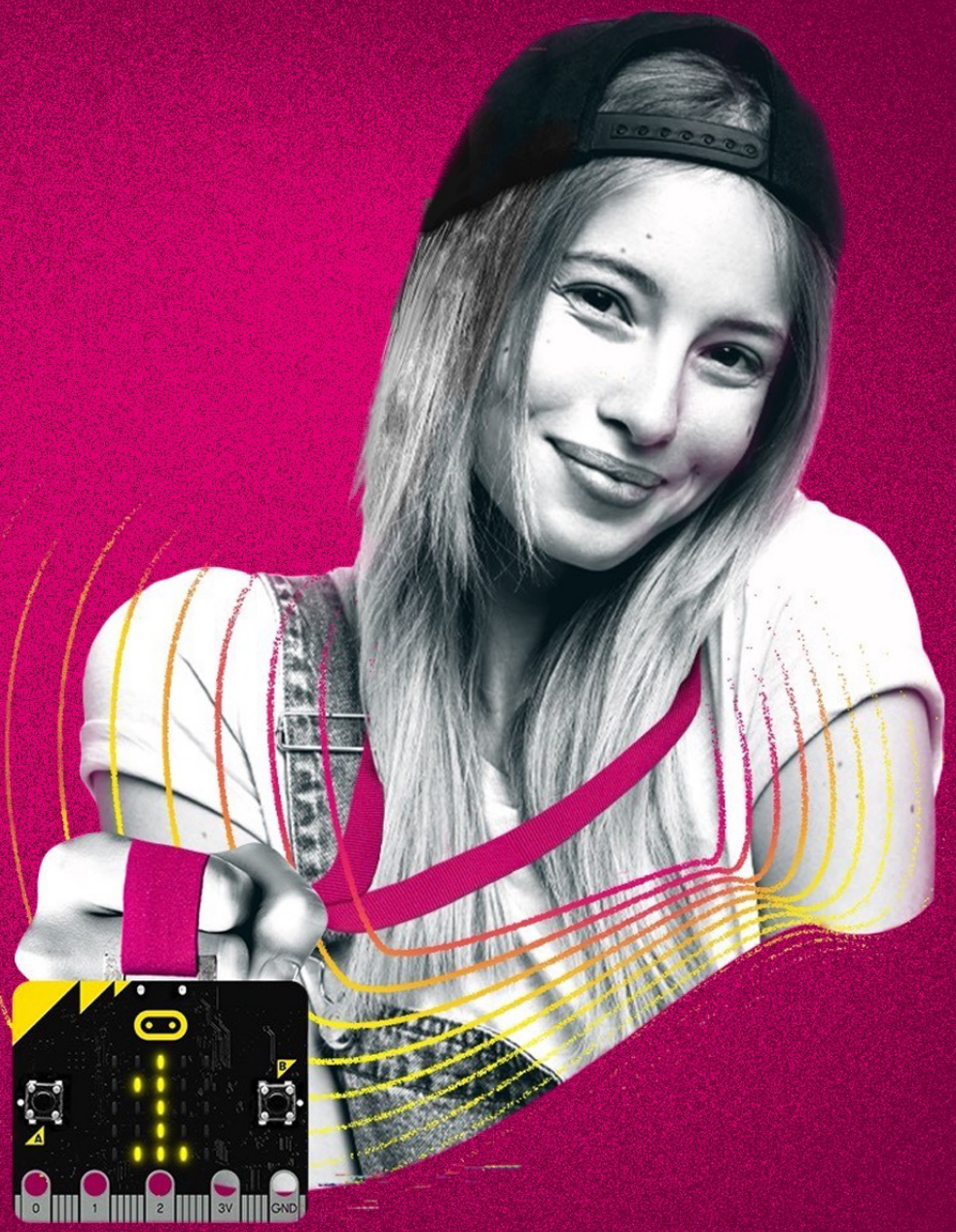
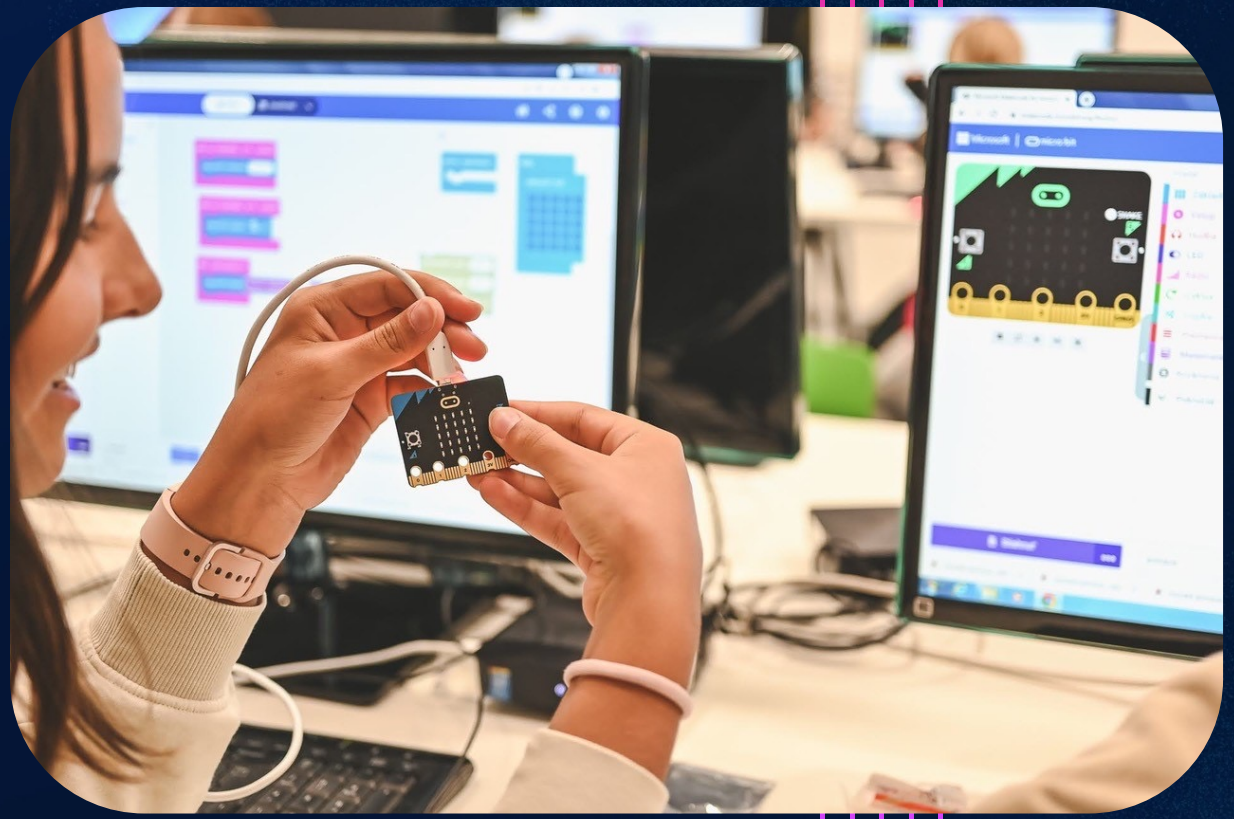
ENTER OLYMPIÁDA



casual

OLYMPIÁDA
V PROGRAMOVANÍ
ENTER micro:bit
2022 · 9. 6.



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 podnietiť 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.

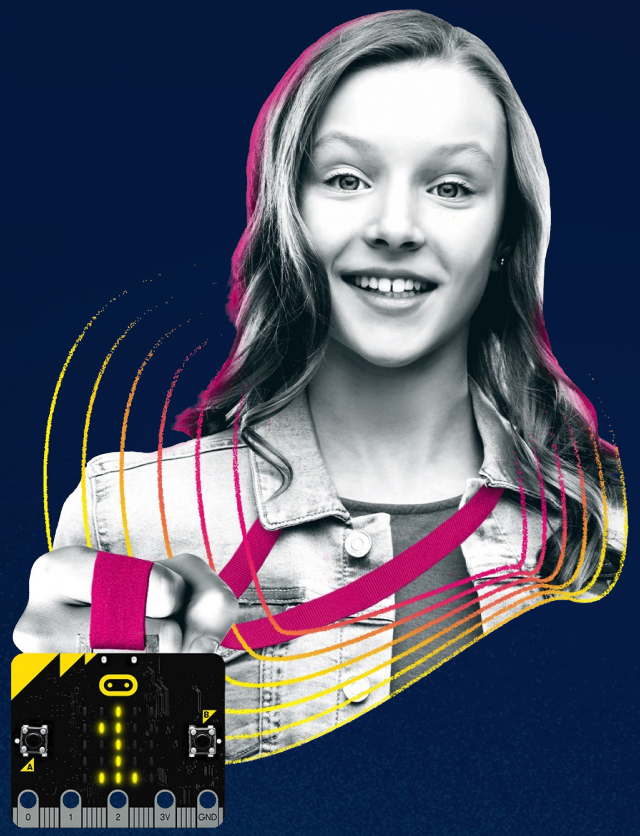
REALIZÁCIA

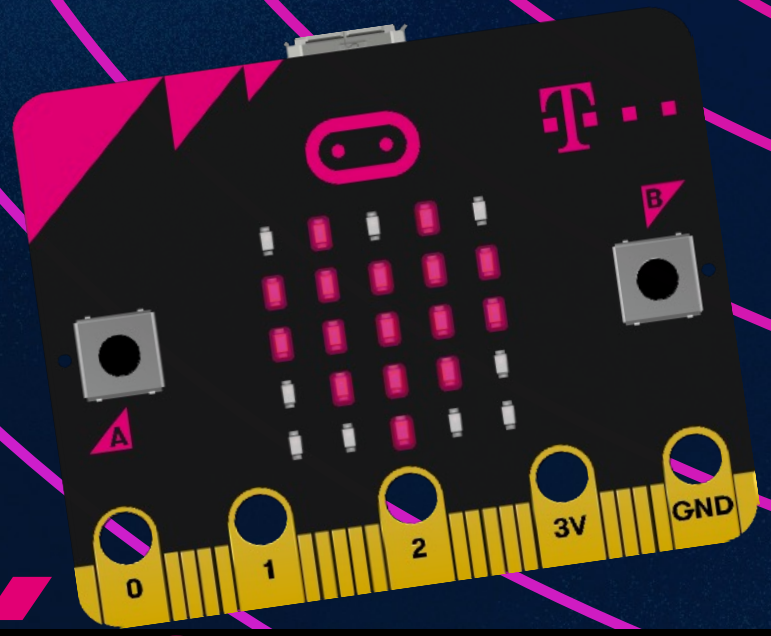
Komunikácia bola rozčlenená do dvoch fáz - v tej prvej sme sa snažili osloviť a získať čo najviac tímov (ktoré mali vytvoriť projekt prinášajúci zlepšenie v konkrétnej oblasti spoločnosti), v tej druhej sme komunikovali samotnú súťaž a jej výsledky.

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).





VÝSLEDKY

PAID SOCIAL

2,8 mil.
impresií

1,3 mil.
reach

z toho **31%** Gen Z

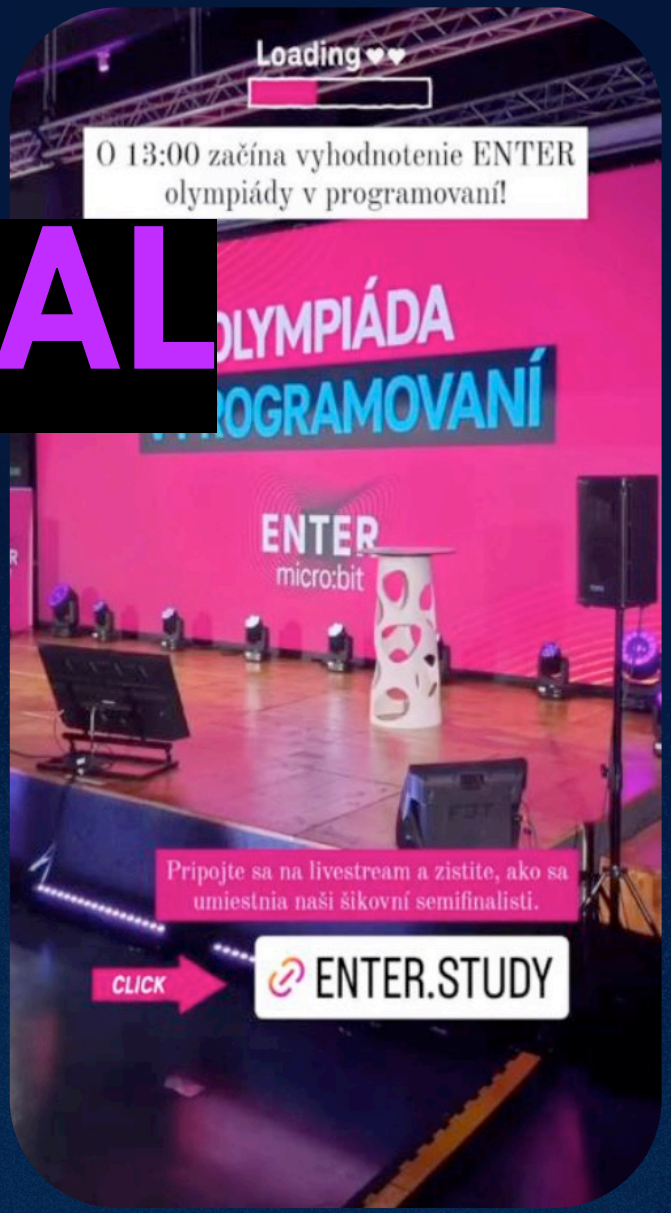
ORGANIC SOCIAL

TikTok

5316
views a
308
reakcií

IG

1400
reach



INFLUENCERI

PatraBene

Gogo

Vedátor

365 tis.
impresií

21 tis.
engage-
ment

MÉDIÁ

22
výstupov

z toho
4 platené

6 Inzercia www.sme.sk e-mail: inzercia@sme.sk Utorok 21. júna 2022 SME

VÝNIMOČNÉ PROJEKTY

Študenti získali ocenenia v programovaní

NIEKTORÍ NA SVOJICH PROJEKTOCH PRACOVALI POLROKA

„Denník roboty nikdy videl, ale neverím by ste, aký mám stres z tejto modernej vedky. Dnes tu žiadem cez len ako tie bubnáky z Madagaskaru, tento ukmitavý so a mávať," povedal youtuber Daniel Gočko Strauch na začiatku vyhodnotenia pieseňného ročníka ENTER Olympiády v programovaní.

Žiaci základných a stredných škôl prišli v polovici júna 2022 do bratislavského zážitkového centra veda Aventum, aby sa práve z tlačených vlní dozvedeli, kto vyhral. Víchrolla tu olympiáda v programovaní, ktorú vyhlasila spoločnosť Telekom a zapojilo sa do nej 41 tímov žiakov a žiačok z celého Slovenska.

Víťazné tímy vytvárali odborná porota zo semifinálovej desiatky, v ktorej sa objavili projekty od funkčného modelu hracej konzoly cez elektronického asistenta pre imobilných pacientov až po oznámenie na bicykel, ktoré po páde automaticky pošle núdzovú správu s GPS súradnicami. Zvaľo pudavelo na Orava a do Jakubova.

Rekordný rok

Olympiáda bola pomyselným vyvrcholením vzdelávacieho programu ENTER, s ktorým Telekom začal v roku 2020. Snažil sa prostredníctvom nového rozvíjať digitálne vzdelávanie tiež priamo na hodinách informatiky, zabezpečuje školenia pre učiteľov a pomáha pripravovať vzdelávacie materiály. Zapojilo sa doň už 570 škôl na Slovensku a priboudajú ďalšie.

„Školy od nás získavajú nové programovateľné zbo- webinár microbit a učiteľov zos pedagogické vzdelávanie a materiály. Cieľom projektu je rozvíjať kreativitu, tímovú prácu a dotlak dôležité pruhnosti, ktoré školy v budúcnosti potebovať. Deti učí ako technológie využívať na riešenie problémov v kaviruhle a spoločnosti," povedal ta manažérka spoločenskej zodpovednosti Telekomu Tatiana Šurfková.

Len za ostatný rok a pol sa v rámci nového projektu vyškolil 600 učiteľov, z ktorých každý v priemere odovzdá ďalších 90 žiakov. Tí sa tak s microbitom mohli učiť programovať. Minimálne 54 tisíc žiakov základných a stredných škôl.

„Deti budú v budúcnosti potrebovať úplne iné zručnosti ako tie, ktorými disponuje dnešná generácia. Sami vieš rada, že náš projekt digitálneho vzdelávania ENTER, ktorí nám dnes ukázali, že jedna z digitálnych technológiami im umožňuje myslieť v širších súvislostiach. Dôležitým tohto je každý prihlásený projekt do olympiády v programovaní, povedala počas vyhlasovania výsledkov štátka marketingu Telekomu Petra Novotná.

Potvrdila to aj porota, ktorá o víťazoch rozhodovala pomerne dlho. Kvalita prihlásených projektov ju podľa jej vlastných slov prekvapila a zaznievali mnohokrát argumentov, prečo by to mal vyhrať ten projekt a nie iný. Študenti v nich preukázali schopnosť pracovať v tíme, logicky uvažovať a využiť rôznorodé technológie a postupy od programovania po 3D tlač.

Príbehy víťazov

Vyhlásením výsledkov olympiády v programovaní od Telekomu už začaja na tegrovou Digitálny šampión, ako nazvali televíziu Markíza. Za hlasovanie verejnosti na svojej webstránke. Každý platný hlas v Nižšom zákaz projekt Pinball team, ktorý zvítazil so ziskom 24,2 percenta hlasov. Vytvorili ho žiaci zo Základnej školy Zvolenskej v Kodáňy a VJM v Galante. Za víťazov si to sebou odniesli 3D tlačiareň.

„Náš projekt má hlavne pomáhať nakladať. Jednotlivé časti hry sme naprogramovali v micro:bitoch, LED pásky, cievky, servo, krokové motorčeky a rezistor. Microbity spolu komunikujú cez „radiový signál, ktorý vyuľahneme pri displeji na zobrazenie „Získaných bodov," povedal jeden zo žiakov základnej školy v Galante.

OLYMPIÁDA V PROGRAMOVANÍ

1. miesto v kategórii základných škôl: Jakubovská robot - microbity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole

OLYMPIÁDA V PROGRAMOVANÍ

1. miesto v kategórii stredných škôl a gymnázií: Orava4 Junáci - Smart svetlo na bicykel.

OLYMPIÁDA V PROGRAMOVANÍ

Víťazi ceny verejnosti Pinball team.

VÍŤAZNÉ PROJEKTY

ZÁKLADNÉ ŠKOLY
1. MIESTO: **Jakubovská robot – microbity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole** (Základná škola v Jakubove)
2. MIESTO: **STEMFI tím – osobný asistent pacienta** (Základná škola na Cyrila a Metoda v Kežmarku)
3. MIESTO: **Pinball team – Ivo Pinball** (Základná škola Zvolenská v VJM v Galante)

STREDNÉ ŠKOLY A GYMNÁZIÁ
1. MIESTO: **Orava4 Junáci – Smart svetlo na bicykel** (Gymnázium Martina Hattalu v Trstenej)
2. MIESTO: **Bit Games – Bit arcade** (Gymnázium Dominika Tatarku v Poprade)
3. MIESTO: **Incubol – Incubo stanovitosť v neriešy** (Gymnázium sv. Jána Pavla II. v Poprade)

HLASOVANIE VEREJNOSTI
Pinball team – Ivo Pinball

SME Utorok 21. júna 2022 www.sme.sk e-mail: inzercia@sme.sk Inzercia 7

OLYMPIÁDA V PROGRAMOVANÍ

Potom prišli na rad základné školy v rámci ktorých súťažil víťazný projekt do Jakubova pri Bratislave. Len 14-roční Studenti Adrián, Tomáš a Marek prezentovali projekt, ktorý pomáha asistentom zrakovo postihnutých žiakom.

„Vytvorili sme projekt pre spojenú školu na Mokrohájskej ulici, ktorú navštevujú telesne znevýhodnení deti. V tieňoch aj nachádzajú micro:bity a keď učiteľ potrebuje asistenta, stačí ťuknúť a signál sa odošle do asistentskej náramkovej, odkiaľ vyjde asistent. Na chodbách sme umiestnili vysielače, ktoré signál zachytia. Na asistentovi je potom vibrácia a zvukový signál, ktorý vysielač je v danej miestnosti, kde sa nachádza," vysvetlil Adrián.

Do olympiády sa zapojili aj Studenti Gymnázia Martina Hattalu v Trstenej, ktorí sa stali víťazmi stredoškolskej kategórie so Smart svetlom na bicykel.

„Nápad sme chceli urobiť len smerovky na bicykel, no povedali sme si, že to nestačí a dopísali sme ďalšie funkcie. Keď niekde zomieriaš, zaznamenáš pád, odošle súradnice a ťuknieš o pomoc," povedal Jergut, člen víťazného tímu Oravské junáci.

Na stretnutie s tvorcami víťazných projektov sa predstavujú aj ďalšie projekty, ktoré vznikli na hodinách informatiky. Sú tak dôkazom toho, že mladí ľudia dokážu vďaka technológiám realizovať svoje nápady. Stačí im len podať pomocnú ruku.

VIAC INFORMÁCIÍ NÁJDETE NA INTERNETOVEJ STRÁNKE:
www.enter.study.sk

SEMIFINALISTI
ŽIACI 2. STUPŇA ZÁKLADNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

Pinball team - Pinball
(Základná škola Zvolenská Kodiňja v VJM v Galante)
Vznikla klasická arcadová hra pinball, ktorá funguje vďaka microbitom. Žiaci cez nie naprogramovali jednotlivé časti hry ako LED pásky, cievky, servo, krokové motorčeky aj zaznamenávajú. Microbity spolu komunikujú cez rádiový signál, ktorý využili aj pri displeji na zobrazenie získaných bodov.

Liptovské rybičky - Automatický dávkovač krmiva pre akvárové rybičky
(Základná škola s materskou školou v Liptovskom Jíme)
Automatické kŕmidlo pre rybičky vznikla na to, aby ho žiaci využívali na kŕmenie rybičiek v čriede počas víkendov a prázdnin, keď sa v škole príkve nenachádzajú. Jeho ovládanie je veľmi jednoduché. Stačiačenim tlačidiel dokážu navoliť veľkosť dávky i frekvenciu kŕmenia.

STEMFI tím - Stemfi
(Základná škola sv. Cyrila a Metoda v Kežmarku)
Stemfi je osobný asistent pacientka, ktorý vytvára pomoc pacientovi a informovanosť nemocničného personálu. Tento asistentka v nemocničnej izbe pomocou dynamizovania prostredníctvom jednoduchých pokynov (áno, nie, je mi zle, potrebujem niečo) na tablet, a zároveň môžeme pravidelne meranie tepoby alebo teploty hry na odmeraovania.

Drifťcat kings - Veľká cena ČSA
(Základná škola v Mostáňne nad Bodkou)
Veľká cena ČSA sú preteky micro:bitových autíčok na samostatnej pretekárskej dráhe. Autíčka sú diaľkovo ovládané micro:bitom, ziu ťaníme podvozkami a majú dva servo motory. Pretekárov odštartuje semafor, ktorý je diaľkovo ovládaný z riadiacej veže.

Jakubovskí robotí - Microbity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole (Základná škola v Jakubove)
Na Spojenej škole Mokrohájska 7 v Bratislave pracuje viacero asistentov učiteľa. Počas vyučovacích hodín ar vláčiaraj z nich v tredach, ostatní čakajú vo svojej miestnosti na prípadnú dopyt z tried. Ostrevo ho bolo treba prevádať osobné, no žiaci na to vytvorili možnosť prevziať ho na diaľku cez microbit.

SEMIFINALISTI
ŽIACI STREDNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

IT Girls - Eko-bot 3000
(Gymnázium na ul. Ľudovíta Štúra v Bratislave)
Projekt sa zaoberá recyklácioou a ekonómovaním separovaného odpadu. Žiaľbot ukazuje farebné prúžky na vrecúškach, ktoré nasvieta kamerou a posunie dieru na spracovanie na jednotlivých tradiačnych linkách.

Incubol - Incubo
(Gymnázium sv. Jána Pavla II. v Poprade)
Microbit Incubo riešil problém stanovitosti o nesteny. Program meria výkiaat pôsky a sleduje intenzitu svetla. Ak ho je príliš veľa, automaticky spustí roletu a pri nedostatku vody rastlinu zalieje. Funguje to a opačne.

Oravoki junáci - Smart svetlo na bicykel
(Gymnázium Martina Hattalu v Trstenej)
Žiaci vymyslieli smart svetlá pre cyklistov. Cez microbit naprogramovali smerovky dlaní a vpravo a tiež výstražné svetlá. Po páde svetlo automaticky odošle signál do aplikácie na telefóne, ktorá na zápred ďvolené telefónne čísla pošle núdzovú správu s GPS súradnicami.

Okno do microbitu - Smart bin
(Stredná priemyselná škola technická v Banskejave)
Projekt s názvom Smart Bin je určený do domácností. Je to inteligentný kôš, ktorý počíta, koľko fiaľ sto doň vložíš, aby ste rýchlo vedeli, koľko ich už máte na vytiarne. Jeden microbit snímá kožtiú vloženú fľašu a druhý ukazuje ich počet.

Bit Games - Bit Arcade
(Gymnázium Dominika Tatarku v Poprade)
Bit Arcade je pranosná hracia konzola, ktorá obsahuje štyri hry určené pre dvoch hráčov. Konzola má zabudovaný monitor tvorený z LED pásikov a podporuje rôznej motorčikých, reaktívnych a systematických zručností.

VNÍMANIE

58% ľudí uvádza Telekom ako operátora, ktorý podporuje digitálne vzdelávanie (prieskum AdTrack pre Telekom, N-1440) - medziročný 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.

„Desať rokov robím videá, ale neverím, by ste, aký mám stres z tejto modernovačky. Dnes tu budem asi len ako tie tučniaky z Madagaskaru, tesko usmievať sa a mlčať," povedal youtuber Daniel GoGo Strauch na začiatku vyhodnotenia pilotného ročníka ENTER Olympiády v programovaní.

Žiaci základných a stredných škôl priišli v polovici júna 2022 do bratislavského zážitkového centra veda Aurelium, aby sa práve z Gogových úst dozvedeli, kto vyhral Vichoilia tu olympiáda v programovaní, ktorú vyhlásila spoločnosť Telekom a zapojilo sa do nej 4,3 tímov žiakov a študentov z celého Slovenska.

Víťazné tímy vyberala odborná porota zo semifinálovej desiatky, v ktorej sa objavili projekty od funkčného modelu hracej konzoly cez elektronického asistenta pre imobilných pacientov až po osvetlenie na bicykel, ktoré po páde automaticky pošle núdzovú správu s GPS súradnicami. Zlato putovalo na Oravu a do Jakubova.

Rekordný rok

Olympiáda bola pomyselným vyvrcholením vzdelávacieho programu ENTER, s ktorým Telekom začal v roku 2020. Snaží sa prostredníctvom neho rozvíjať digitálne vzdelávanie detí priamo na hodinách informatiky, zabezpečuje školenia pre učiteľov a pomáha pripravovať vzdelávacie materiály. Zapojilo sa doň už 570 škôl na Slovensku a pribúdajú ďalšie.

„Školy od nás získavajú mobil programovateľné stavebnice micro:bit a učiteľov zas potrebné vedomosti a materiály. Cieľom projektu je rozvíjať kreativitu, tímovú prácu a dalšie dôležité zručnosti, ktoré budú v budúcnosti potrebovať. Deti učí, ako technológie využívať na riešenie problémov v komunite a spoločnosti," povedala manažérka spoločenskej zodpovednosti Telekomu Tatiana Švrčková.

„Len za ostatný rok a pol sa v rámci nehi podarilo vyškoliť 600 učiteľov, z ktorých každý v priemere školí ďalších 90 žiakov. Spolu sa tak s micro:bitom mohlo učiť programovať rekordných 54-tisíc žiakov základných a stredných škôl.

„Deti budú v budúcnosti potrebovať úplne iné zručnosti ako tie, ktorými disponuje dnešná generácia. Som veľmi rád, že náš projekt digitálneho vzdelávania ENTER vybudil záujem u žiakov, ktorí nám dnes ukázali, že jedoci s digitálnymi technológiami im umožňuje myslieť v širších súvislostiach. Dôkazom toho je každý prihlásený projekt do olympiády v programovaní," povedala počas vyhlasovania výsledkov tímu marketingu Telekomu Petra Novotná.

Potvrdila to aj porota, ktorá o víťazoch rozhodovala pomerne dlho. Kvalita prihlásených projektov ju podľa jej vlastných slov prekvapila a zaznievalo množstvo argumentov, prečo by to mal vyhrať ten projekt a nie iný. Študenti v nich preukázali schopnosť pracovať v tíme, logicky uvažovať a využiť rôznorodé technológie a postupy od programovania po 3D tlač.

Príbehy víťazov

Vyhlasovanie výsledkov olympiády v programovaní od Telekomu sa začalo kategóriou Digitálny šampión, ako nazvala televízia Markíza hlasovanie verejnosti na svojej webstránke. Každý platný hlas v tom čakal projekt Pinball team, ktorý získal so ziskom 24,2 percenta hlasov. Vytvoril ho žiaci zo Základnej školy Zoltána Kodálya s VJM v Galante. Za víťazstvo si so sebou odniesli 3D tlačiareň.

„Náš projekt má hlavne priniesť radosť. Jednoduchosť časti hry sme naprogramovali v micro:bitoch. LED pásy, cievky, servo, krokové motorčeky aj reproduktory. Micro:bity spolu komunikujú cez rádiový signál, ktorý využívame aj pri displeji na zobrazenie získaných bodov," povedal jeden zo žiakov základnej školy v Galante.

1. miesto v kategórii základných škôl: Jakubovskí roboti - micro:bity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole

1. miesto v kategórii stredných škôl a gymnázií: Oravskí junáci - Smart svetlo na bicykel.

Víťaz ceny verejnosti Pinball team.

VÍŤAZNÉ PROJEKTY

ZÁKLADNÉ ŠKOLY

1. MIESTO: **Jakubovskí roboti – micro:bity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole** (Základná škola v Jakubove)
2. MIESTO: **STEMFI tím – osobný asistent pacienta** (Základná škola sv. Cyrila a Metoda v Košiciach)
3. MIESTO: **Pinball team – hra Pinball** (Základná škola Zoltána Kodálya v VJM v Galante)

STREDNÉ ŠKOLY A GYMNÁZIÁ

1. MIESTO: **Oravskí junáci – Smart svetlo na bicykel** (Gymnázium Martina Hattalu v Trstenej)
2. MIESTO: **Bit Games – Bit arcade** (Gymnázium Dominika Tatarku v Poprade)
3. MIESTO: **Incubáci – Incubio starostlivosť o rastliny** (Gymnázium sv. Jána Pavla II. v Poprade)

HLASOVANIE VEREJNOSTI

Pinball team – hra Pinball

Potom priišli na rad základné školy, v rámci ktorých putoval víťazný potlesk do Jakubova pri Bratislave. Len 14-roční študenti Adrián, Tomáš a Marek predstavili projekt, ktorý pomáha asistentom znevýhodnených študentov.

„Vytvorili sme projekt pre spojenú školu na Mokrohájskej ulici, ktorú navštevujú telesne znevýhodnené deti. V triedach so nachádzajú micro:bity a keď učiteľ potrebuje asistenta, stačí ísť do asistentskej miestnosti, odkiaľ vyrazí asistent. Na chodbách sme umiestnili vytrvýročie, aby bol signál silnejší. Na projekte sme pracovali v trojici asi dva mesiace," priblížil Adrián, zástupca víťazného tímu a víťaz zo Základnej školy v Jakubove.

Do olympiády sa zapojili aj Študenti Gymnázia Martina Hattalu v Trstenej, ktorí sa stali víťazmi stredoškolskej kategórie so Smart svetlom na bicykel.

„Najprv sme chceli urobiť len smerovky na bicykel, no povedali sme si, že to nestačí a dopísali sme ďalšie funkcie. Keď naše zariadenie zaznamenáva pád, odošle automaticky o žiadosť o pomoc," povedal Jerguš, člen víťazného tímu Oravskí junáci.

Na strieborné a bronzové priečky sa prebojovali aj ďalšie projekty, ktoré vznikli na hodinách informatiky. Sú tak dôkazom toho, že mladí ľudia dokážu veľmi technologickým realizovať svoje nápady.

Stačí im len podať pomocnú ruku.

VIAC INFORMÁCIÍ NÁJDETE NA INTERNETOVEJ STRÁNKE:

www.enter.study.sk

SEMIFINALISTI

ŽIACI 2. STUPŇA ZÁKLADNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

Pinball team - Pinball
(Základná škola Zoltána Kodálya s VJM v Galante)
Vznikla klasická arcádová hra pinball, ktorá funguje vďaka micro:bitom. Žiaci cez *na naprogramovaní jednotlivé časti* hry ako LED pásy, cievky, servo, krokové motorčeky aj reproduktory. Micro:bity spolu komunikujú cez rádiový signál, ktorý využili aj pri displeji na zobrazenie získaných bodov.

Liptovské rybičky - Automatický dávkovač krmiva pre akvárové rybičky
(Základná škola s materskou školou v Liptovskom Jáne)
Automatické kŕmidlo pre rybičky vzniklo na to, aby ho žiaci využívali na kŕmenie rybičiek v triede počas víkendov a prázdnin, keď sa v škole prilve nenachádzajú. Jeho ovládanie je veľmi jednoduché. Stačením tlačidel dokážu navoliť veľkosť dávky i frekvenciu kŕmenia.

STEMFI tím - Stemfi
(Základná škola sv. Cyrila a Metoda v Košiciach)
Stemfi je osobný asistent pacientov, ktorý urýchli pomoc pacientov a informovanosť nemocničného personálu. Tento jednoduchý komunikačný nástroj pomáha dorozumievanie prostredníctvom jednoduchých pokynov (áno, nie, je mi zle, potrebujem ísť na toaletu) a taktiež možnosť priameho merania teploty alebo hranie hry na odreagovanie.

Driftbit kings - Veľká cena ČSA
(Základná škola v Moldave nad Bodvou)
Veľká cena ČSA sú pretekly micro:bitových autíčok na samostatnej pretekárskej dráhe. Autíčka sú diaľkovo ovládané micro:bitom, sú farebne podsvietené a majú dva servo motory. Pretekárov odštartuje semafor, ktorý je diaľkovo ovládaný z radiacej veže.

Jakubovskí roboti - Micro:bity ako asistenti asistentov na špeciálnej škole (Základná škola v Jakubove)
Na Spojenej škole Mokrohájska 3 v Bratislave pracuje viacero asistentov učiteľa. Počas vyučovacích hodín je väčšina z nich v triedach, ostatní čakajú vo svojej miestnosti na prípadný dopyt z tried. Dotieraz ho bolo treba privolať osobne, na žiaci na to vytvorili možnosť privolať ho na diaľku cez micro:bit.

SEMIFINALISTI

ŽIACI STREDNÝCH ŠKÔL A OSEMROČNÝCH GYMNÁZIÍ

IT Girls - Eko-bot 3000
(Gymnázium na ul. Ladislava Sáru v Bratislave)
Projekt sa zaoberá recyklačnou a identifikačnou separovaného odpadu. Ekobot sleduje farebné prúžky na viecúškach, ktoré nasníma kamerou a posunie ďalej na spracovanie na jednotlivých trediskách linkách.

Incubáci - Incubio
(Gymnázium sv. Jána Pavla II. v Poprade)
Micro:bit Incubio rieši problém starostlivosti o rastliny. Program meria vlhkosť pôdy a sleduje intenzitu svetla. Ak ho je príliš veľa, automaticky spustí rolety a pri nedostatku vody rastlinu zalieva. Funguje to aj opačne.

Oravskí junáci - Smart svetlo na bicykel
(Gymnázium Martina Hattalu v Trstenej)
Žiaci vymyslali smart svetlá pre cyklistov. Cez micro:bit naprogramovali smerovky vľavo a vpravo a teď výraznejné svetlá. Po páde svetlo automaticky odošle signál do aplikácie na telefóne, ktorá na vopred zvolené telefónne číslo pošle núdzovú správu s GPS súradnicami.

Okno do micro:bitu - Smart bin
(Stredná priemyselná škola technická v Bardejove)
Projekt s názvom Smart Bin je určený do domácnosti. Je to inteligentný kôš, ktorý počíta, koľko fľiaš ste doň vložili, aby ste rýchlo vedeli, koľko ich už máte na vrátenie. Jeden micro:bit snímá každú vloženú fľašu a druhý ukazuje ich počet.

Bit Games - Bit Arcade
(Gymnázium Dominika Tatarku v Poprade)
Bit Arcade je prenosná hracia konzola, ktorá obsahuje štyri hry určené pre dvoch hráčov. Konzola má zabudovaný monitor tvorený z LED pásikov a podporuje rôznej motorických, reakčných a systematických zručností.

ĎAKUJEME ZA POZORNOSŤ

casual