|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NTP_72_RGB** | **http://www.emet.gov.hu/_userfiles/hatter_1/emet_logok/új%20logo/emet_logo_szines.jpg** | **http://www.emet.gov.hu/_userfiles/hirek/NTP/emmi_logo.png** |

**Beszámoló a NTP-TMV-19-0017 számú**

**„Programozás csoportmunkában” című**

**pályázathoz**

A 2019/2020. tanévben 12. alkalommal szerveztük meg a 2008-tól működő, egy regionális fordulóból és egy döntőből álló hagyományos országos programozói csapatversenyünket. 5. alkalommal került sor a szintén két fordulóból álló webprogramozói és mobilprogramozói kategóriában meghirdetett csapatversenyre, amelyet a hagyományos versenytől eltérő időben bonyolítottunk le. Ebben a versenyrészben a diákoknak a versenybizottság által kitűzött feladatot egy adott hétvégén az általuk választott helyszínen kellett megoldani, majd a döntőn prezentáció keretében kellett bemutatni.

A versenyre a 9-13. évfolyamosok mellett 8. osztályos tanulók nevezését is elfogadtuk.

A hagyományos programozói versenyt háromfős csapatok számára két kategóriában hirdettük meg; az I. kategóriába a legfeljebb 10. osztályos diákokból álló csapatok kerültek, a II. kategóriába azok, akik között legalább egy, legalább 11. osztályos tanuló nevezett.

A mobil programozás és web programozás kategóriákban is háromfős csapatok nevezhettek, de itt korosztály szerinti bontást nem alkalmaztunk.

A résztvevő csapatok tagjai az ország legkülönbözőbb középiskoláiban tanulnak. Az idei tanévben is részt vettek a hagyományos versenyen, határon túli, magyar nyelven tanuló diákok.

A verseny kezdete óta jellemző, hogy újabb iskolákból jelentkeznek csapatok, jellemző az is, hogy egyes iskolákból egy-két év kihagyás után újra érkezik nevezés. Ez az idén is jellemző volt, nem csak a nevezésekre, hanem a döntőbe jutókra is. Ez érdekessé teszi a versenyt, fennmarad az érdeklődés az iskolákban és az informatika tanárokban is.

Minden versenyesemény az előre eltervezetteknek megfelelően zajlott.

A hagyományos verseny regionális fordulóját 11 hazai és 1 határon túli helyszínen tartottuk. A döntőre hagyományos módon a névadó volt iskolájában, a miskolci Földes Ferenc Gimnáziumban került sor 10 csapat részvételével.

A miskolci Földes Ferenc Gimnáziummal kialakult kapcsolat a szervezésben és a lebonyolításban is évek óta gördülékenyen működik. A verseny szakmai előkészítése, a szállás és étkeztetés biztosítása évek óta kialakult rend szerint zajlik problémamenetesen.

A mobil- és web programozói verseny döntőjére 5 csapatot hívtunk meg. A rendezvény helyszíne az Adina Apartment Hotel Budapest volt.

Az első (regionális) fordulóban minden versenyfajtában a csapattagoknak közösen kellett egy-egy összefüggő, összetett feladatot megoldaniuk. A hagyományos versenyen egy elképzelt autópályára telepített traffipaxok mérési eredményeit kellett feldolgozni. A webprogramozási verseny első fordulójában egy iskolai szülői fogadónap megszervezésében segítséget adó weblapot kellett készíteni. A mobilprogramozás versenyen pedig egy iskolai felelő sorsoló alkalmazás megvalósítása volt a feladat.

A web- és mobil programozási verseny döntőjén a korábban megírt alkalmazást mutatták be a versenyzők. A hagyományos verseny döntőjében a magyarországi amerikai foci eredményeit feldolgozó programot kellett megírni.

A tehetséges tanuló akkor tud fejlődni, ha kellően motivált, ha sokszor meg tudja mérettetni magát. Nagyon jó, hogy informatikából (ezen belül programozásból) több versenyen vehetnek részt a diákok, ez lehetőséget ad arra, hogy az ismereteiket bővítsék. A Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny nem csak a programozó (matematikai-logikai-műszaki tehetségterület) kompetenciájukat kéri számon és természetesen mind a felkészülés, mind a verseny során fejleszti, hanem ezen szakmai tudás mellett az életben nagyon fontos egyéb kompetenciákat is: interperszonális, intraperszonális, téri-vizuális tehetségterületeket is, amelyek fontosak a szakmai érvényesüléshez. Ezen a versenyen csapatban kell dolgozni, egy nagy összefüggő feladatból egy részt kell megoldani úgy, hogy azt a csapat a feladat végső megoldásához hasznosítani tudja. Részt kell venni a feladat értelmezésében, részfeladatokra bontásában, a részfeladat felvállalásában egyaránt. A döntő fordulóban mindemellett prezentálni kell az elkészült munkát, ami nem egyszerű feladat, hiszen itt is együtt kell működni másokkal miközben működő számítógépes programot kell létrehozni.

A csapatmunka fejlesztése és az ipari programozási technikák mielőbbi megismerése céljából a verseny mellett az idén elindítottuk a Dusza mentor műhelyt is. A korábbi döntős versenyzők közül 3 fiatal és egy Dusza tanítvány, akik programozóként a versenyszférában dolgoznak, vállalták, hogy szeptembertől február végéig egy-egy csapatot mentorálnak, segítik őket abban, hogy egy általuk választott projektet megvalósítsanak. A csapatok a munkáikat a hagyományos verseny döntőjén mutatták be. Nagyon eredményesnek ítéljük a programot, a középiskolások sokat tanultak, a mentorok is fontos tapasztalatokat szereztek.

A szervezési feladatokat az előzetes munkatervnek megfelelően, a korábbi tapasztalatokat felhasználva végeztük. Nem okozott gondot az új versenyelemek szervezése, lebonyolítása sem. A hagyományos versenyen a regionális fordulók hazai helyszínein olyan kollégák végezték a munkát, akik már korábban is részt vettek a szervezésben.

A külhoni helyszínen is zökkenőmentesen zajlott le a verseny.

A mobil programozási feladat megoldásában a versenyzők a saját eszközeiket használták, a web programozási feladatnál egy az ISZE-s szervező által biztosított webszerveren kaptak hozzáférést és tárhelyet a csapatok.

A feladatok és javítási útmutatók készítői igen nagy rutinnal rendelkeznek, hiszen a 2008-as kezdés óta együtt végzik ezt a munkát.

Fontos, hogy a javítótanárok/zsűritagok között van 1-2 személyi változás, ami könnyebbé teszi, hogy a feladatok kitűzésében meg tudjunk újulni. Mindig fontos szempont, hogy a gyakorló tanárok mellett bevonjunk az informatikai vállalatoknál dolgozó informatikusokat is. Az idei évben is velünk dolgozott a névadó tanár úr egyik tanítványa, Marhefka István, aki 1997-ben és 1998-ban a Nemzetközi Informatikai Diákolimpián Magyarországot képviselte.

Velünk dolgozott a verseny második évének két döntőse, Miglász Dániel és Molnár Viktor, akik most szoftverfejlesztőként dolgoznak.

A verseny fenntarthatósága szempontjából nagyon fontos, hogy minél többen tudjanak róla, minél többen kipróbálják. Ennek érdekében igyekszünk minél több alakalommal és minél több formában publikálni a versennyel kapcsolatos információkat.

Az ISZE év eleji tájékoztató levelében elküldtük az ISZE tagoknak, akik az ország minden táján, nagyon sok középiskolában informatikát tanítanak.

A versenyfelhívást megjelentettük az ISZE honlapján, ahol az eredményeket és a feladatok szövegét is elérhetővé tettük. Azokat a felkészítő tanárokat, akinek a tanítványai már indultak a versenyen, személyes e-mailben is tájékoztattuk

Az Inspiráció on-line újságunk következő számában egy összefoglaló cikket jelentetünk meg a versenyről.

A fentieken kívül személyes találkozások, ISZE rendezvények alkalmával is bemutatjuk a versenyt. Az ISZE Tehetségsegítő Tanács önálló műhelyének tekinti a ProgTankör műhelyünket, a publikációiban erre hivatkozik is.

A pályázati összeget önrésszel is ki kellett kiegészíteni, mert a bérjellegű kiadások - az egész éves munkát végző zsűri tagoknak és feladatkészítőknek meghaladják a támogatásban biztosított 40%-os összeget. Valamint a verseny két kategóriájában most is azonos számú nyertes van, és jutalmazást, a körülmények magas színvonalú biztosítását saját forrásból egészítettük ki. A döntést a kiírás megjelenése után kaptuk meg, így a létszámot már nem tudtuk csökkenteni. Ennek a versenynek a jó szintű megrendezése kb. 1,6 millió forintból oldható meg.

Az Egyesület próbált szponzorokat felkérni, de a vállalatok többnyire egy-egy informatikai eszközzel támogatják a nyertes versenyzőket, vagy zsűribe delegálnak szakembert. Pénzadományt nem adnak.

Összeállította: Szécsiné Festő-Hegedűs Margit a Versenybizottság elnöke