



Uczniowie zmieniają miasto, projektując na Krakow Innovation Games

2024-12-25

W trzeciej edycji Krakow Innovation Games - hackathonu dla szkół ponadpodstawowych - uczestnicy mieli za zadanie zaprojektować innowacyjne rozwiązania, które przyczynią się do poprawy kondycji psychicznej najmłodszych. Pomysłów nie brakowało: wśród zwycięskich projektów znalazły się m.in. specjalna platforma czy aplikacja, pozwalające dotrzeć z pozytywnym przekazem do młodych ludzi.

Do konkursu, który odbył się w nowoczesnej przestrzeni Kłastra Innowacji Społeczno-Gospodarczych Zabłocie 20.22, przystąpiło 7 zespołów uczniów i nauczycieli z krakowskich liceów i techników:

- VII Liceum Ogólnokształcące im. Zofii Nałkowskiej w Krakowie
- XVI Liceum Ogólnokształcące im. Krzysztofa Kamila Baczyńskiego
- XXXI Liceum Ogólnokształcące im. Romana Ingardena
- Zespół Szkół Ekonomicznych Nr 2
- Zespół Szkół Poligraficzno-Medialnych im. Zenona Klemensiewicza
- Zespół Szkół nr 1 im. św. Rafała Kalinowskiego
- Technikum New Technology.

Co roku hackathon zachęca uczestników, żeby w ramach pracy projektowej i twórczej rywalizacji zgłębili konkretny temat społeczny, zidentyfikowali wiążące się z nim problemy i wyzwania oraz poszukali rozwiązań i dróg prowadzących do pozytywnej zmiany. Poprzednio materiałem do przemyśleń były potrzeby seniorów i bariery, z którymi osoby starsze mierzą się na co dzień, żyjąc w dużym mieście. Tegoroczna edycja podjęła inny, równie aktualny temat – kwestię dobrostanu dzieci i młodzieży. W jaki sposób zachęcać uczniów i uczennice, by dbali o swoje samopoczucie, nie wstydzili się swoich słabości i nie obawiali się szukać pomocy, a także potrafili dostrzec potrzeby swoich rówieśników?

W pracy projektowej uczestników wspierali mentorzy – eksperci zajmujący się tematyką zdrowia psychicznego i pracą z młodzieżą: Agnieszka Balicka (dyrektor Krakowskiego Ośrodka Terapii), Grzegorz Garboliński (Radny Miasta Krakowa), Wojciech Łaszczewski (pedagog specjalny i wychowawca) oraz Michalina Skołyszewska (koordynator Zespołu Profilaktyki Wychowawczej w Krakowskim Ośrodku Terapii).

Jurorzy najwyżej ocenili propozycję drużyny reprezentującej Zespół Szkół Nr 1 im. św. Rafała Kalinowskiego, która przygotowała projekt kampanii „Otwórz się na wsparcie”, przełamującej tabu wokół zdrowia psychicznego. Wzorując się na social mediach, uczestnicy zaprojektowali platformę łączącą specjalistów zdrowia psychicznego z młodzieżą, aby zachęcić młodych ludzi do korzystania z porad psychologów. Wypełnili ją również treściami i pozytywnym przekazem, które pomagają oswoić temat higieny psychicznej oraz normalizować wizerunek osób przeżywających problemy psychiczne czy emocjonalne.

Rywalizacja była zacięta, o czym świadczy fakt, że jury zdecydowało się przyznać dwa wyróżnienia – dla zespołów z XXXI Liceum Ogólnokształcącego (za projekt aplikacji „Know Yourself”) oraz Technikum



**Magiczny
Kraków**

New Technology (za projekt „Drużyna Robotyczna”).

Zwycięzcy otrzymali nagrody dla szkoły oraz nagrody indywidualne w łącznej kwocie 2800 zł. Wręczył je zastępca prezydenta Krakowa Stanisław Mazur. W skład jury weszli: Anna Bałdyga (przewodnicząca Komisji Edukacji RMK), Anna Domańska (dyrektor Wydziału Edukacji UMK), Grzegorz Garboliński, Tomasz Kobylański (Wydział Edukacji UMK) i Wojciech Łaptaś (wicedyrektor Wydziału ds. Przedsiębiorczości i Innowacji UMK).

Gwarancja kreatywnego współzawodnictwa, a w tej edycji dodatkowo jeszcze quiz wiedzy o Krakowie i prezentacja pokazująca, jak skutecznie pitchować swoje pomysły – dzięki temu każdy hackathon to intensywnie spędzony czas. Dla wszystkich drużyn, niezależnie od końcowych wyników, to bezcenne doświadczenie, procentujące w przyszłości.