



**Magiczny
Kraków**

Zaprogramowani na główkowanie - IV edycja Motorola Science Cup

2024-05-31

Trwa czwarta edycja konkursu dla uczniów szkół średnich - Motorola Science Cup. To wydarzenie, które łączy naukę z rozrywką, aspekt edukacyjny z wycinkiem tego, jak wygląda praca w IT. Rokrocznie powstają projekty, których nie powstydziliby się bardziej doświadczeni programiści. Konkurs trwa do 6 czerwca. W finale rywalizować ze sobą będą drużyny z Krakowa, Gdańska, Oświęcimia, Zabrze, Cieszyna, Olkusza i Limanowej.

Kreatywne rozwiązania, merytoryka, ogromna dawka emocji i inspiracji dla uczniów szkół średnich i studentów: konkurs ten skierowany jest do młodszych adeptów sztuki programowania – tych, u których pasja dopiero kiełkuje i warto ukierunkować ją na dobre, rzetelne tory.

Czwarta edycja zmagania

Uczniowie szkół średnich z całej Polski po raz kolejny stanęli w szranki w ogólnopolskim konkursie naukowym Motorola Science Cup. Do udziału w wydarzeniu zgłosiło się 35 drużyn, z których 10 dostało się do finału. Tuż przed końcem roku szkolnego będą walczyć o nagrody: drukarki 3D, drony, minikomputery, słuchawki bezprzewodowe i smartwatche. W tym roku wyzwaniem dla młodych pasjonatów programowania stały się wektory, sztuka i kolory, soczewki, lustra oraz źródła światła. Wszystko po to, by połączyć różne dziedziny nauki z pasją programowania.

Rozruszać głowę i ciało

Oprócz sprawdzianu wiedzy ogólnej z zakresu IT oraz nauk ścisłych i zadań z programowania, finaliści będą mierzyć się z zadaniami sprawnościowymi. – Celem konkursu Motorola Science Cup jest popularyzacja Technologii Informacyjnych oraz nauk ścisłych – w szczególności informatyki, logiki, matematyki i fizyki wśród uczniów szkół ponadpodstawowych w Polsce – mówi Piotr Bochaczyk, inżynier programista z Motorola Solutions. – Łączymy edukację z zabawą, dlatego wśród zadań zawsze znajdują się zadania typowo programistyczne, ale też gry, czy konkursy sprawnościowe – dodaje.

Finał!

Sam koniec konkursu jest nieco nietypowy, lecz cieszy się uznaniem uczestników. To trzy konkurencje na kształt igrzysk – dwie konkurencje dla głowy i jedna dla ciała. To turniej z wiedzy ogólnej i informatycznej, w którym uczniowie zdobywają punkty, a potem licytują z ich pomocą pytania. Część sportowa natomiast obejmuje m.in. sztafetę z monitorem i rzut twardym dyskiem do celu. W tym roku uczestnicy zagrają również w Petankę – popularną francuską grę zręcznościową.