

Az iskolai felelős tanár feladatai

A verseny **2016. november 23-án 14.⁰⁰-16.⁰⁰** óra között zajlik.

Előzetes feladatok:

- Az iskolai forduló előtt a versenyzők számának megfelelő számú számítógépet készít elő. A versenyzéshez Internet is szükséges.
- **2016. november 22-én (kedden) 9⁰⁰** órától a www.isze.hu oldalról letölthetők lesznek: az adatlap, a versenyfeladatok és a feladatmegoldáshoz szükséges forrásállományok.
- A versenyfeladatot és a feladatmegoldáshoz szükséges forrásállományokat egy jelszóval tömörített állományban találják meg. A kicsomagoláshoz szükséges jelszót **2016. november 23-án reggel 9⁰⁰ órakor** levélben fogjuk elküldeni a jelentkező felkészítő tanároknak a jelentkezéskor megadott e-mail címre.
- A feladatlapokat a versenyzők számának megfelelő példányszámban sokszorosítja. Nem szükséges színesben nyomtatni, mert a feladatok a színekre vonatkozó utasításokat tartalmazzák.
- Az adatlapra kódszámokat oszt ki.
- A kódszám 10 karakterből álljon:
 - 1. karakter: évfolyam
 - 2-5. karakter az iskolai helyszín irányítószáma
 - 6-7. karakter az iskola, intézmény nevének első két karaktere
 - 8-10. tetszőlegesen kiosztott
- A nyers állományok elérhetőségét biztosítja:
 - Hálózat esetében egy közös mappába, ha nincs hálózat az egyes számítógépekre kell elhelyezni.
- A verseny idejére felügyeletet biztosít. A felügyeletet csak egy nem informatika szakos tanár láthatja el, aki az adatlapon ezt aláírásával igazolja. A versenyzőknek a teremben tartózkodásáról ülésrendet készít, amelyet a felügyelőtanár/felügyelőtanárok aláírnak, egyben igazolják, hogy a verseny ideje alatt

semmilyen szabálytalanság nem történt. A felkészítő tanár a verseny ideje alatt nem tartózkodhat a teremben.

A kiíró ellenőrt küldhet az iskolai fordulókra.

A feltételeket az igazgató a nevezési lap aláírásával egyidejűleg nyugtázta.

Feladatok az iskolai forduló napján:

- Az adatlapot kitölteti.
- **Figyelem! Az adatlap jól olvashatóan legyenek kitöltve, (ajánlott a számítógépes kitöltés), mert csak akkor tudjuk elkerülni a hibás adatrögzítést.**
- A versenyzők kódszámmal versenyeznek, mely az adatlapon szerepel. A verseny megkezdésekor egy kódszám nevű mappát kell létrehozniuk. Munkáikat ebbe a mappába kell menteni, ezt a feladatban megfogalmazzuk számukra.
- Kezdési időpontot feljegyzni jól látható helyre (táblára).
- A versenyzők 120 percet dolgozhatnak. Első feladatként az internetes feladatot készítsék el, és **a verseny többi részére az internet kapcsolatot meg kell szüntetni!**
- A versenyzők munkája közben a mentéseket ellenőrzi
 - Ha a versenyzőnek neki nem felróható okok miatt (áramszünet vagy valamilyen probléma eseté) fel kell függesztenie a munkáját, akkor a munkaidő meghosszabbítható.

Feladatok a verseny után

- Verseny végén mentés, biztonsági mentés, archiválás.
- Az **adatlapot** és a **tanulók munkáit** tanulónként tömörítve (a fájl neve a tanuló kódszáma legyen) e-mail-ben a kozmaovb@mail.battanet.hu címre mellékletekként elküldi **2016 november 23-án 19⁰⁰ óráig. A levélben fel kell tüntetni az iskola, település és az iskolai felelős tanár nevét.**

A feladatokat a versenybizottság javítja és az eredményt **2017. február 1-ig** az ISZE honlapján közli.

További információ verseny előtt vagy a verseny ideje alatt e-mail-ben a kozmaovb@mail.battanet.hu címen illetve a 06-30-246-75-98-as telefonszámon.