

## Sprawozdanie z OGÓLNOPOLSKIEGO KONKURSU GEEK

### Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe za rok 2022/2023

W dniu 17 maja 2023 w Warszawie w auli Teatru Ateneum odbyła się gala wręczenia nagród Laureatom Ogólnopolskiego Konkursu GEEK (Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe) zorganizowana przez Polskie Towarzystwo Informatyczne w ramach Światowego Dnia Społeczeństwa Informatycznego.

Celem Konkursu było rozwijanie wśród nauczycieli i uczniów zainteresowań i pasji związanych z tworzeniem edukacyjnych gier komputerowych będących pomocą w nauce różnych przedmiotów jak np.: historia, chemia, fizyka, biologia, geografia, matematyka, informatyka, itp. Podczas przygotowywania prac konkursowych młodzież ze szkół podstawowych i ponadpodstawowych miała okazję zmierzyć się z programowaniem swoich gier, wykorzystywać różne narzędzia informatyczne do pracy, a także rozwijać umiejętności pracy zespołowej.

Do III etapu Konkursu GEEK wpłynęły 82 prace zespołów uczniów z całej Polski. Konkurs był rozstrzygany w dwóch kategoriach: Koncepcja Gry (49,9% prac) i Implementacja Gry (50,6% prac). Z poziomu szkół podstawowych spłynęło 31,3% prac, a ze szkół ponadpodstawowych 68,7% prac. Najwięcej prac (13) spłynęło z województwa łódzkiego i pomorskiego oraz z górnośląskiego (10), małopolskiego (9) i podkarpackiego (9). W wielu województwach zostały zorganizowane uroczystości wręczenia dyplomów i nagród na etapie wojewódzkim. Uroczystości te często miały miejsce na uczelniach z udziałem zaproszonych gości oraz pokazami przygotowanymi dla uczestników przez naukowców.

Na galę rozdania nagród etapu ogólnopolskiego do Warszawy zostali zaproszeni uczniowie i uczennice wraz z opiekunami z całej Polski. Uroczystość łączyła osiągnięcia dwóch konkursów – Konkursu GEEK i GM (Genialne Miejsca) – oba konkursy organizowane były przez Polskie Towarzystwo Informatyczne - Sekcję Informatyki Szkolnej. Galę poprowadziły: Beata Chodacka - Przewodnicząca Komitetu Organizacyjnego Konkursu GM oraz Elżbieta Bowdur – Przewodnicząca Komitetu Organizacyjnego Konkursu GEEK.

Podczas uroczystości omawiane były wszystkie nagrodzone prace, a uczestnicy sami prezentowali własne projekty. W czasie spotkania młodzież z projektu Solve for Tomorrow firmy Samsung także miała okazję zaprezentować swoje prace konkursowe.

Galę wręczenia nagród zaszczylił swoją obecnością **Dyrektor Centrum Transformacji Cyfrowej w Ministerstwie Edukacji i Nauki** pan **Mateusz Rafał** oraz **Prezes Polskiego Towarzystwa Informatycznego** pan **Wiesław Paluszyński**, pani **Kataryna Lewandowska** z biura Nowych Technologii IPN oraz sponsor pani **Renata Toepler-Łyżwińska** z firmy **Korbo**.

Dzięki hojności wszystkich SPONSORÓW Laureaci tegorocznego Konkursu GEEK opuścili aulę z wielkimi paczkami nagród i udali się na obiad oraz zwiedzanie Centrum Nauki Kopernik. W imieniu organizatorów Konkursu GEEK oraz Laureatów składamy serdeczne podziękowania za ufundowanie na finały ogólnopolskie wspaniałych nagród:

Partnerzy



Patron Honorowy



- **SAMSUNG,**
- **Selgros cash&carry,**
- **DAGMA BEZPIECZEŃSTWO IT oraz ESET Digital Security,**
- **Śląskie Centrum Szkoleniowo-Egzaminacyjne KISS,**
- **Korbo Block,**
- **BROst Centrum Edukacji i Technologii Komputerowej,**
- **Grupa HELION,**
- **ABIX Edukacja,**
- **SOLETRIC POLSKA, HELION oraz BeCREO Technologies.**

Konkurs GEEK został objęty **Patronatem Honorowym** przez **MINISTERSTWO EDUKACJI i NAUKI**.

Partnerami III edycji Konkursu GEEK byli:

- **ECDL Polska,**
- **Sektorowa Rada ds. Kompetencji Informatyka**
- **Centrum Popularyzacji Nauki Politechniki Śląskiej.**

Na etapie wojewódzkim Patronaty Honorowe udzielił konkursowi Marszałek Województwa Lubuskiego, Łódzkiego, Zachodniopomorskiego, Świętokrzyskiego, Opolskiego, Wielkopolskiego, Podkarpackiego, Lubelskiego, Warmińsko-Mazurskiego, Mazowieckiego, Pomorskiego, Małopolskiego i Dolnośląskiego.

Patronat Honorowy dla Konkursu GEEK udzielił także Wojewoda Podkarpacki, Mazowiecki, Warmińsko-Mazurski, Świętokrzyski, Łódzki oraz Wojewoda Lubelski.

Konkurs wsparli swoim Patronatem Honorowym Kurator Mazowiecki, Kuratorium Oświaty w Kielcach Kuratorium Oświaty w Łodzi, Lublinie, Rzeszowie i Gdańsku.

Organizatorzy składają serdeczne podziękowania za udzielone Patronaty Honorowe.

Poniżej przedstawiamy **LAUREATÓW III EDYCJI KONKURSU GEEK** za rok 2022/2023

### I MIEJSCA SZKOŁY PODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

**Magiczna podróż** zespołu **Pościg kakaowca**  
w składzie: Alicja Rzeźnik i Agata Kudaj  
Szkoła Podstawowa im. M. Kopernika  
w Łękińsku, opiekun: p. Małgorzata Jegier

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

**Tajemniczy smok i tabliczka mnożenia**  
zespołu **SMOKI-SP1Chelm** w składzie:  
Oliwier Majówka, Marcel Iżycki, Tomasz  
Sułek i Michał Kuryś  
Szkoła Podstawowa Nr 1 im. T. Kościuszki  
z Oddziałami Integracyjnymi w Chełmie,  
opiekun: p. Elżbieta Cwikła

### I MIEJSCA SZKOŁY PONADPODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

Partnerzy

Patron Honorowy

**Śląsko haja** zespołu **CMI\_Salezjanie**  
w składzie: Tomasz Mertas, Kamil Fischer,  
Maksymilian Kuźniar i Piotr Lesiecki  
Salezjański Zespół Szkół Publicznych im. św.  
Dominika Savio w Zabrze, opiekun: p. Alicja  
Podstolec

**Arbor Genesis** zespołu **ProximaCode**  
w składzie: Mariusz Jacek i Sebastian Golba  
Zespół Szkół Technicznych w Mielcu,  
opiekun: p. Paweł Skowron

## II MIEJSCA SZKOŁY PODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

**Królowa Matematyka** zespołu **MaZuNat** w  
składzie: Natalia Ordon, Zuzanna Ordon  
oraz Marta Nowak  
Zespół Szkolno - Przedszkolny nr 9 w Zabrze,  
opiekun: p. Aleksandra Niedziela

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

**EduQuiz** zespołu: **TTBD - Three Times Better**  
Development w składzie: Filip Wybudowski,  
Grzegorz Barański i Paweł Kisielewski  
Szkoła Podstawowa nr 18 im. Arkadego  
Fiedlera w Zielonej Górze, opiekun:  
p. Cezary Jasiński

## II MIEJSCA SZKOŁY PONADPODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

**Knowhere** zespołu: **One&Only** w składzie:  
Joanna Tutro oraz Maciej Polubiec  
Zespół Szkół Licealnych i Technicznych nr 1  
w Warszawie, opiekun p. Barbara Halska

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

**New Hero();** zespołu: **TCG** w składzie: Kacper  
Bronka, Kacper Hanus i Sebastian Drabik  
Zespół Szkół Elektrycznych  
i Ogólnokształcących w Krośnie, opiekun  
p. Radosław Bargieł

## III MIEJSCA SZKOŁY PODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

**Jaskiniowe łamigłówki** zespołu: **Oliwki**  
w składzie: Oliwia Kubiak i Alicja Kot  
Szkoła Podstawowa im. M. Kopernika  
w Łękińsku, opiekun: p. Małgorzata Jegier

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

**Rico - The Moonwalker** zespołu: **Gorące**  
**kurczaczki** w składzie: Tymoteusz Lamża  
i Tomasz Madejczyk  
Szkoła Podstawowa nr 1 Będzin, opiekun  
p. Małgorzata Szczypka

## III MIEJSCA SZKOŁY PONADPODSTAWOWE:

kategoria **KONCEPCJA:**

**Warzywne przygody Szopa Pracza** zespołu:  
**Raconium Studios** w składzie: Maja  
Olszewska, Milena Hernik i Maria Mizerska

kategoria **IMPLEMENTACJA:**

**code(base)** zespołu **Overqualified**  
w składzie: Bartosz Zanijat, Jeremiasz  
Mroczek i Mariusz Szlęzak

Partnerzy

Patron Honorowy

Katolickie Liceum Ogólnokształcące im.  
św. Jana Bosko w Sosnowcu, opiekun:  
p. Ewelina Majewska Pyrkosz

Zespół Szkół Zawodowych nr 2  
w Starachowicach, opiekun p. Mariusz  
Nowak

Wyniki konkursu wraz z galerią zdjęć oraz filmami do gier konkursowych można zobaczyć na stronie konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>

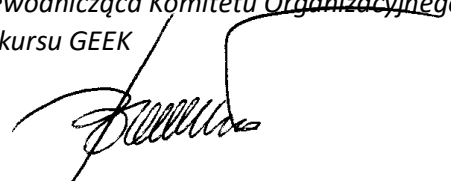
Wszystkim Laureatom składamy serdeczne gratulacje!

Wiesław Paluszyński

*Prezes Polskiego Towarzystwa Informatycznego*

Elżbieta Bowdур

*Przewodnicząca Komitetu Organizacyjnego  
Konkursu GEEK*



Partnerzy



Sektorowa Rada  
ds. Kompetencji  
Informatyka



Patron Honorowy



Minister  
Edukacji i Nauki