

## Az iskolai felelős tanár feladatai

A verseny **2017. november 22-én (szerdán) 14.<sup>00</sup>-16.<sup>00</sup>** óra között zajlik.

### Előzetes feladatok:

- Az iskolai forduló előtt a versenyzők számának megfelelő számú számítógépet készít elő. A versenyezéshez Internet is szükséges.
- **2017. november 21-én (kedden) 9<sup>00</sup>** órától a [www.isze.hu](http://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 2017. november 22-én reggel 9<sup>00</sup> 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, a verseny ideje alatt semmilyen szabálytalanság nem történhet. 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.
- Kezdesi 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](mailto:kozmaovb@mail.battanet.hu) címre mellékletekként elküldi **2017 november 22-én 19<sup>00</sup> óráig. A levélben fel kell tüntetni az iskola, település és az iskolai felelős tanár nevét.**

A feladatokat a versenybizottság javítja és az eredményt **2018. február 1-ig** az ISZE honlapján közli.

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