Młodzi programują przyszłość! – wyzwanie rzuca Motorola

2025-02-10

Ruszył nabór drużyn do piątej edycji Motorola Solutions Science Cup – ogólnopolskiego konkursu programistycznego, który dowodzi, że nie ma lepszej inwestycji jak ta w rozwój młodzieży. Do rywalizacji stanąć może każda szkoła ponadpodstawowa, niezależnie od profilu kształcenia i lokalizacji. Na zgłoszenia organizatorzy czekają do końca lutego.

Celem konkursu jest wyłonienie najlepszych programistów młodego pokolenia. W drużynach z całej Polski znaleźć można uczniów i uczennice liceów ogólnokształcących oraz techników o różnych profilach kształcenia.

– Motorola Solutions Science Cup dowodzi, że nasza młodzież jest nie tylko doskonale zorientowana na rozwiązanie problemów, ale ma też ku temu doskonałe kompetencje: kreatywność, komunikację, a nade wszystko krytyczne myślenie. Konkurs jest przeznaczony dla młodych talentów w całej Polsce, a wyłonienie finalistów spośród tak zdolnej młodzieży to nie lada wyzwanie – mówi Piotr Bochaczyk, inżynier programista z Motorola Solutions, inicjator konkursu.

Do programistycznego triathlonu chętnie przystępuje krakowska młodzież: w pierwszej edycji uczestniczyło sześć krakowskich szkół, a w czwartej – aż osiem. Największą aktywnością mogą pochwalić się Zespół Szkół Łączności (w czwartej edycji wystawił aż 13 drużyn) i Zespół Szkół Energetycznych. Do nich należy także największa liczba tytułów laureata spośród krakowskich szkół.

Rywalizacja w kodzie – twórcze projekty w akcji

Motorola Solutions Science Cup otwiera drzwi do świata innowacji i kreatywności dla uczniów szkół ponadpodstawowych. Jest to wydarzenie, które łączy w sobie naukę z rozrywką, aspekt edukacyjny z wycinkiem tego, jak wygląda praca w IT.

Rokrocznie w ramach konkursu powstają projekty, których nie powstydziliby się bardziej doświadczeni programiści: remaki klasycznych gier zręcznościowych (Arkanoid, Sokoban czy Pang), generator skóry żyrafy czy symulator układów optycznych.

Do ostatniej edycji konkursu zgłosiło się ponad 150 drużyn, z których 10 spotkało się w finale. Uczestnicy, zdobywając cenne doświadczenie, walczyli o takie nagrody jak drukarki 3D, drony, minikomputery, słuchawki bezprzewodowe i smartwatche.

Uczyć i bawić – tematyka konkursu

Celem konkursu jest popularyzacja technologii informacyjnych oraz nauk ścisłych: w szczególności informatyki, logiki, matematyki i fizyki wśród uczniów szkół ponadpodstawowych.

– Łączymy edukację z zabawą, dlatego wśród zadań zawsze znajdują się zadania typowo programistyczne, ale też gry, czy konkursy sprawnościowe. W tym roku skupiamy projekty wokół

trzech aspektów tematycznych. Są to: wyścigi samochodowe, symulatory budowy mostów, a także gra w szachy ze sztuczną inteligencją – dodaje Piotr Bochaczyk.

Finał – emocje i rywalizacja

Sam finał cieszy się co roku ogromnym 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. Ciekawym wyzwaniem jest również część sportowa.

– Co roku finał ma pewną dozę tajemnicy i budzi mnóstwo pozytywnych emocji. W ostatnim finaliści mieli zagrać w tzw. petankę, w tym roku planujemy kolejną sportową niespodziankę – zapowiada Piotr Bochaczyk.

Cała Polska programuje!

Nabór zgłoszeń potrwa do końca lutego. Zapisać może się każda szkoła niezależnie od swojego profilu i lokalizacji. Na **stronie internetowej** przyjmowane są zgłoszenia z całej Polski. Jedna szkoła może zgłosić dowolną liczbę 5-osobowych ekip, z których każda zmierzy się z jednym z trzech proponowanych zadań praktycznych. W tym roku będą to trzy gry, w których uczestnicy będą musieli wykazać się znajomością inżynierii, fizyki lub algorytmiki. Cały konkurs potrwa do końca maja, kiedy to w finale w Krakowie spotka się dziewięć najlepszych drużyn z całej Polski.

Więcej informacji uzyskać można na **stronie**.