



# VILLANY-ÁSZ BARANYÁBAN

## villamosipari és az elektronikai szakmaismereti verseny pályaválasztás előtt álló 6-7. osztályosoknak

### 1. A verseny célja és célcsoportja:

Az évek óta hiányszakmaként jegyzett villamosipari és az elektronikai szakmák megismertetése a célja annak a versenynek, amelyet a Pécs-Baranyai Kereskedelmi és Iparkamara rendez. A Villany-Ász Baranyában címet viselő szakmaismereti megmérettetésre a baranyai általános iskolák 6. és 7. osztályos tanulói jelentkezhetnek, **3 fős csapatokat alkotva. Minden csapathoz egy kapcsolattartó és/vagy felkészítő tanár kijelölése szükséges.** Egy iskolából maximum két csapat jelentkezését tudjuk fogadni.

A 3 fordulós pályaválasztási verseny lehetőséget ad a villamosipari és az elektronikai szakmákkal való ismerkedésre. Azoknak a tanulóknak ajánljuk, akik még bizonytalanok a pályaválasztásban és azoknak, akik érdeklődnek a villamosipar és az elektronika iránt. (Nem szükséges hozzá szakmai ismeret!)

### 2. Villany-Ász Baranyában verseny leírása

#### **ELSŐ FORDULÓ 2021. február 1. és február 12. között**

A verseny első fordulójában egy **szakmaismereti kérdőív** online kitöltése a feladat. Ez egyben a versenyre jelentkezés is. A kérdőív, valamint az adatlap a [www.palyavalasztasbaranya.hu](http://www.palyavalasztasbaranya.hu) weboldalon érhető el a szakmaismereti versenyek menüpont alatt **2021. február 1-től**. Az 1. forduló és a jelentkezés 2021. február 12-én 14.00-kor zárul, csak az eddig beérkező űrlapokat tudjuk elfogadni.

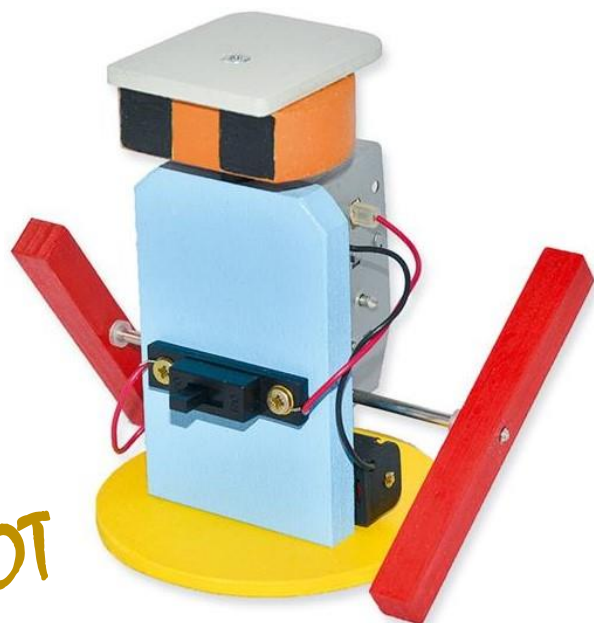
Eredményhirdetés 2021. február 12-én, 16.00-ig.

Minden csapat csak egyszer töltheti ki a totót. Amennyiben többször tölti ki, akkor abban az esetben az elsőt tekintjük elfogadottnak!

**A 15 legmagasabb pontszámot elérő csapat jut tovább!**

#### **MÁSODIK FORDULÓ - 2021. február 15. és március 12. között**

A második forduló ideje alatt minden csapatnak otthoni/iskolai környezetben egy **bicegő robotot** kell összeállítania 1 hónapon belül. A munkához az alapanyagot, a szerelési útmutatót kamaránk biztosítja. A verseny befejeztével a robotot a csapat visszakapja, így az osztályközösség használni tudja.



**BICEGŐ ROBOT**



A feladat megoldásához a csapattagoknak fúrni, fűrészelni, csavarni, ragasztani, vágni, mérni, számolni kell, közben megismerkednek az alapvető villamosság, az egyszerű áramkör működésének elveivel. A zsűri az értékeléskor a robot működését, precizitását, a szakmaiságát, és az összeállítás esztétikus megjelenését egyaránt vizsgálja (a részleteket a második fordulóba jutók megkapják). Az elkészült pályamunkát 2021. március 12-én 14.00-ig az Iparkamarában **le kell adni!** A zsűri döntését 2021. március 19-én 16.00-ig tesszük közzé.

### **HARMADIK FORDULÓ - DÖNTŐ - 2021. március 31.**

A robotok elbírálás során legjobbnak bizonyuló 10 csapat tagjai vehetnek részt a **2021. március 31-én** Pécsen a Pécs-Baranyai Kereskedelmi és Iparkamarában tartandó döntőn, ahol a játékos, ügyességi feladatok megoldásához a pályamunka készítése során elsajátított ismeretek mellett a logikát, a kézügyességet és a csapatmunkát is be kell vetni.

**A döntőbe jutott csapatok és segítő tanáraik a versenyt támogató cégektől és a kamarától komoly értékű ajándékcsomagokat kapnak!**

### **Jelentkezés és az online totó kitöltésének határideje: 2021. február 12. 14.00!**

A versenyben való részvétel feltétele a hiánytalanul kitöltött regisztrációs lap!

A döntőben azok a gyermekek vehetnek részt, akik leadták részünkre a megjelenésüket támogató szülői nyilatkozatot

[www.palyavalasztasbaranya.hu/szakmaismereti versenyek](http://www.palyavalasztasbaranya.hu/szakmaismereti_versenyek)

További információ: purger.valeria@pbkik.hu, 20/530-1503, 72/507-127  
Várjuk a csapatok jelentkezését!

*A szervezők fenntartják a jogot, hogy amennyiben a **járványhelyzet** és a hozzá kapcsolódó intézkedések és döntések indokoltá teszik, a versenykiíráson módosítsanak. (pl határidők meghosszabbítása, 3. forduló – döntő- elhalasztása) Amennyiben a döntőt nem tudjuk megtartani, a verseny végeredményét a csapatok első két fordulóban megszerzett pontszámaik alapján állítjuk fel.*