

Ebben a tanévben az évforduló kapcsán egy érdekes, újszerű 21. századi versenyt szervezünk, DIGITÁLIS UJJLENYOMAT néven.

VERSENYKIÍRÁS A 2011/2012-ES TANÉVRE
KOZMA LÁSZLÓ X. ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI
TANULMÁNYI VERSENY
7-10. évfolyam részére

A verseny meghirdetője: Informatika - Számítástechnika Tanárok Egyesülete

- ❑ **A verseny célja:** az informatikában tehetséges és kreatív diákok számára lehetőséget teremteni az országos szintű megmérettetésre
- ❑ az informatika-alkalmazói ismeretek, az informatikai eszközök elsajátításának, az ismeretek készség szintű használatának egységes versenykeretek közötti mérése
- ❑ az informatika tantervi követelményei alapján történő tehetséggondozás folyamatának elősegítése
- ❑ **kompetencia alapú, kreativitást fejlesztő verseny; közösségi hálózat segítségével a verseny folyamán a résztvevők a jelentkezés után megismerik egymást, lehetőségük nyílik a kiíróval és egymással való konzultációra is.**

A verseny kategóriái korcsoportok szerint:

7-8. évfolyam

9-10. évfolyam

A jelentkezés és a részvétel feltételei: A versenyen az ország valamennyi oktatási intézményének mindazon 7., 8., 9. vagy 10. évfolyamos 3 főből álló tanulócsoportja részt vehet, akit a nevezési határidőre az oktatási intézménye – megfelelő adatszolgáltatás mellett – benevez.

A szülői nyilatkozat letölthető a www.isze.hu honlapról, melyet az iskola őriz meg. Az eljárásnál figyelembe kell venni a 30/2011. (VI. 07.) NEFMI rendeletet.

A versenyen való részvétel kizáró okai: Az adatszolgáltatási, és a határidők (szabályok) betartásának hiánya kizárási ok. Hiányosan, illetve hibásan kitöltött nevezési lapokat a Versenybizottság nem fogad el.

A nevezés módja, határideje:

Nevezni az ISZE honlapján (www.isze.hu) található nevezési lap elektronikus kitöltésével lehet. A nevezést igazoló adatlapot VÁLTOZTATÁS nélkül kinyomtatva, az iskola igazgatója aláírásával hitelesíti, melyet az ISZE 1393 Budapest, PF 319. postacímre kell elküldeni a megadott határidőre.

A nevezés csak akkor érvényes, ha az elektronikus adatlap beérkezik a nevezési határidőn belül és a papír alapú visszaigazoló levelet október 15-ig postára adták.

Nevezési határidő: 2011. október 15. (postabélyegző legutolsó napja)

Nevezési díj: nincs

Fordulók:

1. forduló beküldése: 2011. december 21-ig.

a döntőbe jutott csapatok értesítése, és az előzetes feladatok kiadása: 2012. március 1.

2. forduló: 2012. április 21.

Első forduló:

Az iskolai fordulót az iskolai jelentkezések alapján az iskolák bonyolítják le. A feladatokat határidőre továbbítják a kiírónak. A kiíró által megbízott versenybizottság a feladatokat értékeli, és megnevezi a döntőbe jutott csapatokat.

Országos döntő:

A kiíró által felkért helyen, a kiíró által megbízott versenybizottság a döntőbe jutott versenyzők részére országos döntőt szervez.

A feladatokat a versenybizottság a versenyzők bevonásával értékeli, megállapítja és kihirdeti a verseny kategóriánkénti végeredményét.

Az eredmények közzétételének módja:

A verseny eredményei az ISZE honlapján megtekinthetők: www.isze.hu

Díjazás:

A döntő valamennyi résztvevője oklevelet kap, és kategóriánként az első 6 helyezett csapat tárgyjutalomban részesül.

A szervezők elérhetősége:

Informatika - Számítástechnika Tanárok Egyesülete

1133 Budapest, Vág u 2/C. Fsz/2.

ISZE 1393 Budapest, Pf.: 319.

- tel/fax: 1/462-0415
- e-mail: isze@isze.hu

A verseny leírása

A csoportok az első forduló során a mindennapi életből merített vagy ahhoz kapcsolódó összetett feladatot oldanak meg.

A feladatok megoldásához nem elég egy-egy szoftver ismerete, a szoftverkörnyezetet a feladatok kiírásánál nem pontosan határozzuk meg. A csoport és a felkészítő tanár maga dönti el, hogy milyen eszközöket használ a feladatok kivitelezéséhez.

Követelmény, hogy a produktumok elkészítéséhez kizárólag olyan szoftvereket lehet felhasználni, amelyeket az iskola és a versenyzők jogszerűen használnak. *(A Tisztaszoftver megállapodás keretében kapott szoftverek a versenyen használhatók.)* A feladatok minden esetben megoldhatók ingyenes szoftverekkel is.

A feladat kitűzésekor 10 kötelezően beépítendő elemet fogalmaz meg a kiíró, amit minden csapatnak fel kell használni a megoldáshoz.

Az első fordulóból 15 csapat jut a döntőbe.

A csapatok egy zárt közösségben nyilvános közösségi hálózaton tarthatják a kapcsolatot egymással és a zsűrivel.

Első forduló:

A csoport válasszon magának egy nevet, tervezze meg a névhez tartozó saját arculatát!

A csapat készítse magának névjegykártyát, levélpapírt és egy dvd borítót. A csoport találjon ki egy szlogent, amelyikkel magát és a versenyt népszerűsíti! A munkafolyamatokról készüljön digitális album, amely 30-50 db legalább 5,1 megapixeles felbontású képen mutatja be a csoportot, amint a feladatokat készíti!

A digitális album felhasználásával készüljön egy bemutatkozó anyag, amelyik maximum 10 perc időtartamban beavatkozás nélkül mutatja be a csoportot és az indokokat, amiért a döntő fordulóra szeretnének kerülni!

A jelentkezéskor ismert, a versenyző csoportok által kötelezően beépítendő elemek:

1. grafikai elem: béka
2. grafikai elem: pálcikaember
3. a szlogenben szereplő szó: raklapmozgató
4. a szlogen nem tartalmazhat B betűt
5. az anyagban használni kell olyan betűfajta is, amelyik utal a téltre

(A jelentkezés után a csapatok a közösségi hálózaton fogják megtudni a további kötelező elemeket és esetleges instrukciókat!)

A feladatok beküldése:

A feladatokat elektronikusan és postai úton dvd-n is be kell küldeni.

A dvd tartalma:

- névjegykártya-terv, a tervezéshez használt program saját formátumában és jpg formátumban.
- levélpapír-terv, a tervezéshez használt program saját formátumában és jpg formátumban.
- dvd borító, a tervezéshez használt program saját formátumában és jpg formátumban.
- digitális album, a csapat által meghatározott formátumban és egy külön könyvtárban a felhasznált képek is.
- bemutatkozó anyag, a tervezéshez használt program saját formátumában és lejátszható formátumban.
- a dvd-n egy szövegfájlban fel kell sorolni a használt programok pontos megnevezését, verziószámát és ingyenes program esetén egy linket, ahonnan le lehet tölteni.
- Amennyiben a programverzió már nem elérhető az interneten, a telepítőkészletet a dvd-n mellékelni kell.
- A beküldött anyagnak vírus, reklám- és kémprogram mentesnek kell lenni. A zsűri a pontszám 20%-át vonja le, amennyiben ez a követelmény nem teljesül.
- A szlogen szerepeljen az alkotások valamelyikén!

Értékelés:

Az első forduló értékelésénél a versenybizottság 50%-ban a kivitelezés számítástechnikai konvenciók szerinti megvalósítást, a feladatkiírásnak való megfelelést pontozza.

A beküldött anyagban értékeljük továbbá a magyar nyelv helyes használatát, az ötletességet, a tipográfiai eszközöket, a kivitelezés ötletességét, a nyelvi leleményességet.

A zsűri a beküldött anyagot nem küldi vissza, a versenyző tanulók a feladat beküldésével hozzájárulnak ahhoz, hogy az ISZE – a szerzők nevének feltüntetésével - kizárólagos jogot kapjon arra, hogy az anyagot részben, vagy egészben szabadon publikálja.

Döntő forduló:

A döntő forduló előtt a csapatok részfeladatokat kapnak, amelyeket el kell készíteni, és a döntőre magukkal kell hozni.

A döntőn két óra időtartamban az otthon előre elkészített feladatok felhasználásával kell egy produktumot előállítani.

A döntő értékelése a résztvevők számára nyilvános. Minden résztvevő csapat bemutatja a munkáját, majd a versenybizottság pontozza. Minden bizottsági tag előre meghatározott szempontok szerint 0-10 ponttal értékeli. A többi csapat szintén 0-10 közötti pontot ad, a csapatok által adott pontok átlagát a zsűri pontszámához adva alakul ki a végső pontszám. (A döntőben az első forduló eredményeit nem vesszük figyelembe.)

A döntőn minden csapat használhatja a saját laptopját az előre telepített szoftverekkel. Az értékelésnél a munkát át kell másolni a bemutató gépre. A döntőbe jutott csapat a döntő előtt 2 héttel írásban közli a bemutatója szoftver igényét.

A versenyző tanulók a feladat beadásával hozzájárulnak ahhoz, hogy az ISZE – a szerzők nevének feltüntetésével - kizárólagos jogot kapjon arra, hogy az anyagot részben, vagy egészben szabadon publikálja.