Cyfrowa majówka – konkurs na inicjatywy dla lokalnych społeczności

Trzydniowa majówka? Dla nas to za mało. W tym roku organizujemy majówkę, która potrwa osiem dni! Chcesz grilla? Niech będzie grill. Chcesz leżaki? Niech będą leżaki. A może kino pod chmurką? Pewnie! Ważne żebyście pamiętali też o… cyfryzacji!

Sprawa jest bardzo prosta. W „Cyfrowej majówce" chodzi o to, aby możliwie najwięcej osób dowiedziało się (a może i nawet nauczyło) co nam dają cyfrowe technologie i dlaczego warto z nich korzystać. Zaproście seniorów i pokażcie im jak korzystać z poczty e-mail. Skrzyknijcie miejscowe dzieciaki i rozpocznijcie przygodę z programowaniem. Poopowiadajcie sąsiadom jak nie dać się oszukać w Internecie i na co tam uważać. A wszystko w niezobowiązującej, majówkowej atmosferze. Po co to wszystko? Bo warto dać innym coś od siebie i pomóc im lepiej zrozumieć Internet!

No dobrze, a dla organizatorów najciekawszych inicjatyw mamy też nagrody!

KONCEPCJA KONKURSU:
Zależy nam, aby „Cyfrowa majówka" przede wszystkim była dobrą zabawą i fajnym sposobem na spędzenie wolnego czasu. Chcemy docenić najciekawsze inicjatywy. To na ich organizatorów czekają nagrody. Do naszego konkursu mogą się zgłosić wszyscy: całe szkoły, czy gminy, ale i pojedyncze, prywatne osoby. Czekamy na inicjatywy Kół Gospodyń Wiejskich, Klubów Seniora, przedszkoli, bibliotek, organizacji pożytku publicznego, domów kultury, strażaków. Jeśli prowadzisz małą lokalną firmę i chcesz się zaangażować, zapraszamy! Sołtysi i wójtowie również są mile widziani. Nie będziemy dłużej wymieniać – wszyscy czujcie się zaproszeni.

CO POWINNIŚCIE ZROBIĆ?
Krok 1: od 11 do 19 maja 2019 r. zorganizujcie piknik, pogadankę, warsztaty, turniej gier, koncert, przedstawienie, potańcówkę albo inne ciekawe majówkowe wydarzenie! Ważne, żebyście w trakcie spotkania – niezależnie od tego jaki będzie miało charakter – porozmawiali też o nowoczesnych technologiach, jak z nich korzystać i dlaczego warto? Zaproście znajomych, sąsiadów, uczniów i kogo tylko chcecie.
Krok 2: Zarejestrujcie swój pomysł (najpóźniej do 19 maja) – na stronie www.koduj.gov.pl w zakładce Cyfrowa Majówka czeka elektroniczny formularz: http://koduj.gov.pl/zglos-inicjatywe/. Zróbcie to jak najszybciej. Na część wydarzeń chętnie się wybierzemy. Działajcie!
Krok 3: Do 26 maja 2019 r. prześlijcie nam sprawozdanie ze zorganizowanej akcji. Pamiętajcie o zdjęciach, filmach, o wszystkim tym co – Waszym zdaniem – może nas przekonać, że to właśnie Wy powinniście wygrać, a jest o co walczyć.

ROBO-NAGRODY
To nie tak, że tylko Wy w trakcie organizowanych wydarzeń powinniście zadbać o atrakcje… my także mamy dla Was coś specjalnego. Nagrody!
Jak je zdobyć? Zorganizuj imprezę, zarejestruj ją i do 26 maja br. wyślij nam krótkie sprawozdanie. Co będziemy oceniać?
• pomysłowość – czyli kreatywność Waszej inicjatywy. Uruchomcie wyobraźnię, zaszalejcie!
• „cyfrowość" Waszej imprezy – czyli to co dla nas najważniejsze. Do zagospodarowania są cztery obszary: programowanie dla dzieci, e-usługi administracji, bezpieczeństwo w sieci, jakość życia – czyli szeroko pojęte kompetencje cyfrowe. Im więcej tematów podejmiecie w trakcie inicjatywy, tym większa szansa na nagrodę
• różnorodność grupy – im więcej osób zaangażujecie, zaprosicie, tym lepiej
• materiały promocyjne – róbcie zdjęcia, nagrywajcie filmy, promujcie inicjatywę w lokalnych mediach i inspirujcie innych –

im więcej osób usłyszy o Waszej inicjatywie, tym więcej osób może złapać cyfrowego bakcyla lub dowiedzieć się czegoś nowego o cyfrowym świecie
Zastrzegamy sobie prawo przyznania dodatkowych punktów organizatorom, których wydarzenia nie będą tylko krótką, jednorazową imprezą, a pozostawią po sobie trwałe efekty, zmotywują do kolejnych inicjatyw, czy ich skala będzie wyjątkowo duża.

CO MOŻNA WYGRAĆ:
I miejsce:
10 nagród, gdzie każda z dziesięciu nagród to:
• 1 bon na warsztaty z programowania dla grupy dzieci z klas 1-6 szkoły podstawowej
• 1 robot edukacyjny
• dodatkowo dla najlepszych 3 laureatów: 1 zestaw gadżetów promocyjnych od partnerów, 1 gra Cody Roby oraz 1 głośnik bezprzewodowy

II miejsce:
7 nagród, gdzie każda z siedmiu nagród to:
• 1 robot edukacyjny
• 1 zestaw gadżetów promocyjnych od partnerów oraz
• 1 gra Cody Roby

III miejsce:
8 nagród, gdzie każda z ośmiu nagród obejmuje 1 robot edukacyjny.

Do dzieła!
Najpóźniej do 10 czerwca 2019 r. wyłonimy organizatorów najciekawszych inicjatyw, którzy zdobędą nagrody.
Warto się postarać!
Nagrody ufundowali nasi partnerzy: Centralny Ośrodek Informatyki i Instytut Łączności – Państwowy Instytut Badawczy oraz sponsorzy: ALSTOR Sp.j. (Sphero), EduSense Sp. z o.o., portal edukacyjny Multimedia w szkole (firma ViDiS SA), LOFI Sp. z o.o., MASF DISTRIBUTION Anna Steć (Alilo), Wonder Polska Sp. z o.o. Sp. K.
Warsztaty programowania są ufundowane w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechnienia korzyści z wykorzystywania technologii cyfrowych” realizowanego przez Ministerstwo Cyfryzacji i Państwowy Instytut Badawczy NASK.

WAŻNE DATY:
• 11-19 maja 2019 r. – to w tym czasie powinno odbyć się Wasze wydarzenie. Im wcześniej je zarejestrujecie, tym lepiej!
• 19 maja 2019 r. – najpóźniej do tego dnia zarejestrujcie swój pomysł na http://koduj.gov.pl/zglos-inicjatywe/
• 26 maja 2019 r. – do tego dnia czekamy na sprawozdania z wydarzeń. Będziemy je analizować i na ich podstawie wyłonimy zwycięzców.
• 10 czerwca 2019 r. – do tego dnia wyłonimy zwycięzców.

WAŻNE MIEJSCA:
• www.koduj.gov.pl – to na tej stronie znajdziecie formularz zgłoszeniowy, a także Regulamin konkursu i materiały promocyjne: plakat i instrukcję jak zrobić majówkę!
• śledźcie też stronę www.gov.pl/cyfryzacja, na której znajdziecie aktualne informacje o naszym konkursie
• zaglądajcie na media społecznościowe Ministerstwa Cyfryzacji i NASK
• jeśli macie jakiekolwiek pytania, piszcie na adres programowanie@mc.gov.pl

INNE, TEŻ WAŻNE:
Jedna inicjatywa może obejmować kilka różnorodnych wydarzeń, z których każde może dotyczyć jednego lub wszystkich czterech obszarów:
• Obszar 1 – Programowanie dla dzieci. Programowanie to kompetencja przyszłości, ale przede wszystkim to po prostu frajda. Na stronie koduj.gov.pl znajdziesz gotowe scenariusze zajęć. Dzięki nim zorganizujesz warsztaty dla dzieci w dowolnym miejscu i czasie, bez konieczności kupowania drogiego sprzętu.

• Obszar 2 – E-usługi publiczne. Potrzebujesz nowego dowodu? Chcesz sprawdzić punkty karne? Wyjeżdżasz za granicę i potrzebujesz karty ubezpieczenia zdrowotnego? Masz za mało czasu, żeby złożyć PIT w urzędzie skarbowym? Na stronie www.obywatel.gov.pl znajdziesz wiele e-usług, które po prostu ułatwiają życie. Ile z nich znasz? Ile z nich znają Twoi dziadkowie i sąsiedzi? Wiesz już, że e-administracja to oszczędność czasu i wygoda – możliwość załatwienia spraw w dogodnym dla siebie czasie i miejscu? Przekonaj o tym innych!

• Obszar 3 – Bezpieczeństwo w sieci. Nie chcemy straszyć. Chcemy uświadamiać. Internet to świat możliwości, ale nie brakuje tam też zagrożeń. Chcemy uczyć, przestrzegać, doradzać, edukować. Pomóż nam to robić.

• Obszar 4 – Jakość życia – kompetencje cyfrowe. Pokaż dziadkom jak wysłać e-maila lub zrobić zakupy w Internecie, żeby nie musieli dźwigać toreb ze sklepu. Pomóż bliskim, sąsiadom albo i tym, których prawie nie znasz w ogarnianiu Internetów. Pokaż innym jak to działa. Może wspólnie kupicie bilety do kina, do którego później razem pójdziecie…?

Zapraszamy do wspólnej zabawy!

***

Konkurs organizowany jest w ramach realizowanego przez Ministerstwo Cyfryzacji i Państwowy Instytut Badawczy NASK projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechnienia korzyści z wykorzystywania technologii cyfrowych”. Projekt „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechniania korzyści z wykorzystywania technologii cyfrowych” realizowany jest przez Ministerstwo Cyfryzacji we współpracy z Państwowym Instytutem Badawczym NASK. Kampanie mają na celu promowanie wykorzystywania technologii w codziennym życiu przez osoby w różnym wieku, przełamywanie barier z tym związanych oraz wzrost cyfrowych kompetencji społeczeństwa. Projekt obejmuje cztery obszary: jakość życia, e-usługi publiczne, bezpieczeństwo w sieci i programowanie.