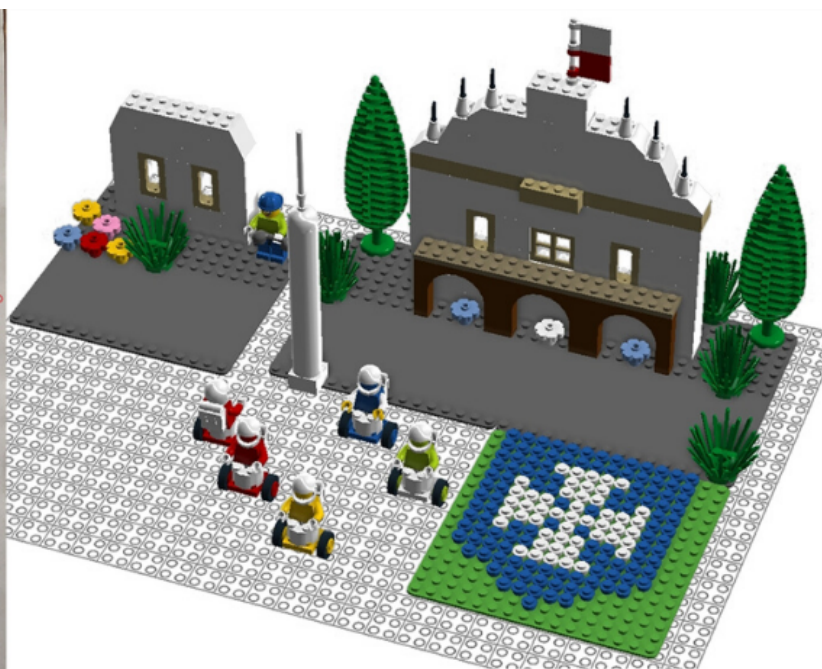
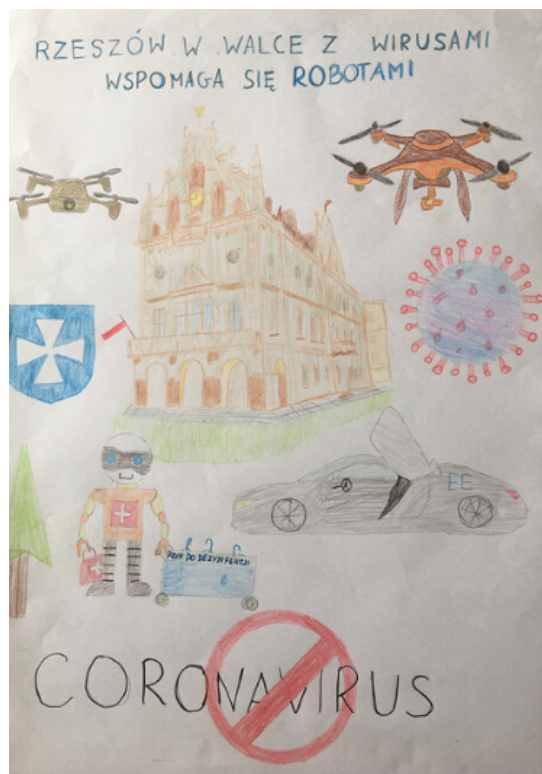


## Szkoła Podstawowa Nr 18 w Rzeszowie zwyciężyła w finale #kidsHACK



# Drużyna 5

## Szkoła Podstawowa Nr 18 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności

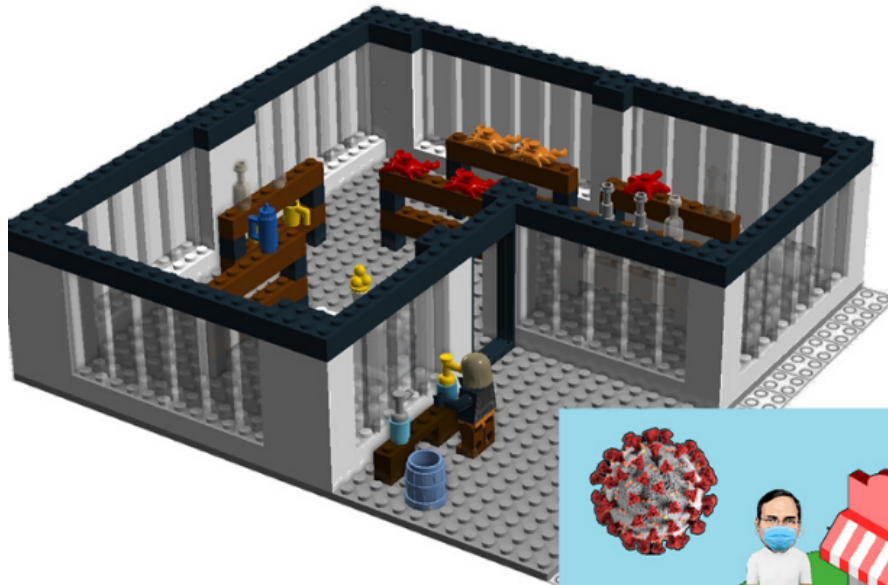


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 5



# Drużyna 11

## Szkoła Podstawowa Nr 16 w Rzeszowie



Fundusze Europejskie  
Pomoc Techniczna



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności

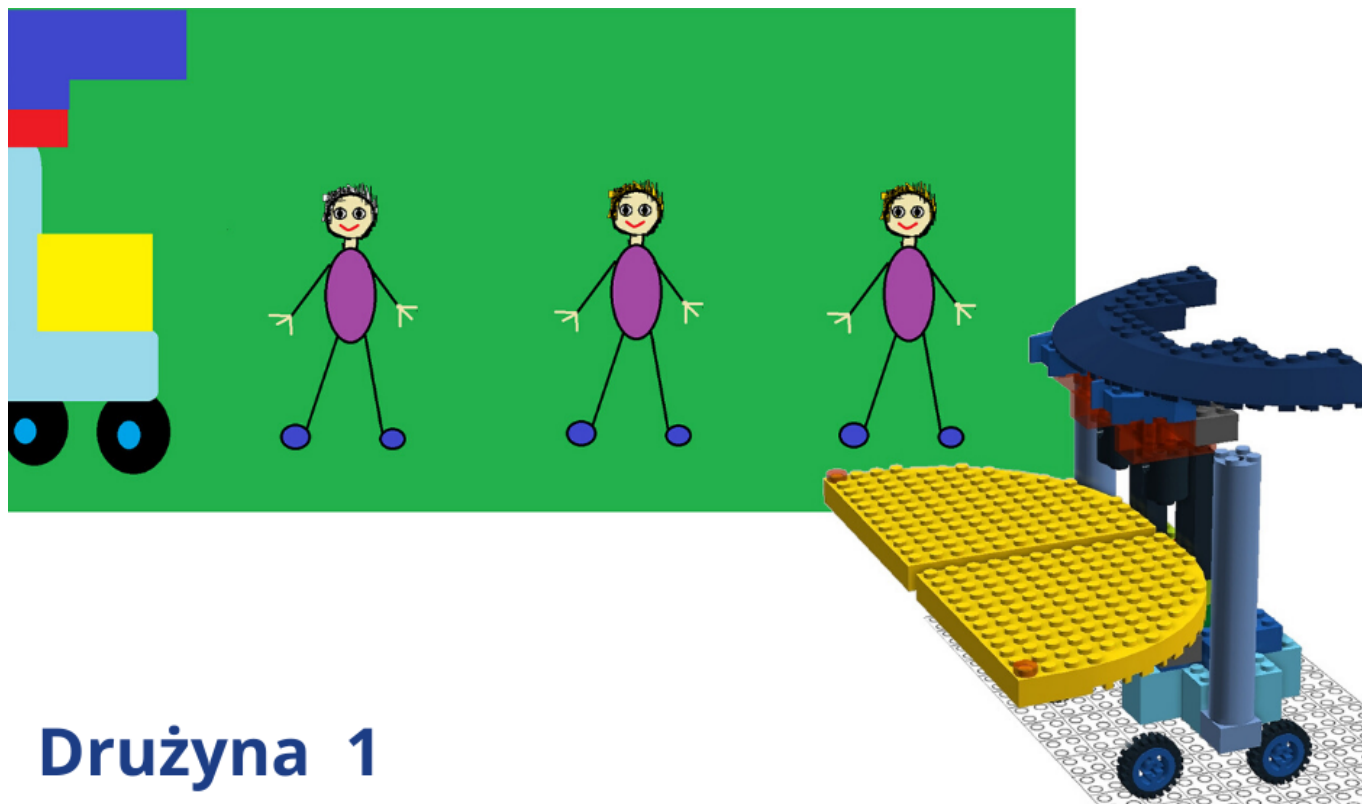


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 11



# Drużyna 1

## Ogólnokształcąca

### Szkoła Muzyczna nr 2 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności



urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 1



# Drużyna 6

## Szkoła Podstawowa Nr 19 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności

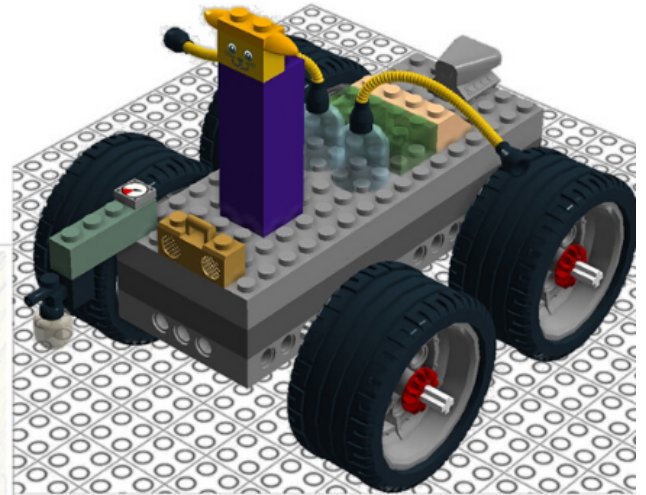


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 6



## Drużyna 12

### Szkoła Podstawowa Nr 17 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności



urban lab  
rzeszów


rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 12

## Mydło-Tank 3000


Prezentujemy wam nasz unikalny czołg strzelający mydłem, który przejedzie przez każdą możliwą przeszkodę i nie zatrzyma go nawet koronawirus!



### O Nas

Jesteśmy czwórką przyjaciół, łączy nas pasja do programowania, grania i budowania w Minecrafcie.

Oto Nasza Drużyna:



Maciek Bartek Julek Miłosz



## Drużyna 2

# Szkoła Podstawowa Nr 25 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności

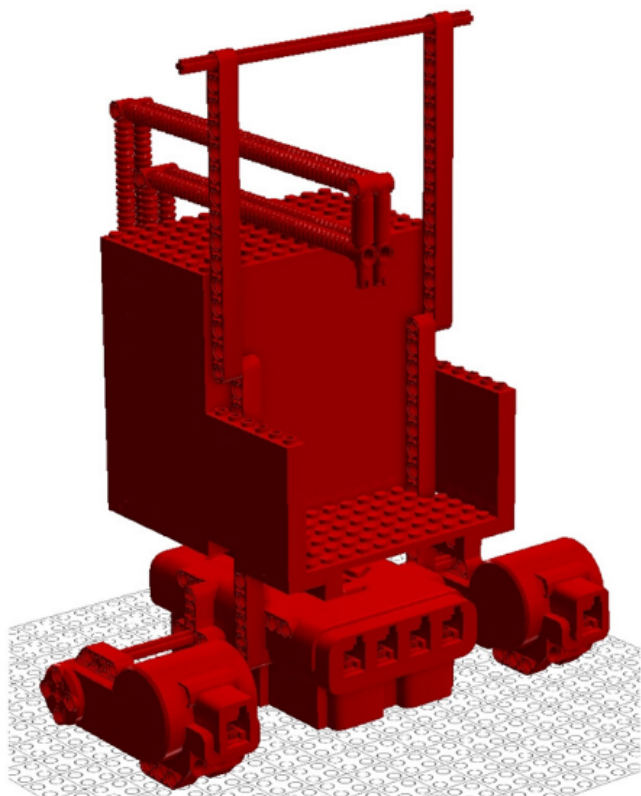


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 2



# Drużyna 7

## Szkoła Podstawowa Nr 8 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności



urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 7

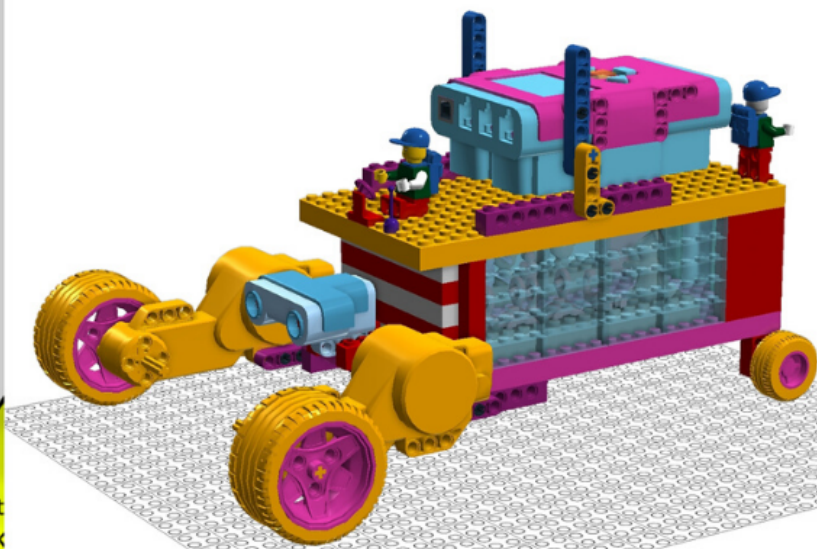
**NASZ PROJEKT**  
*Bezpieczny Sklep*

Jeżdżący Sklep!!

**CO JEST W TYM  
WYJĄTKOWEGO?**

- JEST ZROBIONY PRAC  
ZESPOŁOWĄ
- CIEKAWY POMYSŁ

Autorzy  
Zuzia Kręcichwost  
Hubert Białek  
Miłosz Góral  
Marek Świder



## Drużyna 13

### Szkoła Podstawowa Nr 3 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności

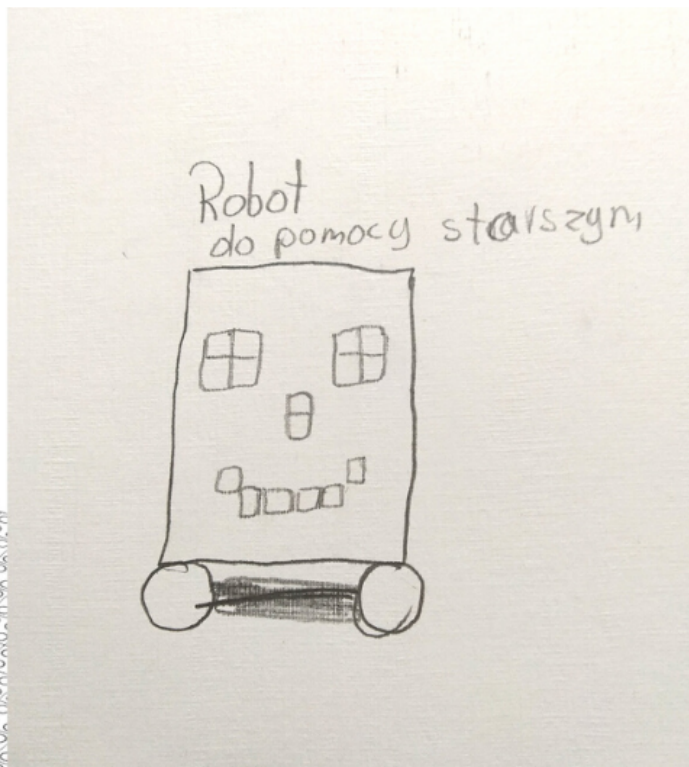
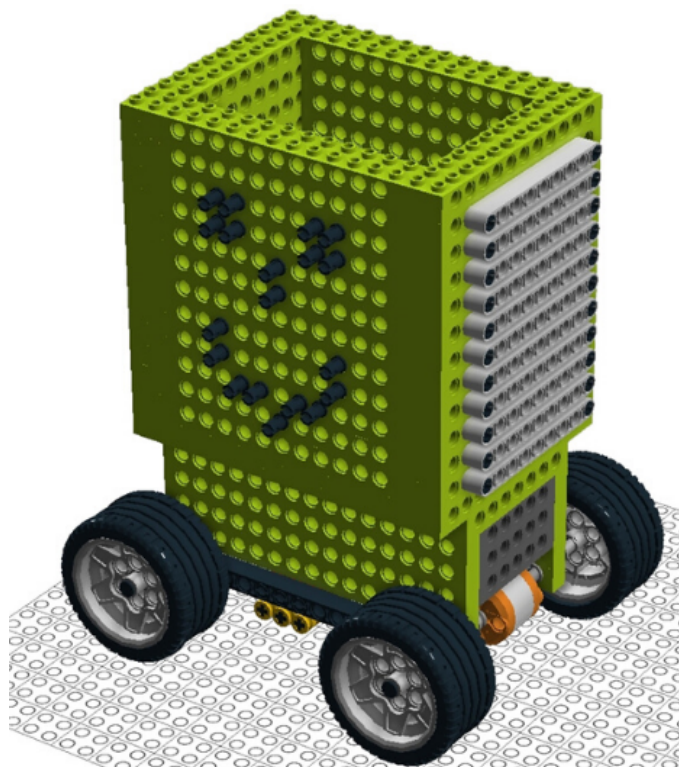


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 13



## Drużyna 3

### Szkoła Podstawowa Nr 2 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności

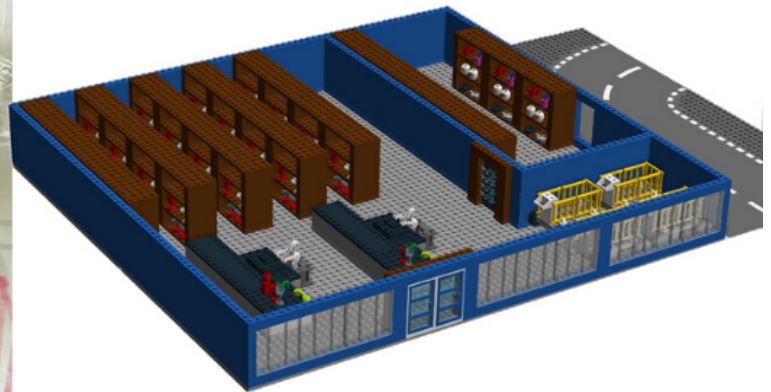


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 3



# Drużyna 8

## Szkoła Podstawowa Nr 23 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności

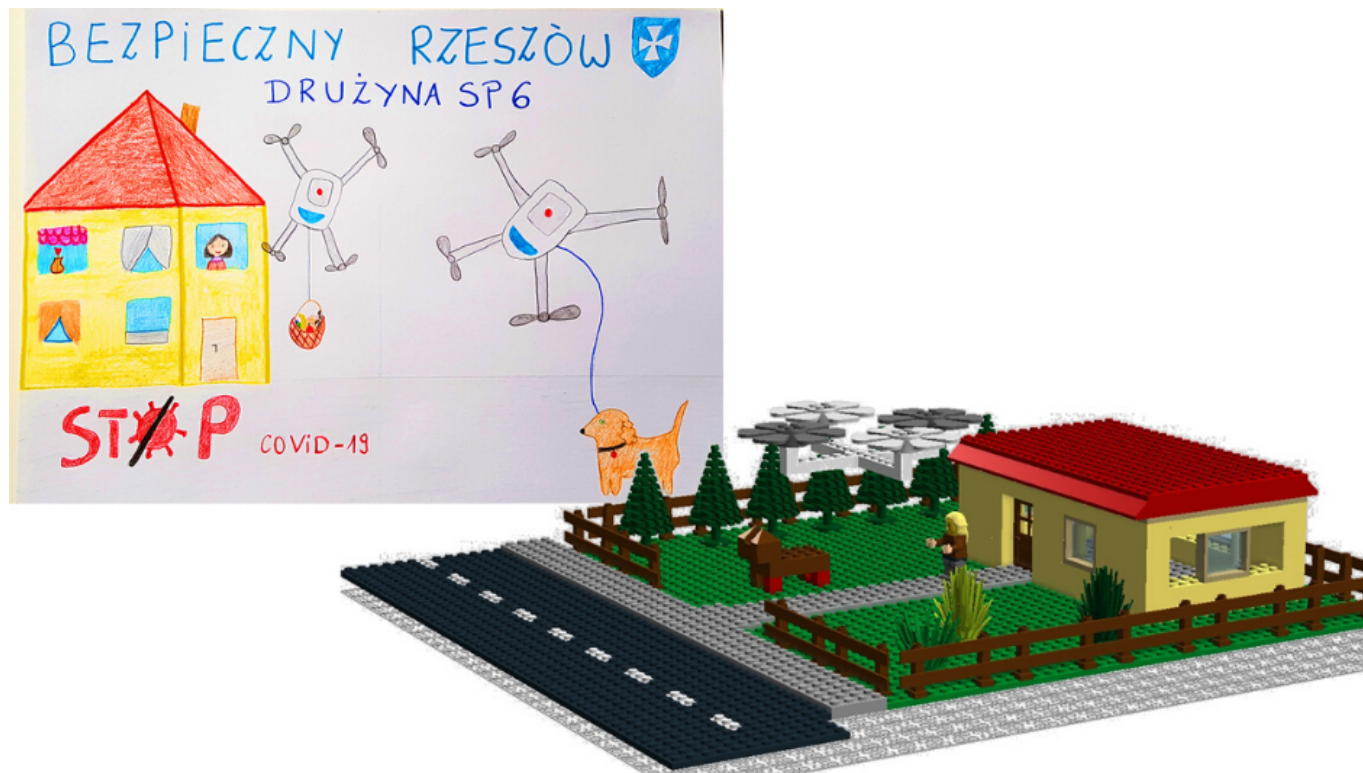


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 8



# Drużyna 4

## Szkoła Podstawowa Nr 6 w Rzeszowie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusze Spójności

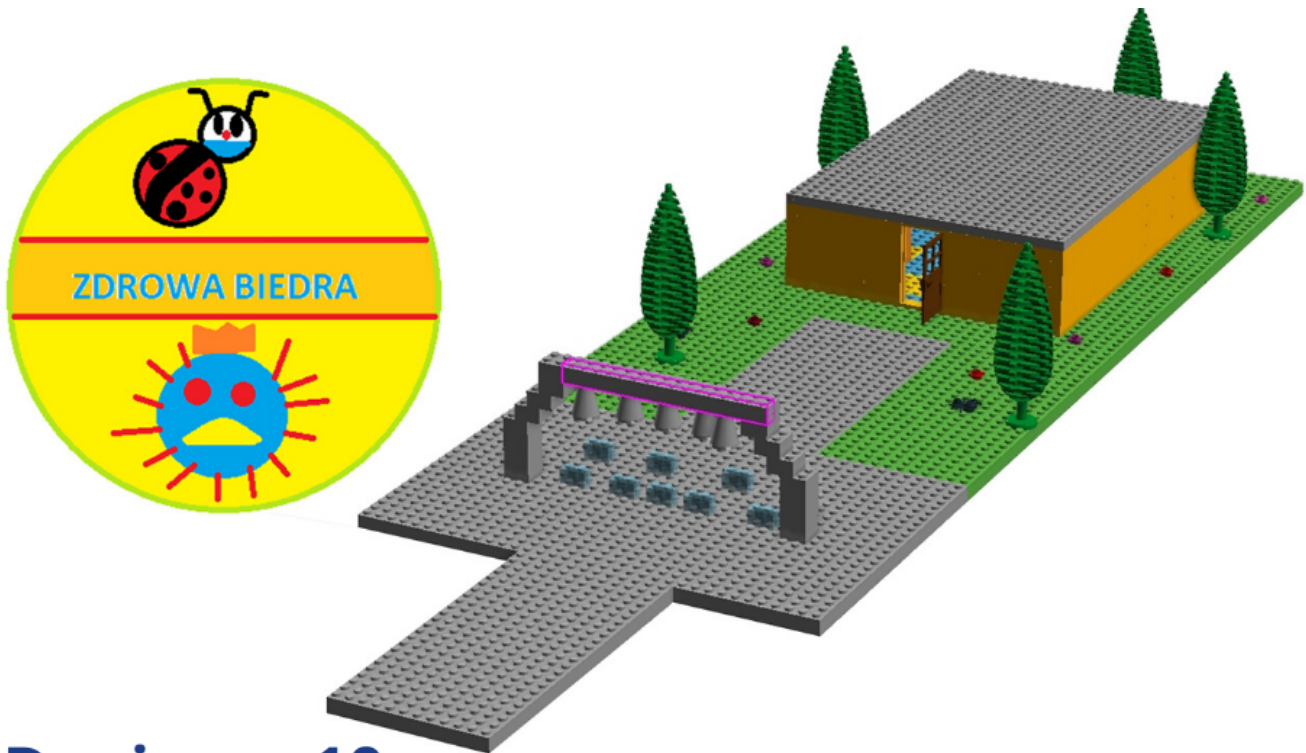


urban lab  
rzeszów

rzeszów  
stolica innowacji



Praca drużyny nr 4



# Drużyna 10

## Ogólnokształcąca

### Szkoła Muzyczna nr 2 w Rzeszowie

Rzeczpospolita  
PolskaUnia Europejska  
Fundusze Spójnościurban lab  
rzeszówRZESZÓW  
stolica innowacji

#### Praca drużyny nr 10

Gmina Miasto Rzeszów we współpracy z Spice Gears Academy Podkarpackie zorganizowała pierwszy online hackathon #kidsHACK dla dzieci z terenu Gminy Miasta Rzeszowa.

#kidsHACK odbyły się w terminie 27 - 28 maja br. Nad organizacją hackathonu czuwał Urban Lab Rzeszów oraz Spice Gears Academy Podkarpackie.

Głównym celem realizowanego hackathonu była promocja robotyki, nauk ścisłych i nowoczesnych technologii, jako szansy na najlepszą przyszłość dla młodych uczniów. Projekt skierowany został do dzieci szkół podstawowych oraz ich nauczycieli. Ważnym elementem projektu było zaangażowanie dzieci w prace nad poprawą, jakości życia w mieście w obliczu pandemii. W zawodach programowania i projektowania 3D rozwiązań dla Miasta Rzeszowa #kidsHACK wystartowało 12 drużyn ze szkół podstawowych z terenu Gminy Miasta Rzeszowa.

Obszar tematyczny hackathonu dotyczył podjęcia próby wypracowania z dziećmi uczestniczącymi w projekcie rozwiązań z tematyki bezpieczny Rzeszów - w poszukiwaniu rozwiązań związanych z pandemią. Jak świat się zmienił i jak dzieci chciałyby go zmienić?

Drużyny w trakcie hackathonu otrzymały do wyboru 4 tematy z obszaru budowania rozwiązań dla miast walczących z pandemią:

1. Jak robot może pomóc osobom starszym.
2. Projektujemy bezpieczny sklep.
3. Aktywność fizyczna, zdrowia i roboty.
4. Automatyczna dezynfekcja.

Wyniki finału #kidsHACK

Na zwycięską drużynę czekał tytuł honorowy „Szkoła Pomysłów - bezpieczny Rzeszów” oraz puchar wykonany w druku 3D przez Szkołę Podstawową nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia, nauczyciela informatyki Pana Rafała Kochańskiego.



### Zwycięski tytuł powędrował do Drużyny nr 5 ze Szkoły Podstawowej Nr 18 w Rzeszowie.

Skrócony opis pracy (Szkoła Podstawowa Nr 18): Rzeszów walczy z wirusami wspomaga się robotami.

Rzeszów w poszukiwaniu rozwiązań związanych z pandemią będzie bezpieczny w świecie robotów. Mechatronika to przyszłość Rzeszowa. Drużyna nr 5 zwróciła szczególną uwagę na automatyczną dezynfekcję. Urząd Miasta Rzeszowa posiada elektroniczny system sterowania robotami, który wspomaga mieszkańców służąc swoją pomocą. Urządzenia są programowane a później sterowanie. Na projekcie widać różne kolory robotów, każdy robot ma przydzielone do siebie funkcje. Głównym zadaniem robotów jest pomoc mieszkańcom Rzeszowa w podstawowych funkcjonalnościach życia codziennego. Każdy kolor odpowiada za inny obszar działania:

- czerwony – sprawy związane ze zdrowiem,
- niebieski – sprawy urzędowe,
- zielony – sprawy codzienne zakupy, rozrywka,
- żółty stany nagłej konieczności – awarie, naprawy, służby zaufania publicznego.

W danym momencie, gdy mieszkańcy nie korzystają z robota pojawia się nowe zadanie, a mianowicie roboty odpowiadają wówczas za dezynfekcję miejsc publicznych takich jak: przystanki, bankomaty, ławki w parkach. Dzięki władzom Miasta Rzeszowa każdy mieszkaniec posiada aplikację na urządzeniach mobilnych, dzięki którym może połączyć się z systemem 24h. Przy pomocy specjalnej aplikacji klient zdecyduje, czego najbardziej mu potrzeba np. zakupy, które są automatycznie odczytane poprzez specjalną mgiełkę wytwarzaną przez robota. Roboty dodatkowo posiadają funkcje medyczne takie jak np. mierzenie temperatury ciała, weryfikacja zakażonych osób (funkcja skanowania ciała człowieka i wykrycie wirusów). Roboty wykonane są najnowszą technologią z materiału zawierającego cząsteczki nanosrebra, słynących ze swych właściwości antybakteryjnych. Dzięki temu roboty stanowią pewną barierę dla bakterii.

**Od 3 czerwca zapraszamy publiczność do przyznania „polubień na prace” drużyn uczestniczących w #kidsHACK. Głosować można do czwartku 11 czerwca br., godz. 12:00. Praca, która uzyska najwięcej polubień na profilu <https://www.facebook.com/Rzeszow.stolica.innowacji/> otrzyma wyróżnienie publiczności.**

Drużyna 1 - Ogólnokształcąca Szkoła Muzyczna nr 2 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 1 przygotowała rozwiązanie automatycznej dezynfekcji rąk. Dezynfektor do rąk z budowaną automatyczną czujką wydawania płynu umożliwi dbanie o bezpieczeństwo i higienę rąk. Dodatkowym elementem dezynfektora jest automatyczna dezynfekcja maszyny po godzinie pracy. Dzięki temu możemy śmiało dbać o nasze bezpieczeństwo w życiu codziennym.

Drużyna 2 - Szkoła Podstawowa Nr 25 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 2 zaprezentowała projekt Mydło Tank -3000. Drużyna zaprojektowała czołg, który strzela mydłem ze specjalnej lufy, czyści dzięki temu każde zanieczyszczenie, wszystkie wirusy. Posiada ważne zabezpieczenia, które od razu wezwą policję i inne służby w razie próby kradzieży.

Drużyna 3 - Szkoła Podstawowa Nr 2 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 3 opracowała robota, który będzie wspierał w życiu codziennym osoby starsze.

„Obecnie wszyscy znaleźliśmy się w bardzo trudnej sytuacji i wszyscy musimy zostać w domu. Koronawirus spowodował, że życie nasze się zmieniło z tego względu jest dużo osób, które potrzebują pomocy”.

Drużyna nr 3 postanowiła wyjść naprzeciw i zbudowała robota pomagającego starszym osobom w zakupach. Jak to działa?

Robot wygląda jak zwykły wózek, jednak tak nie jest, robot posiada wiele dodatkowych funkcji, które umożliwią zrobienie nam zakupów z domu. W domu osoba starsza wkłada listę zakupów do specjalnej przegrody robota, następnie wybieramy sklep, do którego ma się udać robot na zakupy. Robot wózek udaje się sam na zakupy do wybranego sklepu. Na miejscu sprzedawca wkłada zakupy z listy do wózka oraz za pomocą aplikacji dokonujemy zapłaty. Robot wózek z zakupami udaje się do domu po zakończeniu zakupów.

Rozwiązanie robota wózka umożliwi osobom starszym dokonywanie zakupów z domu i uniknięcia ryzyka zarażenia się. Dodatkowo osoby starsze nie muszą więcej dźwigać ciężkich zakupów.

Ciekawostka: otwarcie wózka można dokonać za pomocą specjalnego kodu, który otwiera klapę. Klapa bezpieczeństwa zabezpieczy zakupy przed osobami zewnątrz oraz bakteriami.

Drużyna 4 - Szkoła Podstawowa Nr 6 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 4 przygotowała rozwiązanie stworzenie drona, dostarczającego ludziom zakupy do domu w celu uniknięcia zarażenia się w trakcie pandemii. Jak to działa?

Zamówienie jedzenia odbywać się będzie poprzez aplikacje, w której wybieramy żywność i podajemy lokalizację naszego domu. Nasze zamówienie dostarcza dron pod drzwi domu lub parapet czy też balkon. Dzięki temu rozwiązaniu unikamy zarażenia od dostawcy zakupów.

Drugim zastosowaniem drona będzie wyprowadzanie psów na spacer. Rozwiązanie to będzie szczególnie przydatne dla ludzi przebywających na kwarantannie i niemających możliwości wyprowadzenia pupili domowych.

Drużyna 6 - Szkoła Podstawowa Nr 19 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 6 zaprojektowała temat pt. chrońmy starszych w miejskiej przestrzeni, bo oni są zagrożeni. Bezpieczne enklawy.

Drużyna w projekcie zaprezentowała pasy z wydzielonymi strefami dla starszych i młodszych, bo ważne jest zachowanie odpowiedniego dystansu, tzn. przy wejściu do parku każdy otrzymuje chip, który prowadzi do określonej strefy a w przypadku jej przekroczenia chip informuje nas o tym sygnałem ostrzegawczym. Ludzie widzą się i słyszą, lecz nie stwarzają zagrożenia zarażenia się. Kolejnym elementem ważnym naszego rozwiązania są kafejki za szyby, miejsca w kawiarni oddzielone były szklanymi ścianami, w których można aktywować ekrany 3D, za pomocą, których osoba siedząca przy jednym stoliku może połączyć się z kimś innym tworząc wirtualnie wspólny stół w jednym pomieszczeniu. Pomysł ten można byłoby również wykorzystać w restauracjach, kinach. Następnym punktem są zielone tarasy, dachy zamienione w ogrody z ulami i skrzynkami warzywami, miejscami do wypoczynku, ogrody miałyby na celu rozwijania pasji starszych osób i bezpieczną rekreację. Satelita to kolejna propozycja to symbol łączenia się Timesy i Urban Lab np. łączymy się na hackathonie. Ostatnim pomysłem zawartym przez drużynę nr 6 są otwarte autobusy, w których jeżdżą seniorzy.

Drużyna 7 - Szkoła Podstawowa Nr 8 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 7 zaprojektowała robota dezynfekującego powierzchnie użytkowe takie jak np. szkoła do której uczęszczają dzieci. Robot jest mobilny, dzięki temu każdy może w łatwy sposób skorzystać z jego funkcjonalności. Jego atutem jest funkcja ozonowania i odkażania, gdzie sprawdzi się w wielu przestrzeniach miejskich. Posiada dodatkową funkcję uzupełniania dozowników płynami dezynfekującymi. Dzięki temu jesteśmy bezpieczni i nasza przestrzeń jest czysta i bezpieczna.

Drużyna 8 - Szkoła Podstawowa Nr 23 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 8 zaprojektowała projekt bezpiecznego sklepu, w którym klienci będą czuć się dobrze i bezpiecznie w czasie pandemii. W sklepie są dwie możliwości dokonania zakupów:

- pierwsza klient wchodzi do sklepu gdzie w pełni zautomatyzowane są drzwi, co zapewnia bezpieczne wejście do sklepu, w kolejnym etapie osoba wchodząca do sklepu jest dezynfekowana zasłoną wodną (kurtyną), następnie zakłada rękawiczki. Po zakończeniu zakupów podchodzi do kas obsługujących przez roboty, dzięki temu Klient nie ma styczności z innymi Klientami, którzy mogą być potencjalnymi nosicielami wirusa. Wychodząc ze sklepu przechodzi przez kurtynę, która ponownie dezynfekuje nasze ubranie.
- drugim sposobem robienie zakupów w bezpiecznym sklepie jest wejście na stronę internetową sklepu dodanie wszystkich produktów do koszyka, które chcemy zakupić. W kolejnym etapie otrzymujemy kod kreskowy, które umożliwi odebranie Klientowi zakupów z okienka sklepowego. Zakupy wydają roboty.

Drużyna 10 - Ogólnokształcąca Szkoła Muzyczna nr 2 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Jak chronić miasta przed koronawirusem. Drużyna nr 10 zaprojektowała bezpieczny sklep wolny od wirusów za sprawą dezynfektora, który został zamieszczony przed sklepem. Można na nim dezynfekować wózki sklepowe. W otoczeniu sklepu drużyna zaprojektowała pająki, które tkają sieć antywirusową i wyłapują wszystkie zakażone drobniki. Na placu bezpiecznego sklepu rosną drzewa i kwiaty, które poprawiają, jakość powietrza. Dodatkowo pełnią rolę ogrodu sensorycznego – opartego na zmysłach węchu. Drużyna nr 10 podkreśla, że ważnym elementem jest również zieleń wkomponowana została w projekt trawa, która ma pełnić rolę relaksacyjną, uspokajającą. Taki praktyczny sklep sprawia, że jest bezpieczny i przyjemny. Wewnątrz sklepu znajdują się półki z warzywami i owocami, które zadbają o naszą odporność w dobie pandemii. Na podłodze sklepu wydzielone są specjalne strefy, które co 15 min się samoistnie dezynfekują, tym samym utrzymują sterylność pomieszczenia. Kasa oddziela Klienta od sprzedawcy 2 metry, dzięki temu możemy zachować bezpieczeństwo.

Drużyna 11 - Szkoła Podstawowa Nr 16 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 11 zaprezentowała projekt bezpiecznego sklepu. Sklep z widokiem bezpiecznym podczas pandemii. W sklepie stoi punkt z maseczkami, rękawicami oraz płynem dezynfekcyjnym. Przy kasie między sprzedawcą a Klientem jest 2 metry odległości. W sklepie sprzedawane są również artykuły, które mają pomóc zwalczyć pandemię. Sprzedawcy są ubrani w specjalne czerwone ochronne ubrania. Sklep jest codziennie dezynfekowany o czym świadczy beczka z płynem dezynfekcyjnym przed sklepem. We framugach drzwi znajdują się termometry sprawdzające temperaturę osób wchodzących do sklepu. Po zamknięciu sklepu automatycznie jest przeprowadzana dezynfekcja, dzięki temu zakupy są w 100% bezpieczne.

Drużyna 12 - Szkoła Podstawowa Nr 17 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 12 zaprojektowała robota „POGROMCĘ COVID 19”, który pomaga zwalczać koronawirusa. Dezynfekuje on otoczenie np. ławki, place zabaw za pomocą specjalnych rur pompujących płyn o działaniu antywirusowym. Cały mechanizm sterowany jest przez komputer w kolorze beżowym, ma również ukryte czujnik ruchu, posiada również mydelniczkę z żelem antybakteryjnym. Silnik robota znajduje się z tyłu. Głośniki znajdują się z przodu robota informuje o najnowszych zaleceniach dotyczących pandemii.

Szczegóły do relacji z prezentacji prac znajdują się:

[https://www.facebook.com/KurierRzeszowskiGazeta/videos/2706381936251182/?modal=admin\\_todo\\_tour](https://www.facebook.com/KurierRzeszowskiGazeta/videos/2706381936251182/?modal=admin_todo_tour)

Drużyna 13 - Szkoła Podstawowa Nr 3 w Rzeszowie

Skrócony opis pracy: Drużyna nr 13 zaprojektowała mobilny sklep - bezpieczny sklep. Sklep mobilny posiada wiele zalet takich jak:

- ułatwia zakupy, ważne dla każdego pod kątem bezpieczeństwa w czasach pandemii,
- zapewnia bezpieczeństwo dla osób starszych i chorych,
- dojeżdża do małych miejscowości, których mieszkańcy często mają utrudniony dostęp do zakupów,
- posiada silniki oraz magazyny energii pod podłogą sklepu, dzięki temu nie zanieczyszcza środowisko.

Projekt mobilnego sklepu zawiera innowacyjne rozwiązania takie jak: czujnik odległości, który zapewnia bezpieczeństwo pieszym i użytkownikom dróg, stanowisko kierowcy umiejscowione jest na dachu, tylne koła są mniejsze od przednich tak, aby ułatwić wejście do mobilnego sklepu osobom starszym, dzieciom czy też osobom niepełnosprawnym.