

Krakowscy uczniowie najlepsi w programowaniu

2021-07-30

Pięcioosobowa drużyna pasjonatów programowania, którą wystawił Zespół Szkół Łączności w Krakowie, zwyciężyła w ogólnopolskim konkursie IT dla uczniów szkół średnich „Motorola Science Cup”. W finale Kraków reprezentowały jeszcze trzy inne szkolne drużyny. Oprócz cennych nagród uczniowie i uczennice zdobyli też cenną wiedzę i doświadczenie, które przybliżają ich do wymarzonej pracy w branży IT i dają przewagę na rynku pracy.

Motorola Solutions podejmuje cykliczne inicjatywy edukacyjne skierowane do uczniów szkół różnych szczebli oraz studentów, a inżynierowie tej firmy prowadzą otwarte kursy programowania, szkolenia oraz wykłady dla dzieci i młodzieży. Celem tych działań jest propagowanie wiedzy z obszaru IT. Ogólnopolski konkurs Motorola Science Cup popularyzuje technologie informacyjne oraz nauki ścisłe – w szczególności informatykę, logikę, matematykę i fizykę – wśród uczniów szkół ponadpodstawowych.

Finał pierwszej edycji tego konkursu odbył się w czerwcu w formule online. Rywalizowało w nim 10 najlepszych drużyn z całej Polski. Aż cztery z nich reprezentowały Kraków, a konkretnie: Zespół Szkół Łączności, Zespół Szkół Energetycznych (dwie ekipy) i V Liceum Ogólnokształcące.

– Ani kilometry, ani ekran, nie podzieliły uczniów. Łącząc się z krakowskim studium oraz siedzibą Motorola Solutions uczestnikom nic nie stanęło na drodze do dobrej zabawy i ogromnych emocji – mówi Piotr Bochaczyk, inżynier programista, w Motoroli Solutions odpowiadający również za niektóre inicjatywy edukacyjne firmy. Poziom był bardzo wysoki, ponieważ w finale spotkali się najlepsi, którzy przeszli poprzednie etapy konkursu – dodaje.

W pierwszym, integracyjnym dniu finału drużyny wzięły udział w emocjonującej grze zespołowej online. Doświadczenie to pozwoliło młodym ludziom nie tylko na rywalizację, ale przede wszystkim nauczyć poszczególne zespoły współpracy ze sobą. Głównym zadaniem uczestników było rozwiązanie detektywistycznej zagadki w czasie wirtualnej wycieczki po Krakowie. Najlepiej udało się to uczniom z Zespołu Szkół Energetycznych w Krakowie, którzy najszybciej ze wszystkich drużyn odnaleźli zaginioną „Damę z gronostajem” Leonarda da Vinci.

Drugi dzień poświęcony był prawdziwej rywalizacji – ten etap składał się z trzech rund. W pierwszej uczniowie weryfikowali swoją pracę zespołową, wspólnie rozkodowując zagadkę logiczno-informatyczną i składając mechaniczny model na czas. Następne dwie rundy sprawdzały wiedzę teoretyczną z informatyki, logiki, matematyki i fizyki.

Najlepiej spisała się ekipa Dream Team z Zespołu Szkół Łączności w Krakowie, która zajęła pierwsze miejsce w finale. Na drugim uplasowała się drużyna Staszycówka z Zespołu im. Stanisława Staszica w Staszowie, a trzecie przypadło drużynie Mechan z Zespołu Szkół Technicznych i Ogólnokształcących im. Jana Pawła II z Limanowej.

W finale nie zabrakło cennych nagród, takich jak: monitory LG 27” UltraGear z matrycą IPS, zestawy gamingowe Razer, zestawy startowe Raspbery Pi 4B z oryginalnymi akcesoriami, zestawy Arduino Uno



**Magiczny
Kraków**

XXL z dodatkowym zestawem kilkudziesięciu czujników, czy zestawy Arduino Uno XXL. Dużo cenniejsze są jednak wiedza i doświadczenie, które uczestnicy wynoszą z konkursu.

W październiku Motorola Solutions planuje eliminacje do drugiej edycji konkursu. – Kładziemy nacisk na różnorodne działania edukacyjne. Jesteśmy zbudowani poziomem wiedzy i umiejętnościami współpracy uczestników konkursu – podsumowuje Piotr Bochaczyk.