

**JAVNI POZIV**  
**za sudjelovanje na natjecanju ZGHACK 2022. u organizaciji Zagrebačkog holdinga d.o.o. i Grada Zagreba**

**I. UVOD**

Predmet ovog Javnog poziva (*u daljnjem tekstu: Poziv*) je prijava za **sudjelovanje na natjecanju za učenike osnovnih škola Grada Zagreba pod nazivom ZGHACK 2022., u organizaciji Zagrebačkog holdinga d.o.o. i Grada Zagreba** (*u daljnjem tekstu: ZGHACK*).

Cilj natjecanja ZGHACK 2022. je motiviranje djece i mladih na aktivan pristup poželjnom ponašanju prema zaštiti okoliša s posebnim naglaskom na gospodarenje otpadom i kreiranju inovativnih rješenja koja će nam pomoći u izbjegavanju nastajanja otpada, razvrstavanju i zbrinjavanju otpada. Ovo natjecanje namijenjeno je učenicima zagrebačkih osnovnih škola kako bi se educirali i motivirali da brinu o okolišu. Uključivanjem mladih želimo podići svijest i ukazati na nužnost promjene ponašanja kad je riječ o odvajanju otpada u Gradu Zagrebu.

ZGHACK 2022. će se održati u razdoblju od 20. do 21. svibnja 2022. godine u ZICER-u, Avenija Dubrovnik 15, Zagreb, a završni „demo day“ će se održati 22. svibnja 2022. godine na jezeru Bundek u Zagrebu, prema programu objavljenom na web stranici <https://zghack.zgh.hr>

ZGHACK 2022. bit će organiziran u formi *hackathona* tj. natjecanja u kojem će odabrani timovi imati priliku u određenom roku osmisliti digitalno rješenje prema postavljenim izazovima (temama), a koja će pomoći u rješavanju problema iz područja zaštite okoliša i gospodarenja otpadom. Projekt će promovirati nove ideje i rješenja kroz korištenje modernih platformi i primjenu alata usmjerenih na učenike osnovnih škola.

Natjecanje se povodi uz odobrenje i preporuku Ministarstva znanosti i obrazovanja i Agencije za odgoj i obrazovanje.

**II. PRAVILA SUDJELOVANJA**

Ovaj poziv i informacije pružaju smjernice o načinu podnošenja prijave, navodeći kriterije i pravila podnošenja prijave i njihova odabira.

Po ovom pozivu, odabir timova za sudjelovanje na ZGHACK 2022. bit će provedene kroz dvije faze:

**Faza I: Školsko natjecanje i prijava najboljeg tima**

Zainteresirane osnovne škole s područja Grada Zagreba se pozivaju samostalno provesti interno natjecanje, odnosno internim procedurama odabrati najbolje projektne ideje. Natjecanje je otvoreno za sve učenike od 3. do 8. razreda, podijeljeni u timove u dvije dobne skupine: od 3. do 4. razreda i od 5. do 8. razreda. Svaki tim koji se prijavljuje na ZGHACK sastoji se do najviše 5 učenika i jednog školskog mentora. Svu opremu i stručnu podršku za rad timova u ovoj fazi natjecanja osigurava škola.

Tim koji je kreirao najbolju ideju po izboru stručnog osoblja škole, škola će prijaviti na ZGHACK 2022. Pojedina škola može prijaviti samo jedan tim po dobnoj skupini za natjecanje ZGHACK 2022. Prijavu najbolje ideje i tima škole dostavljaju putem definiranog obrasca uz koji se prilaže i izvješće s internog školskog natjecanja. Obrazac i predložak izvješća su sastavni dio ovog poziva.

Prijave za sudjelovanje na *hackathonu* ZGHACK 2022. škole su dužne dostaviti najkasnije do 11. svibnja 2022. u 23:59 sati putem web obrasca na web stranici projekta <https://zghack.zgh.hr>

**Faza II: ZGHACK 2022.**

Temeljem svih pristiglih prijava, stručni žiri organizatora će odabrati ukupno 14 najboljih projektnih ideja iz obje dobne skupine, čiji će timovi biti pozvani na sudjelovanje na *hackathonu* ZGHACK

2022., koji će se održati od 20.-22. svibnja 2022. godine.

Odabir finalnih ideja i timova koji će sudjelovati na ZGHACK 2022. biti će objavljeni na mrežnim stranicama projekta prije početka ZGHACK 2022., a najkasnije do 13. svibnja 2022.

Tehnologija i platforma za razvoj rješenja koje će timovi koristiti za vrijeme natjecanja je Minecraft Education Edition. Svaki član tima prijavljuje se na platformu sa svojim korisničkim podacima.

Svi timovi će na dan natjecanja preuzeti „prazan Minecraft svijet“ u kojem će moći gradnjom realizirati predstavljenu ideju koju su osmislili tijekom prve faze natjecanja i na osnovi koje su se kvalificirali za završno natjecanje. Unutar zadanog svijeta timovi će moći koristiti sva dostupna sredstva na Minecraft Education Edition platformi.

Korisnički priručnik za Minecraft Education Edition može se preuzeti u [Microsoftovom centru za predavače](https://education.microsoft.com/hr-hr/resource/7f6db778) na: <https://education.microsoft.com/hr-hr/resource/7f6db778>

Svim sudionicima tijekom natjecanja bit će dostupni stručni mentori.

Organizator će tijekom finalnog natjecanja (Faza II.) osigurati podršku i tehničke uvjete za provođenje natjecanja što uključuje: računala, pristup internetu, električni priključci i ostala oprema te hranu i piće za sudionike *hackathona*.

Finalni natjecatelji će na završnom danu ZGHACK 2022. koji će se održati 22. svibnja 2022. godine, predstaviti svoja rješenja u okviru odabranog izazova putem prezentacija pred stručnim žirijem te će za svoje prezentacije imati na raspolaganju 4 minute te još 4 minute za odgovore na pitanja žirija.

Stručni žiri za ZGHACK 2022. sastoji se od najmanje 4 člana, uključuje predstavnike organizatora i sponzora te stručnjake iz područja zaštite okoliša i IT područja. Isti će odabrati najbolja rješenja po definiranim kategorijama i dobnim skupinama.

Detaljan trodnevni program ZGHACK 2022. bit će objavljen na mrežnim stranicama projekta.

### III. PROBLEMSKI IZAZOVI ZA KOJE SE TRAŽE INOVATIVNA RJEŠENJA:

- 1. Razvrstaj otpad u svom kućanstvu** – *Svi moramo odvajati otpad u našem domu, školi, poslu i slično. Ali nemaju svi stanovi, kuće ili učionice dovoljno mjesta za spremnike za papir, plastiku, biootpad, staklo, opasni otpad i miješani otpad koji bi bili u jednoj prostoriji. Također, novim sustavom spremnik za miješani komunalni otpad trebao bi biti najmanji i u njega odlažemo u posebnim vrećicama volumena 10, 20 i 40 litara. Osmisli inovativno rješenje za taj slučaj, na koji bi se način moglo odvojeno odlagati ove vrste otpada u spremnike u jednoj prostoriji. Pogledaj kako to radi tvoja obitelj ili netko od prijatelja u školi i vidi možeš li osmisliti bolje.*
- 2. Sagradi tvornicu/postrojenje za obradu otpada** – *Odvojeno skupljeni otpad se mora obraditi. Prvi korak je da se otpad (papir, plastika, staklo, metal, biootpad) sortira. Takav sortirani otpad se nakon toga obrađuje u tvornicama ili postrojenjima za obradu otpada. U tim tvornicama ili postrojenjima otpad se može na različite načine pretvoriti u korisnu sirovinu, novi proizvod ili energiju. Želimo da osmislite jednu takvu tvornicu ili postrojenje gdje bi se obavljala obrada otpada.*
- 3. Sagradi svoj zeleni otok i reciklažno dvorište** – *Uz mjesto nastanka otpada (kuća, škola, posao), otpad se može odložiti u spremnike za odvojeno skupljanje korisnog otpada koji se nalaze na ulici i u reciklažna dvorišta. Želimo da osmislite kako bi ti spremnici i dvorišta trebali izgledati, gdje bi se trebali nalaziti i kako bi bili što ugodniji za korištenje. Uz te spremnike ili na tim spremnicima, treba osmisliti i način informiranja o njihovom korištenju.*
- 4. Učim prijatelja zašto i kako treba odvajati otpad** – *O odvajanju otpada kontinuirano učimo i važno je educirati građane kako bi bili motivirani odgovorno postupati s otpadom*

kojeg proizvode. Želimo da osmislite virtualni edukacijski centar u kojem ćemo educirati i motivirati druge na smanjenje nastanka otpada, ponovnu korištenje otpada i pravilno odvajanje otpada. Ovaj virtualni edukacijski centar treba pomoći da drugi mijenjaju svoje loše navike.

5. **Otpad može postati...što?** – Otpad je prvenstveno potencijalna sirovina. Imajući to u vidu, želimo da nam osmislite kreativne načine u što sve pretvoriti otpad, npr. kako otpad pretvoriti u neki proizvod od recikliranog materijala ili kako smanjiti volumen otpada koji je već nastao kako bi bilo lakše ga odložiti u za to namijene spremnike za odvojeno skupljanje otpada.

Rješenja pojedinačnih timova moraju biti originalna, vlastito stvorena i nastala tijekom dvije faze ZGHACK-a 2022. te ne smiju biti rješenja koja su se koristila na drugim natjecanjima ili natječajima. Organizator zadržava pravo diskvalifikacije bilo kojeg rješenja ukoliko se utvrdi da rješenje nije u skladu s ovim uvjetima, a određivanje prihvatljivosti i usklađenosti je prema vlastitom nahođenju organizatora.

#### IV. KRITERIJI ZA OCJENJIVANJE I NAGRADE

Stručni žiri će prezentirana rješenja ocjenjivati prema sljedećim kriterijima:

1. Učinak na okoliš i društvo (max 21 bod):
  - Podizanje svijesti (1-7 bodova)
  - Relevantnost (1-7 bodova)
  - Utjecaj na okoliš i društvo (1-7 bodova)
2. Kvaliteta rješenja (max 14 bodova)
  - Izvedivost i održivost (1-7 bodova)
  - Inovativnost (1-7 bodova)
3. Prezentacija (max 7 bodova)
  - Jasnoća i struktura (1-7 bodova)
4. Tim (max 7 bodova)
  - Timska suradnja (1-7 bodova)

#### Način ocjenjivanja:

Ocjenjivanje rješenja održat će se nakon prezentacije na završnom „demo dayu“, 22. svibnja 2022. godine.

Svaki član stručnog žirija ocjenjuje pojedinačno svako od prezentiranih rješenja na način da rangira prezentirana rješenja u određenoj dobnoj skupini dodjelom pojedinačnih bodova/ocjena od 1 do 7 za svaku od prethodno navedenih kategorija.

Stručni voditelji ZGHACK-a također će ocjenjivati timove tijekom održavanja *hackathona* 20. i 21. svibnja 2022. godine, dodjelom bodova za timsku suradnju.

Pobjednička rješenja određuju se zbrajanjem svih ocjena na način da je pobjednik u svakoj pojedinačnoj kategoriji i dobnoj skupini tim koji je osvojio najviše bodova.

Rješenja s najvećim brojem bodova osvojiti će nagrade za 1., 2. i 3. mjesto u obje dobne skupine.

Nagrade dobivaju svi članovi pobjedničkih timova.

Tim koji je prema ocjeni žirija osvojio najviše bodova tijekom natjecanja osvaja i dodatnu nagradu za svoju školu.

## V. OSTALI UVJETI I INFORMACIJE

Sudjelovanje na *hackathonu* ZGHACK 2022. se ne naplaćuje.

Osnovne škole čiji su timovi pozvani od strane Organizatora za sudjelovanje u *hackathonu* ZGHACK, koji se održava od 20. do 22. svibnja 2022. godine, obvezne su za svakog člana svog tima (članove tima – maloljetne sudionike) prije početka natjecanja pribaviti privolu da se obrađuje i koriste njihovi osobni podaci bez obzira pobijedi li njihovo rješenje ili ne. Za članove tima – maloljetne sudionike – privolu daju roditelji i/ili drugi zakonski zastupnici, sve sukladno odredbama Obiteljskog zakona, Zakona o obveznim odnosima, Uredbi (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i Vijeća od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (dalje u tekstu: Opća uredba o zaštiti podataka) i Zakona o provedbi Opće uredbe o zaštiti podataka (NN 42/18).

Privola uključuje davanje pristanka osnovnoj školi i organizatorima za navođenje imena maloljetnih sudionika uz navođenje naziva škole te snimanje i fotografiranje (grupno i pojedinačno) sudionika ZGHACK 2022, a podaci će se koristiti isključivo u cilju promocije projekta (za objavu na web stranici projekta, društvenim mrežama te u izvješćima organizatora i sponzora). Navedena privola bit će dostavljena osnovnim školama prilikom dostave obavijesti i poziva za sudjelovanje u finalnom natjecanju (Faza II.). Upute o postupanju s privolom bit će dostavljene uz poziv. Organizatori će sa svim prikupljenim osobnim podacima postupiti sukladno Općoj uredbi o zaštiti podataka i Zakonu o provedbi Opće uredbe o zaštiti podataka.

Finalno natjecanje (Faza II.) javni je događaj te će biti sniman i fotografiran. Fotografije i snimke biti će javno dostupne.

Prijavom na ZGHACK 2022 sudionici (svaki član tima pojedinačno i svi zajedno) potvrđuju da kreativno rješenje/ideja koje je razvijeno na Minecraft Edukacijskoj platformi u sklopu ZGHACK 2022 predstavlja njihovu originalnu intelektualnu tvorevinu te da predmetno kreativno rješenje/ideja nije otprije javno dostupno niti opterećeno pravom u korist treće osobe koje pravo bi ograničavalo korištenje navedenog kreativnog rješenja/ideje. Sudionici (svaki član tima pojedinačno i svi zajedno) suglasni su da nakon završetka *hackathona* sva kreativna rješenja/ideje koja su kreirana za vrijeme ZGHACK 2022 organizatori (Zagrebački holding d.o.o. i Grad Zagreb) i službeni partneri te sponzori pojedinačnih nagrada imaju pravo koristiti u prezentiranom ili doručenom formatu za svoje buduće aktivnosti, bez suglasnosti tima (svakog člana pojedinačno i svih članova zajedno) koji je kreativno rješenje/ideju osmislio i kreirao te bez ikakve obveze za davanjem bilo kakve novčane naknade timu (bilo kojem članu pojedinačno i/ili svim članovima zajedno) za korištenje predmetnog rješenja/ideje. U slučaju da se naknadno ispostavi kako kreativno rješenje/ideja vrijeđa/ograničava i/ili na bilo koji način ometa prava trećih osoba (autorska prava i sl.), sudionici (svaki član zasebno odnosno svi pojedinačno) snose isključivu odgovornost za navedene povrede prava trećih osoba (autorskih i sl.) te se u tom smislu u potpunosti isključuje odgovornost organizatora. Sve što se u ovom Pozivu odnosi na sudionike koji su maloljetne osobe odgovarajuće je primjenjivo na njihove zakonske zastupnike koji poduzimaju pravne radnje i daju potrebne izjave/očitovanja volje u ime i za korist maloljetnika prema mjerodavnim odredbama Zakona o obveznim odnosima i Obiteljskog zakona.

Informacija o obradi osobnih podataka za ZGHACK nalazi se na web stranici <https://zghack.zgh.hr>