|  |
| --- |
| ellhnikh_dhmokratia |
| **ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ**  **ΔΗΜΟΣ ΚΟΖΑΝΗΣ** | |

**Γραφείο Τύπου**

Τηλ.: 24613 50305

FAX: 24610 27065

E-mail: [mme@cityofkozani.gov.gr](mailto:mme@cityofkozani.gov.gr)

Website: [www.kozani@cityofkozani.gov.gr](http://www.kozani@cityofkozani.gov.gr)

Ταχ. Δ/ση: Πλ. Νίκης 1

Πληροφορίες: Χατζηγεωργίου Νατάσα

*Προς ενημέρωση συντακτών*

Κοζάνη, Δευτέρα 18 Ιανουαρίου 2021

**Κοζάνη: Έξυπνη Πόλη-Μαθητικός & Φοιτητικός Διαγωνισμός Προγραμματισμού «Παράθυρο στο Μέλλον»**

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Η **Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Δυτικής Μακεδονίας,** ο **Δήμος Κοζάνης** και το **Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας** διοργανώνουν τον Μαθητικό και Φοιτητικό Διαγωνισμό Προγραμματισμού με θέμα «Παράθυρο στο Μέλλον - Κοζάνη: Έξυπνη Πόλη». Ο διαγωνισμός υλοποιείται στο πλαίσιο της Στρατηγικής του Δήμου Κοζάνης για την προώθηση του μοντέλου της [Έξυπνης Πόλης](https://cityofkozani.gov.gr/documents/10182/545686/%CE%9A%CE%BF%CE%B6%CE%AC%CE%BD%CE%B7-%CE%88%CE%BE%CF%85%CF%80%CE%BD%CE%B7+%CE%A0%CF%8C%CE%BB%CE%B7+f3.pdf/29aaf021-9929-40a7-bd31-bd7b375ffdf9) για δεύτερη συνεχόμενη χρονιά.

Οι μαθητές και μαθήτριες όλων των τύπων **σχολικών μονάδων του Δήμου Κοζάνης** και οι φοιτητές/τριες του **Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας** καλούνται προαιρετικά να **προγραμματίσουν σε ηλεκτρονική εφαρμογή** τις ιδέες τους με έμπνευση, φαντασία και δημιουργικότητα σχετικά με το μετασχηματισμό του Δήμου Κοζάνης σε έξυπνο Δήμο. Προσδοκούμε, ότι με τη συμμετοχή τους, θα συμβάλλουν στη βελτίωση του βιοτικού επιπέδου της τοπικής μας κοινωνίας.

**Καλούμε τους μαθητές/τριες με την άδεια, τη συγκατάθεση και την προτροπή των γονέων/κηδεμόνων τους και τους φοιτητές/τριες** να λάβουν μέρος στην ανάπτυξη της δικής τους εφαρμογής σε προγραμματιστικό περιβάλλον. Ενδεικτικά οι άξονες είναι:

1.       Περιβάλλον και Ενέργεια

2.       Κινητικότητα – Μεταφορές

3.       Έξυπνη Διαβίωση

4.       Έξυπνοι πολίτες

5.       Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση

6.       Ψηφιακός Πολιτισμός

Συγκεκριμένα, ο άξονας *Ψηφιακός Πολιτισμός* εντάσσεται στο πλαίσιο των δράσεων του **Πόλου Εκπαιδευτικής Καινοτομίας ΤΠΕ Κοζάνης**.

Η υποβολή των συμμετοχών/παραδοτέων μπορεί να γίνεται από **18/1/2021** έως **15/4/2021.** Η προγραμματιστική εφαρμογή μπορεί να υλοποιηθεί ενδεικτικά με Scratch, Python, Java, Unity κλπ. Ενθαρρύνεται η αξιοποίηση τεχνολογιών ΕΛ/ΛΑΚ.

**Η κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από έναν έως τρεις μαθητές/τριες – φοιτητές/τριες**. Ο κάθε μαθητής/φοιτητής μπορεί να υποβάλλει **μία** μόνο συμμετοχή.

Τα κριτήρια αξιολόγησης είναι τα παρακάτω:

1. Συμβατότητα με τη θεματική του διαγωνισμού (ΝΑΙ/ΌΧΙ - Μη συμβατές συμμετοχές δεν αξιολογούνται)
2. Πρωτοτυπία ιδέας (25%)
3. Μελέτη υπάρχουσας κατάστασης και σαφής ορισμός προβλήματος - ανάγκης (10%)
4. Αρτιότητα υλοποίησης εφαρμογής/παιχνιδιού (25%)
5. Πληρότητα και ποιότητα τεκμηρίωσης εφαρμογής/παιχνιδιού (10%)
6. Παρουσίαση (30%)

Η επιτροπή αξιολόγησης αποτελείται από τα εξής μέλη:

* Δημήτριος Τζήμας (Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Πληροφορικής Δυτικής Μακεδονίας)
* Νικόλαος Πλόσκας (Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας)
* Αντιγόνη Τσίρου (Εκπαιδευτικός Πληροφορικής - Υπεύθυνη ΠΕΚΤΠΕ Κοζάνης)
* Τόλης Τσιρούδης (Στέλεχος Αυτοτελούς Γραφείου ΤΠΕ Δήμου Κοζάνης)
* Σταματία Μπίμπη (Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας)

Σε ημερομηνία που θα ανακοινωθεί, θα ειδοποιηθούν όλοι οι συμμετέχοντες για να παρουσιάσουν (διαδικτυακά ή δια ζώσης) την υλοποίησή της πρότασής τους. Οι αρτιότερες υποβολές θα παρουσιαστούν σε σχετική ημερίδα (διαδικτυακή ή δια ζώσης) που θα λάβει χώρα μετά τη λήξη του  διαγωνισμού. Επιπλέον, οι καλύτερες ιδέες θα αποτυπωθούν στο Στρατηγικό Σχέδιο του Δήμου Κοζάνης για την προώθηση του μοντέλου της Έξυπνης Πόλης.

Ειδικός έπαινος θα απονεμηθεί σε όλους τους μαθητές και τους φοιτητές που θα συμμετέχουν. Όσοι διακριθούν θα κερδίσουν δώρα και **βραβεία**, ενδεικτικά όπως: drones, εκπαιδευτικά ρομπότ, tablets και ποδήλατα.

**Σημαντικές επισημάνσεις:**

* Η συμμετοχή των μαθητών/τριών γίνεται αποκλειστικά με τη **συγκατάθεση** των γονέων/κηδεμόνων τους.
* **Συμμετέχοντες**: Απευθύνεται σε:
  + ***Μαθητές/τριες*** όλων των σχολικών μονάδων Α/βάθμιας και Β/βάθμιας Εκπ/σης του Δήμου Κοζάνης.
  + ***Φοιτητές/τριες*** (προπτυχιακοί και μεταπτυχιακοί) του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας (όλων των σχολών).
* Άτομα ανά συμμετοχή: 1-3.
* Οι κατηγορίες είναι διακριτές/ανεξάρτητες: Νηπιαγωγείο – Δημοτικό Σχολείο – Γυμνάσιο – Λύκειο (ΕΠΑΛ & ΓΕΛ) – Πανεπιστήμιο.
* Θα γίνουν ενδιάμεσες προαιρετικές επιμορφωτικές συναντήσεις υποστήριξης.

**Παραδοτέα:**

1. **Προγραμματιστική Εφαρμογή (σε γλώσσα/περιβάλλον προγραμματισμού που θα επιλέξετε)**
2. **Τεκμηρίωση (ιδέα και κώδικα)**
3. **Παρουσίαση**

**Επικοινωνία**

Μέσω της ιστοσελίδας του Πόλου Εκπαιδευτικής ΤΠΕ Κοζάνης **https://blogs.sch.gr/pektpekoz/** μπορείτε να ενημερώνεστε για τα νέα του διαγωνισμού.

*Για οποιαδήποτε απορία μπορείτε να επικοινωνήσετε στο:* [**smart.kozani@gmail.com**](mailto:smart.kozani@gmail.com)

Εκεί μπορείτε να υποβάλλετε τα στοιχεία επικοινωνίας σας, εφόσον επιθυμείτε τη συμμετοχή σας στις ενδιάμεσες επιμορφωτικές συναντήσεις.

**Φόρμα υποβολής εργασίας**

Εδώ [**https://forms.gle/pqCwH3KB2GquWd6s6**](https://forms.gle/pqCwH3KB2GquWd6s6) υποβάλετε το τελικό παραδοτέο-εργασία.