

TLAČOVÁ SPRÁVA

FINÁLE SCRATCH MATCH 2025: Dokázali by ste na základnej škole naprogramovať toto?

BRATISLAVA, 20. júna 2025 – Ako vyzerajú počítačové hry budúcnosti? Pozrite si, čo chcú hrať vaše deti. Finále súťaže Scratch Match 2025 opäť potvrdilo, že na Slovensku rastie nová generácia talentovaných dievčat, ktoré už na základnej škole samy programujú jednoduché hry s nápaditými námetmi a zápletkami.

Väčšina rodičov si pri slovách "počítačové hry" často predstaví len klikanie, hlasné výbuchy či nekonečné ťahovanie sa detí o ovládač. Málokto si však predstaví dievčatá zo základných škôl, ktoré ich samy programujú a učia sa pri tom úžasné veci. A presne o tom je [Scratch Match](#), na ktorom dievčatá z celého Slovenska predviedli, ako dokážu vďaka programovaniu zhmotňovať svoje nápady do hier, ktoré precvičia vaše reflexy, postreh a logiku a ešte vás aj pobavia. Jedinečné podujatie už po deviaty raz zorganizovalo občianske združenie [Aj Ty v IT](#).

ZABÁVAJ SA, UČ SA, PROGRAMUJ

Scratch Match je súťaž zameraná na podporu dievčat vo veku 8 až 15 rokov v oblasti programovania. Mladým začínajúcim ajťáčkam dáva príležitosť objaviť svet technológií prostredníctvom tvorby hier, animácií a príbehov, sily si môžu s rovesníčkami zmerať v programovacom jazyku Scratch.

„Scratch Match vznikol v roku 2017 v spolupráci s organizáciou Skool a už 1. ročník sa konal na medzinárodnej úrovni – popri Slovensku sa ho zúčastnili aj dievčatá z Maďarska a Poľska,“ hovorí Lenka JEŽÍK, projektová manažérka Aj Ty v IT. *„Od malej súťaže pre 20 dievčat, sme sa postupne prepracovali k vyše 90 dievčatám v roku 2021. Súťaž sme rozšírili o kategóriu mladších dievčat a vytvorili sme aj samostatné kategórie pre jednotlivcov, dvoj- a trojčlenné tímy – dnes má teda súťaž až 4 kategórie.“*

Tento rok sa do podujatia zapojilo 50 dievčat, z toho 14 jednotlivkyň a 14 tímov.

*„Dovedna sa však súťaže zúčastnilo už okolo **pol tisícky dievčat**, ktoré spolu vytvorili **354 projektov**. Tento ročník bol výnimočný, silný vysokou kvalitou projektov, ktoré dievčatá predstavili, Novinkou bola aj spätná väzba pre každý projekt od odborníkov, čo pomôže účastníčkam ľahšie pochopiť, čo sa im podarilo a porota to ocenila, a naopak, kde sa môžu ešte zlepšovať a majú rezervy,“* dopĺňa Petra KOTULIAKOVÁ, výkonná riaditeľka Aj Ty v IT.

VÍTAZNÉ POČÍTAČOVÉ HRY

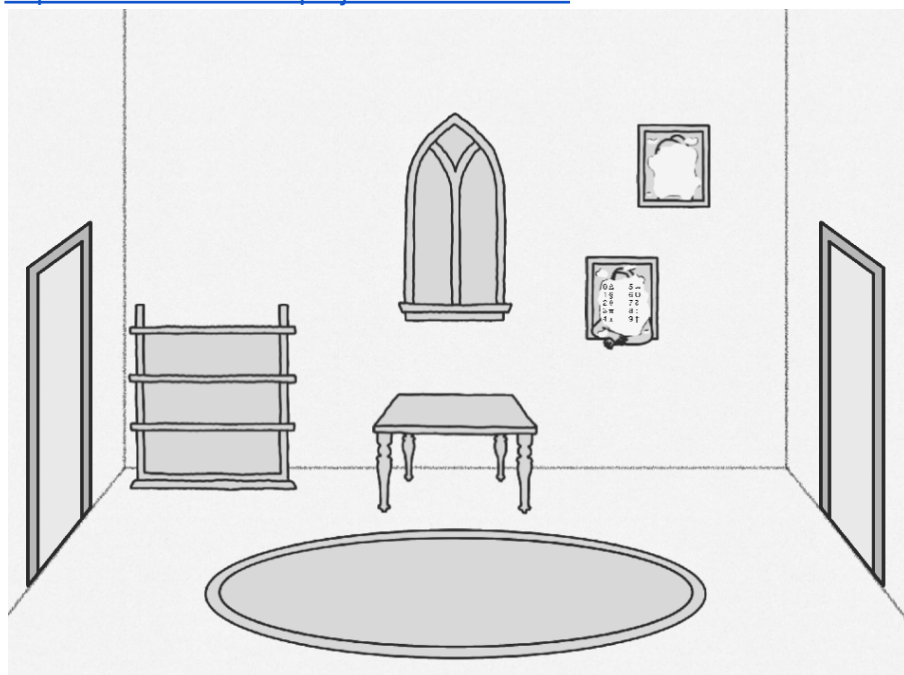
Za každou hrou v tohtoročnom finále je originálny nápad, zaujímavá zápleтка a hodiny rozmýšľania, vytvárania grafík a programovania. Dievčatá pracovali individuálne aj v tímoch,

popasovali sa s technickými výzvami a používali nástroje, s ktorými by sa aj nejdenný dospelý rád pochválil v životopise. Dokázali, že stereotypy nemajú v programovaní miesto.

Vo finále dominovali hry s príbehovými prvkami. Hráčky riešili hádanky či úlohy a museli sa dostať z rôznych zdanlivo bezvýchodiskových situácií. Napríklad, jedna z hier hráčku vtiahla do vesmírnej lode mimozemšťanov alebo do starobylého hradu. Odtiaľ musela uniknúť využívajúc nápadité indície a interaktívne prostredie. Porotu zaujala aj úniková hra zasadená do sveta snov, v ktorej bolo potrebné zbierať stopy a postupne odhaľovať miesto deja.

Michaela Urdová | the gloaming

<https://scratch.mit.edu/projects/1103263833>



MATEMAČIČKA, GRÉCKI BOHOVIA A VLK ZÁCHRANÁR

Medzi projektmi nechýbali ani edukačné hry. Výborným príkladom bola „Matemačička“ – hra s lietajúcou mačkou, ktorá zbierala správne výsledky matematických príkladov. Precvičí postreh a preverí rýchlosť počítania. Jej autorka Liliana Kolarčíková má 11 rokov a pochádza z Košíc.

Veľkú pozornosť vzbudila aj hra, kde hlavná postava Ava cestovala do ríše gréckych bohov v starovekých Aténach a plnila úlohy, aby sa mohla vrátiť späť domov. Silný príbeh ponúkla aj hra o vlkovi, ktorý zachraňoval svoju stratenú sestru, pričom musel prekonávať množstvo prekážok.

Liliana Kolarčíková | Matemačička

<https://scratch.mit.edu/projects/1119173722>



Villafi | Wolf Valley (2-členný tím)

v zložení Lilla Bezák a Vivien Danielle Schlosser

<https://scratch.mit.edu/projects/1154787295/>



ZOMBIE AKCIA AJ ODDYCHOVÁ RYBAČKA SO SUSEDMI

Do finále sa prebojovala aj tradične „chlapčenská“ zombie strieľačka, kde musí hráč čeliť neustálym útokom a hľadať spôsoby, ako sa dostať zo zúfalej situácie.

Mária Ondrušová | Zombie

<https://scratch.mit.edu/projects/1144443313>



Z úplne iného súdka zase bola simulačná hra s pokojnou atmosférou, v ktorej hráči mohli len tak loviť ryby a stretávať sa so susedmi, čím potvrdili trend inklúzie komunitných a oddychových herných zážitkov.

Uyen Tran Nhat My | catfish-chronicles

<https://scratch.mit.edu/projects/1153616346/>



PODPORA MINISTERSTVA

Súťaž Scratch Match ukazuje, že programovanie je skvelá príležitosť na rozvoj kreativity, logického myslenia a odvahy prezentovať vlastné nápady pred publikom. A práve tieto zručnosti sú kľúčové pre budúcnosť slovenských detí v digitálnom svete.

„Jedna vec je technické a vizuálne spracovanie. Čo však zaujalo najviac mňa, bola kreativita pri tvorbe scenárov a príbehov. To, čo predviedli dievčatá v súťaži bolo fantastické,” povedal Radoslav ŠTEFÁNEK, štátny tajomník Ministerstva investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR, ktoré súťaž podporuje.

„Ľudia sa nás občas pýtajú, prečo vlastne Scratch Match robíme. Odpovedáme im, že dievčatá často prichádzajú do súťaže so zmiešanými pocitmi, boja sa či to zvládnu. Lenže potom odchádzajú s pocitom radosti, ale najmä hrdosti. Je krásne sledovať, ako im Scratch Match dodáva odvalu, aby si mohli plniť vlastné sny a byť samy sebou – a to aj v IT svete.” uzatvára Lenka JEŽÍK, projektová manažérka Aj Ty v IT.

VÝSLEDKY SCRATCH MATCH 2025:

Kategória 1: mladšie dievčatá, jednotlivkyne (vo veku 8 – 11 rokov)

Do tejto kategórie bolo prihlásených 8 projektov

1. miesto: Liliana Kolarčíková | Matemačička

<https://scratch.mit.edu/projects/1119173722>

2. miesto: Maria Ondrusova | Zombie

<https://scratch.mit.edu/projects/1144443313>

3. miesto: Adela Mária Danková | ufo_escape_game

<https://scratch.mit.edu/projects/1154679548>

Kategória 2: mladšie dievčatá, tímy (vo veku 8 - 11 rokov)

Do tejto kategórie bol prihlásený len 1 projekt (dvojčlenný tím)

2. miesto: RLgirls | Čarovná Krajina

Tím v zložení Réka Farkas, Linda Lehotkai

<https://scratch.mit.edu/projects/1137221459/>

Kategória 3: staršie dievčatá, jednotlivkyne (vo veku 12 – 15 rokov)

Do tejto kategórie bolo prihlásených 6 projektov a boli udelené 2 prvé miesta

1. miesto: Michaela Urdová | the gloaming

<https://scratch.mit.edu/projects/1103263833>

1. miesto: Uyen Tran Nhat My | catfish-chronicles

<https://scratch.mit.edu/projects/1153616346/>

Kategória 4: staršie dievčatá, tímy (vo veku 12 - 15 rokov)

Do tejto kategórie bolo zapojených 13 tímov (8 tímov 3-členných a 5 tímov 2-členných)

1. miesto: Villafi | Wolf Valley (2-členný tím)

Tím v zložení Lilla Bezák, Vivien Danielle Schlosser

<https://scratch.mit.edu/projects/1154787295/>

2. miesto: Trisrdcia | zahadagrimwoodu (3 - členný tím)

Tím v zložení Lýdia Mikušáková, Ela Pigová, Lenka Majerčáková

<https://scratch.mit.edu/projects/1153369124>

3. miesto: MSGA Girls | AvaVAténach (3 členný tím)

Tím v zložení Júlia Ádámová, Zita Bánóová, Dorka Reitzner

<https://scratch.mit.edu/projects/1143785776>

Podpora projektu: Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR, Accenture a Curaprox.

O ORGANIZÁTOROVI Aj Ty v IT

Občianske združenie Aj Ty v IT vzniklo v roku 2012 s cieľom motivovať dievčatá a ženy, aby sa nebáli vstúpiť do sveta technológií. Odvtedy zorganizovalo vyše 2 600 workshopov, takmer 900 online kurzov a oslovilo takmer 60 000 žien a dievčat.

Zámer združenia vyjadruje motto „*Technology has no gender*“, cieľ je dosiahnuť, aby ženy nezostali na okraji, ale stali sa súčasťou technologickej budúcnosti.

Viac info o verejných vzdelávacích kurzoch, seminároch, workshopoch na školách a ďalších projektoch pre ženy a dievčatá: www.ajtyvit.sk



Mladé programátorky, finalistky súťaže Scratch Match 2025 pre žiačky základných škôl, teda dievčatá vo veku 8 až 15 rokov na spoločnej fotografii po prevzatí diplomov. Foto: AJ TY V IT

Kontakt pre médiá:
PhDr. Jakub Prokeš
+421 905 855 502
press@ajtyvit.sk