

 <p>www.isze.hu Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete</p>	<p><b>Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete (ISZE) Közhasznú Szervezet</b> Székhely: 1133 Budapest, Kárpát u. 11. 2/4. ☎: 06-1-462-0415, E-mail: isze@isze.hu, honlap: <a href="http://www.isze.hu">www.isze.hu</a> Adószám: 18005464-2-41 FINY azonosító: 01 0769 04 E-001020/2015 Bonis Bona Díjas Akkreditált Kiváló Tehetségpont: TP 180 000 258</p>
--	--

 <p>KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS MINISZTERIUM</p>	 <p>Nemzeti Tehetség Program</p>
--	---

**Támogatott program címe: Digitális tudás a XXI. században**  
**Azonosítója: NTP-TMV-23-0064**

### **Az ISZE munkája az NTP-TMV-23-0064 kódszámú pályázat keretében**

Az ISZE „Digitális tudás a XXI. században” c. pályázatával 2023-ban sikeresen pályázott a „Tanulmányi és művészeti versenyek megrendezésének támogatása” NTP-TMV-23 pályázati kiírásra a 22. Országos Kozma László Informatika Alkalmazói versenyre megrendezésének céljából.

Pályázati programunkat az alábbiak szerint valósítottuk meg:

A 2023-2024-es tanévben a 22. alkalommal megrendezett versenyre 294 tanuló jelentkezett, az ország közel 70 településéről. A versenyzők száma évfolyamonként a következő volt:

- 5. évfolyam - 48 fő
- 6. évfolyam - 72 fő
- 7-8. évfolyamosok - 99 fő
- 9-10. évfolyamosok - 75 fő

A tavalyi év tapasztalatai alapján az előző évben az 5-6. évfolyamosok esetében meghirdetett páros versenyt folytattuk. Már az első évben látható volt, hogy ennek a típusú versenynek köszönhetően fejlődött a diákok kooperációs, kommunikációs és együttműködő képessége.

A tavalyi Petőfi'200 évforduló után 2024-ben a 1848-49-es forradalom és szabadságharc adta az ihletet a verseny feladataihoz.

#### **1. forduló**

Az 5-6. évfolyamosok 1. fordulójában az 1848-49-es forradalom és szabadságharc csatáihoz kapcsolódott. Az Interneten történő keresés során a nevezetes csaták helyszíneit és időpontjait kellett megkeresni a versenyzőknek. A szövegszerkesztési feladatban az őszi hadjárattal foglalkozó két oldalas dokumentumot kellett megformázni. A prezentáció és grafikai részben pedig a 175 évvel ezelőtti események elevenedtek meg.

A 7-10. évfolyamos csapatok az 1. fordulóban a hazánkban 50 évvel ezelőtt bevezetett irányítószám-rendszerrel kapcsolatos feladatokat kaptak. Használhatták a mesterséges

intelligenciát is a megoldáshoz. A táblázatkezelő feladatban magyarországi településeket kellett vármegyenév, településnév és irányítószám alapján rendszerezni, valamint az irányítószámmal rendelkező települések számát diagramon ábrázolni.

Az első fordulóból az 5-6. évfolyamosok esetén a legalább 60 százalékot elért párosok, a 7-10. évfolyamosoknál a 80 százalék feletti csapatok jutottak a második fordulóba, azaz 26 páros és 31 csapat.

## **2. forduló**

A második fordulóban az 5-6. évfolyamosok a szokásos online kvízben mérhették össze a szabadságharc csatáival kapcsolatos tudásukat. A 30 kérdésből álló tesztben minden jó válaszáért egy pontot kaptak a versenyzők. A párosok pontjait összegezve alakult ki az összpontszám. A felkészüléshez előzetesen több linket is megosztottunk, amit felhasználhattak a kvíz kitöltése közben is.

[https://www.nkp.hu/tankonyv/tortenelem\\_6\\_nat2020\\_b/lecke\\_06\\_017](https://www.nkp.hu/tankonyv/tortenelem_6_nat2020_b/lecke_06_017)

[https://www.nkp.hu/tankonyv/tortenelem\\_6\\_nat2020\\_b/lecke\\_06\\_018](https://www.nkp.hu/tankonyv/tortenelem_6_nat2020_b/lecke_06_018)

<https://www.youtube.com/watch?v=mi4gm7tAZhU>

<https://www.youtube.com/watch?v=eZ9CIS69ecw>

A 7-10. évfolyamosok második fordulójába bejutott 31 csapat megmérettetése idén újjító szándékkal a Google Classroom felületén zajlott, amelyet a versenyzők a forduló előtt próbafeladatokon kipróbálhattak. Témája a 2024-es Párizsi Nyári Olimpiai játékok volt. Az első feladatban egy Google űrlapon egy tesztet kellett a csapatoknak készíteniük a nyári olimpiai játékok történetéről, a sportágakról és a magyar sportolók eddigi eredményeiről. Ellenőrzésképpen a kvízt ki is kellett tölteni, legalább egy hibamentes és egy néhány hibás módon.

A második feladatban egy legalább 25 szóból álló szófelhőt kellett készíteni a témával kapcsolatban.

A harmadik online feladat egy 16 oldalas tájékoztató füzet elkészítése volt, amelyben a helyszínre való eljutás, a szálláskeresési lehetőségek és a nevezetességek ajánlása volt.

A döntőbe az 5-6. évfolyamból a legjobb 5-5 páros, a 7-8. és 9-10. évfolyamból pedig 5-5 csapat jutott. A döntő előzetes feladatai a csapatok számára az Európai Parlamenti választásokhoz kapcsolódtak. Információkat kellett keresniük a választásokkal kapcsolatban. A szövegeket,

képeket, ábrákat laptopon vagy pendrájvra mentve gyűjtötték a döntőre. A másik előzetes feladat egy kisfilm elkészítése volt, amelyben bemutatkoznak a csapattagok és beavatnak bennünket a döntőre való felkészülésük folyamatába. Mindig kötelező feladat a döntőre egy másik csapat számára készített ajándék, amely idén egy európai országra jellemző meglepetés megalkotása volt.

### **A döntő**

2024 április 27-én a *Százhalombattai 1. számú Általános Iskolában* került megrendezésre. A döntőbe jutott 50 versenyző *Pápa, Budaörs, Salgótarján, Lenti, Cece, Komló, Győr, Gyöngyös, Kisvárda, Szeged, Heves, Debrecen és Kocsér* településekről érkezett.

A verseny 10 órakor kezdődött, az 5-6. évfolyamosok 90 percig dolgozhattak. Először egy tesztet tölthettek ki az 1849. október 6-án, Aradon kivégezett tizenhárom, szabadságharcban részt vett katonai vezetővel kapcsolatban. A kvíz kitöltése után a párosok egymás között felosztva egy szövegszerkesztési és egy prezentációkészítési, illetve ehhez kapcsolódó grafikai feladatot oldottak meg. A párosok halk beszélgetéssel segíthették egymást.

A 2024-as év informatikus párosa *Molnár Noémi és Szalai Bendegúz*, a *Lenti Általános Iskola és Gimnázium Arany János tagintézményének* 6. évfolyamos tanulói, felkészítő tanáruk *Kósáné Robb Olga*.

A 7-10. évfolyamosok 120 percig dolgozhattak a döntő feladatain, az Európai Parlamenti választásokkal kapcsolatos infografika elkészítésén, amelyhez az előzetesen gyűjtött anyagokat használhatták. A második feladat egy kvíz megszerkesztése volt prezentációkészítő programmal, amely segítséget nyújtott a megajándékozott csapatnak a választott ország kitalálásában.

A szendvicsebéd után a csapatok bemutatták az elkészített kvízüket a zsűrinek és egymásnak. Az előadások többsége nagyon látványos volt, lekötötte a jelenlévők figyelmét. A zsűri az igényes kivitelezés mellett figyelte a szabatos és gördülékeny fogalmazást is. A bemutatók közötti váltásnál adták át az egymásnak készített, egy-egy Európai Unió országára jellemző, saját kezűleg készített egyedi ajándékokat.

A versenynek ezt a részét online közvetítettük, így az érdeklődők figyelemmel kísérhették az előadásokat. Az előzetesen elkészített kisfilmeket - az idő rövidege miatt - a zsűri egyik tagja nézte végig, majd értékelte, kiemelve azok erősségeit, egyedi megoldásait.

A csapatok is értékelték egymás, amelynek alapján közönségdíjat kapott a *DISC-RÉTEK* csapata *Gallusz Kevin György, Hochrein András, Kovács Gergő*, a *Komlói Kökönyösi Általános Iskola, Gimnázium és Alapfokú Művészeti Iskola* tanulói.

A feladatok és az eredmények megtekinthetők az ISZE honlapján: <https://isze.hu/kozma-laszlo-orszagos-informatika-alkalmazoi-tanulmanyi-verseny/>. Ebben az évben is sok szép munka született, a versenyzők kitartása és a leadott verseny munkák egyre színvonalasabbak. A döntőbe jutott versenyzők más kihívásokkal találkoznak, itt fontos az időbeosztása, a jól megtervezett munkamegosztás, a meggyőző előadásmód és egymás kritikus, de objektív értékelése.

A 7-8. évfolyamosok között az *Megcsináljuk!* csapata lett az első, amelynek tagjai *Hodvogner Mátyás, Vig Dávid, Rozs Mátyás*, a *Győri Kodály Zoltán Ének-zenei Általános Iskola* tanulói, felkészítő tanáruk *Pápai Veronika*.

A 9-10. évfolyamosoknál az első a *Szárnyalók* csapata lett, tagjai *Dajka Bianka, Papik Dalma, Szarka Gergő*, a *Kisvárdai Bessenyei György Gimnázium és Kollégium* tanulói, felkészítő tanáruk *Dancs Sándorné*.

## **Díjak**

A döntő valamennyi résztvevője oklevelet vehetett át. Az 5-6. évfolyamosok dobogósai, 12 fő MediaMarkt vásárlási utalványt kapott. A 7-8. és 9-10. évfolyamosok közül korcsoportonként az első 3 helyezett csapat, 18 fő szintén MediaMarkt vásárlási utalványt kapott. Az ajándékok között szerepelt még az Európai Unió információs és kulturális központja, az Európa Pont által felajánlott egységcsomag is.

Minden évben beneveznek a versenyre új iskolák, új diákokkal, de vannak olyan intézmények, ahonnan már évek óta jelentkeznek és eredményesen szerepelnek tanulói. Idén is voltak olyan versenyzők, akik már az előző években is indultak, és köztük olyanok, akik eljutottak egészen a döntőig. A döntőig vezető úton a felkészítő tanárok sok időt és energiát áldoztak arra, hogy felkészítsék diákjaikat erre a napra. Büszkeséggel tölt el bennünket, hogy ilyen sok tehetséges diákkal és elkötelezett kollégával találkozhattunk. Várjuk jövőre is a régi és új résztvevőket, akik szívesen dolgoznak csapatban, akik meg szeretnék mutatni tudásukat, kreativitásukat!

Budapest, 2024.08.31.

Takács Attila  
NTP-TMV-23-0064 programfelelős