



# 9 X BRUSEL

## na známkach (ne)záleží

### ÚVOD

Chceš sa so spolužiakmi pozrieť na pár dní do Bruselu a navštíviť jeho najzaujímavejšie miesta? Je to jednoduché. Zapoj sa do súťaže a zamakaj, máš to v rukách. Pocestujú až 3 tímy (dokopy 9 študentov) z oravských stredných škôl. Čítaj ďalej!

### ZLEPŠI TO

Podstatou súťaže je, aby ste aktívne skvalitnili svoje okolie alebo život komunity. Prihlásiť sa môžete s niečím, čomu sa už dlhšie venujete alebo sa s kamošmi rozhodnete urobiť niečo nové práve teraz! Môže to byť čokoľvek. Podstatné je, aby ste riešili nejaký problém alebo prispeli k zlepšeniu života okolo vás. Možností je nekonečno a ak ťa nič nenapadá, skúste napríklad vyriešiť zníženie spotreby energie vo vašej škole alebo vymyslíte opatrenie na potlačenie kyberšikany medzi študentmi.

### NÁPAD, RIEŠENIE A AKCIA!

Keď sa rozhodnete pre svoj projekt (problém, zlepšenie), navrhnete jeho riešenie. Riešenie však nestačí len vymyslieť, musíte ho fyzicky realizovať a čo najlepšie odprezentovať. To všetko do uzávierky súťaže. Vôbec nevedí, ak vám realizácia nevyjde podľa predstáv. Nebojte sa zlyhať, hoci aj na plnej čiare. Podstatné je, ako k veci pristúpíte. A pamätajte, vyhrať môžete aj v prípade, že sa vaše ciele pri riešení zadania vôbec nenaplnia. Veď najväčšie víťazstvá sa často rodia práve z obrovských porážok.



## ORGANIZAČNÉ POKYNY

1. V prvom ročníku (šk. rok 2019/2020) súťaže o študentskú návštevu Bruselu sa môžu zúčastniť žiaci všetkých oravských stredných škôl.
2. Do súťaže sa môžu zapojiť trojčlenné tímy. Členovia tímu nemusia byť z jednej triedy a ani z jedného ročníka, musia byť však z jednej školy. Tím sa musí prihlásiť cez registračný formulár na našom webe najneskôr do **1.12.2019**.  
Link: [www.oravskaraketa.sk/registracia](http://www.oravskaraketa.sk/registracia)
3. Vybrať si zadanie, vymyslieť riešenie, vykonať akciu a byť pripravení na prezentáciu výsledkov svojho snaženia musíte do **31.3.2020 do 24:00 hod.**
4. Na záver akcie urobíte prezentáciu výsledkov svojho snaženia (forma je na vás), ktorú predstavíte v krátkej dobe po dohodnutom termíne podľa vyššie uvedeného bodu. Vaša prezentácia by nemala byť dlhá, ani krátka, tak akurát. Samozrejme poteší, keď bude prezentácia pekná, nápaditá a k veci. Všetko je na vás. Urobte to najlepšie ako viete. Minimálne obsahové náležitosti prezentácie by mali byť:
  - Názov tímu, škola, členovia tímu a základné kontaktné informácie (trieda, t. č., maily).
  - Označenie zadania a zdôvodnenie, prečo ste si ho vybrali.
  - Popis toho, ako ste prichádzali na riešenie, prečo ste sa rozhodli pre dané riešenie, aké iné alternatívy riešenia ste zvažovali a prečo ste ich zavrhlí atď.
  - Popis akcie - spôsobu ako ste sa pokúsili vymyslené riešenie zrealizovať a ako vám to v skutočnosti šlo.
  - Popis vzťahu k hodnotiacim kritériám.
  - Záver - čo si o tom celom myslíte?
5. Súťaž vyhodnotíme v období **od 31.3.2020 do 31.4.2020**.
6. Pobyt v Bruseli získajú tri najlepšie hodnotené tímy. Termín trojdňového pobytu bude určený po dohode v období apríl – jún 2020. V rámci pobytu v Bruseli majú víťazné tímy zabezpečené letenky, dopravu na / z letísk, hotel s raňajkami a sprevádzané návštevy po európskych inštitúciách (to isté získava pedagogický sprievod, ktorý pôjde s každým tímom). Voľno zo školy máte vybavené.
7. Hodnotitelia sú: Ondrej Bukna, Pavol Matlák, Marek Kapičák, Ján Laurinčík, Juraj Bukna. Každý hodnotiteľ hodnotí Projekt anonymne a samostatne bodmi na stupnici od 1 po 10 (1 – slabé, 10 – vynikajúce). Vyhráva tím s najväčším počtom bodov.



8. Môže sa zapojiť maximálne 50 tímov. Rozhoduje poradie registrácie.
9. Zmena podmienok súťaže je vyhradená. Najmä môže dôjsť k predĺženiu termínov na vyhodnotenie súťaže a pod.
10. Každý tím bude mať mentora z Oravskej rakety, s ktorým môže konzultovať Projekt v rozsahu až 5 hodín.
11. Ďalšie technické podmienky:
  - Jeden žiak môže byť maximálne v jednom tíme.
  - Zmena / zníženie členov tímu je dovolené len vo vážnych prípadoch a musí o nej rozhodnúť vopred organizátor (Oravská raketa).
  - Každý kto sa do súťaže zapojí vyjadruje súhlas s jej podmienkami.
  - V prípade akéhokoľvek nefér správania môžu byť tímy diskvalifikované bez upozornenia.
  - Každý tím, ktorý pcestuje do Bruselu bude sprevádzať zástupca školy.

## HODNOTIACE KRITÉRIÁ

Hodnotitelia budú posudzovať jednotlivé projekty individuálne, pričom veľmi ocenia odvahu, invenciu a reálnu akciu súťažiacich tímov. Optika, cez ktorú sú projekty hodnotené je vyjadrená v hodnotiacich kritériách, ktoré sú uvedené nižšie. Nemusíte ich vôbec splniť všetky. Veľkú šancu na úspech má aj dobrý projekt, ktorý sa "trafí" čo i len do jedného hodnotiaceho kritéria. Hodnotiace kritériá sú tu na to, aby vám pomohli orientovať sa v tom, čo môže zavážiť. Niektoré kritériá môžu byť na vaše zadanie nepoužiteľné, preto sa nimi nenechajte pomýliť a berte ich s rezervou.

- **Podpora komunity alebo regiónu**  
*Dobré body získaš, ak riešenie problému obohatí tvoj región alebo komunitu (obec, školu, klub...), v ktorej sa pohybuješ.*
- **Škálovateľnosť**  
*Kladne hodnotíme, ak sa dá vaše riešenie problému ľahko použiť (škálovať) aj na iné obdobné prípady.*
- **Inovácie, digitalizácia a zapojenie moderných technológií**  
*Bude fajn, ak šikovne zavedieš inovácie, digitalizáciu alebo moderné technológie do oblastí, kde dosiaľ nie sú vo veľkom využívané.*
- **Transparentnosť**  
*Čokoľvek urobíš, musí to byť transparentné a poctivé. Inak nemáš šancu uspieť.*
- **Udržateľnosť**  
*Ak tvoje riešenie problému nebude len jednorazový výstrel, ale sa ho podarí udržať po dlhšiu dobu, získaš do hodnotenia kladné body.*



- **Originalita a kreativita**  
*Nové, originálne a kreatívne nápady ti prinesú viac bodov, ako už dávno zaužívané riešenia.*
- **Value for money**  
*Za málo peňazí, veľa muziky. To sa počíta.*
- **Ekológia a zdravie**  
*Ak sa ti v projekte podarí pozitívne ovplyvniť ekológiu alebo kladne zapôsobiť na zdravie obyvateľstva = plus.*
- **Reálny dopad na spoločnosť, resp. praktické využitie**  
*Nejde o teóriu. Vaše riešenie musí mať reálnu ambíciu zmeniť veci k lepšiemu.*
- **Zahraničný prvok + think big!**  
*Ak pri projekte využiješ určitý zahraničný prvok alebo znalosť jazykov, je to plus. And think big!*

## UŽITOČNÉ RADY NA ZÁVER

Pokyny sú strohé. Je to úmysel. V praxi máte vždy nedostatok informácií. Musíte variť z toho, čo máte. Nebojte sa zlyhania, pokojne to pokažite. Hlavne niečo urobte, vytvorte a spoľahnite sa na svoje hlavy. Neodpisujte, nepýtajte sa profesorov, kamarátov, rodičov... Najlepšie odpovede máte vo svojich hlavách vy. Budte odvážni!

Na betón vás prepadne kríza, nedostatok času, obavy alebo lenivosť. Tieto prekážky sú súčasťou hry a budú vás prenasledovať celý život. Takže ich musíte začať zdolávať. Je to súčasť hry.

