

PSZCZOŁY DLA MIASTA PRZYSZŁOŚCI - projektowanie w Minecraft przestrzeni miejskiej dla pszczół.

PSZCZOŁY DLA MIASTA PRZYSZŁOŚCI - projektowanie w Minecraft przestrzeni miejskiej dla pszczół.

Zapraszamy dzieci z terenu Gminy Miasta Rzeszowa ze szkół podstawowych do udziału w projektowaniu przestrzeni miejskiej dla pszczół w Minecraft: Education Edition.

Nagroda jest wyjątkowa!

Zwycięzcy będą reprezentować Miasto Rzeszów w projekcie ogólnopolskim **pt. „Miejski projekt - wizja miast w Minecraft i Druku 3D”** w dwóch kategoriach wiekowych:

- I kategoria: klasy 1 do 4 (6 osobowa drużyna)
- II kategoria: klasy 5 do 8 (6 osobowa drużyna)

Dlaczego warto dołączyć do reprezentacji Miasta w projekcie ogólnopolskim „Miejski projekt - wizja miast w Minecraft i Druku 3D”:

- *Dzieci zawalczą o medale i zwycięskie puchary:*
- *I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 1-4)*.*
- *I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 5-8)**

**Nagrody i wyróżnienia firma G2A prześle bezpośrednio zwycięzcom w ustalonym miejscu i czasie przez Organizatora.*

- *Nagrody - gadżety Minecraft dla wszystkich dzieci uczestniczących w projekcie prześle firma Microsoft Sp. z o.o.*
- *Medale, dyplomy oraz wybrane elementy wydrukowane w 3D prześle Miasto Rzeszów dzieciom uczestniczącym w projekcie.*
- *Dzieci naberą dodatkowe umiejętności takie jak: koncentrację, spostrzegawczość, szybką ocenę sytuacji, samodzielność w podejmowaniu decyzji, wyobraźnię przestrzenną, kreatywność, umiejętność współpracy, planowania oraz organizacji czasu.*
- *Nauczyciele szkół biorących udział w projekcie otrzymają darmowy kurs „G2A Academy. Video games in education”. Link do rejestracji do kursu zostanie przesłany w odrębnej informacji do Miast uczestniczących w projekcie. Kurs jak również rejestracja jest bezpłatna.*



PARTNER TECHNOLOGICZNY G2A.COM

Wymagania techniczne pracy w działaniu „**PSZCZOŁY DLA MIASTA PRZYSZŁOŚCI**”.

Projektowanie w Minecraft przestrzeni miejskiej dla pszczół:

- praca musi być samodzielna,
- do budowania przestrzeni konkursowej należy użyć płaskiego świata,
- do budowania można wykorzystać konstruktora kodów oraz agenta,
- po wykonaniu projektu należy przygotować prezentację w postaci filmu - wirtualnego spaceru po mapie z komentarzem słownym autora lub napisami. Długość filmu nie powinna przekroczyć 12 minut,
- wraz z filmem należy przesłać opis wykonanego projektu maksymalnie 700 znaków (ze spacją),
- dodatkowym atutem będzie również stworzenie modelu 3D, który będzie nawiązywał do tematyki konkursu. Model należy wykonać na osobnej mapie, która zostanie udostępniona uczestnikom konkursu.

WYMAGANIA DOTYCZĄCE MODELI:

Pojedynczy model 3D:

- musi być zbudowany z pełnych bloków (najlepiej betonowych), na "małej" drukarce,
- musi stanowić spójną bryłę, połączonych ze sobą bloków,
- nie może przekraczać wymiarów 16x16x16 bloków,
- powinien zostać wyeksportowany blokiem budowli umieszczonym na mapie do modelu 3D w formacie GLB.

Modułowy model 3D:

- może składać się maksymalnie z 4 części, które można ze sobą połączyć,
- musi być zbudowany z pełnych bloków (najlepiej betonowych),
- każda część musi stanowić spójną bryłę, połączonych ze sobą bloków,
- żadna część nie może przekroczyć wymiarów 16x16x16 bloków,
- poszczególne części muszą być zbudowane na "dużej" drukarce i wyeksportowane do jednego pliku GLB.

Do oceny należy przesłać prezentację (film avi lub mp4) oraz wykonany model 3D (plik glb).

Projekty wraz z oświadczeniem **należy przesłać na adres mailowy:** jpuzio@erzeszow.pl z dopiskiem w temacie maila „PSZCZOŁY DLA MIASTA PRZYSZŁOŚCI **nie przekraczając terminu 4 maja br.** Ogłoszenie wyników oraz składu reprezentacji zamieszczone zostanie na stronie urbanlab.erzeszow.pl

Odpowiedzi na pytania techniczne udziela Pan Rafał Kochański, nauczyciel Informatyki, prowadzący zajęcia Minecraft. Prosimy o przesłanie **maila z pytaniami na adres mailowy:** rafkoc.831@edu.erzeszow.pl

Zapraszamy!