

Informatika versenyfeladatok 2.

OIN1225L

Dancs Sándorné

A tehetség fogalma

Velünk született adottságokra épülő, majd fejlesztett képesség, amely kiemelkedő teljesítmények létrehozására képes egy adott tevékenységi területen.

Renzulli modellje (1978)

Komplex jelenség

kognitív képességek + kreativitás + motiváció



Tanulás, gondolkodás,
problémamegoldás,
információ
feldolgozás

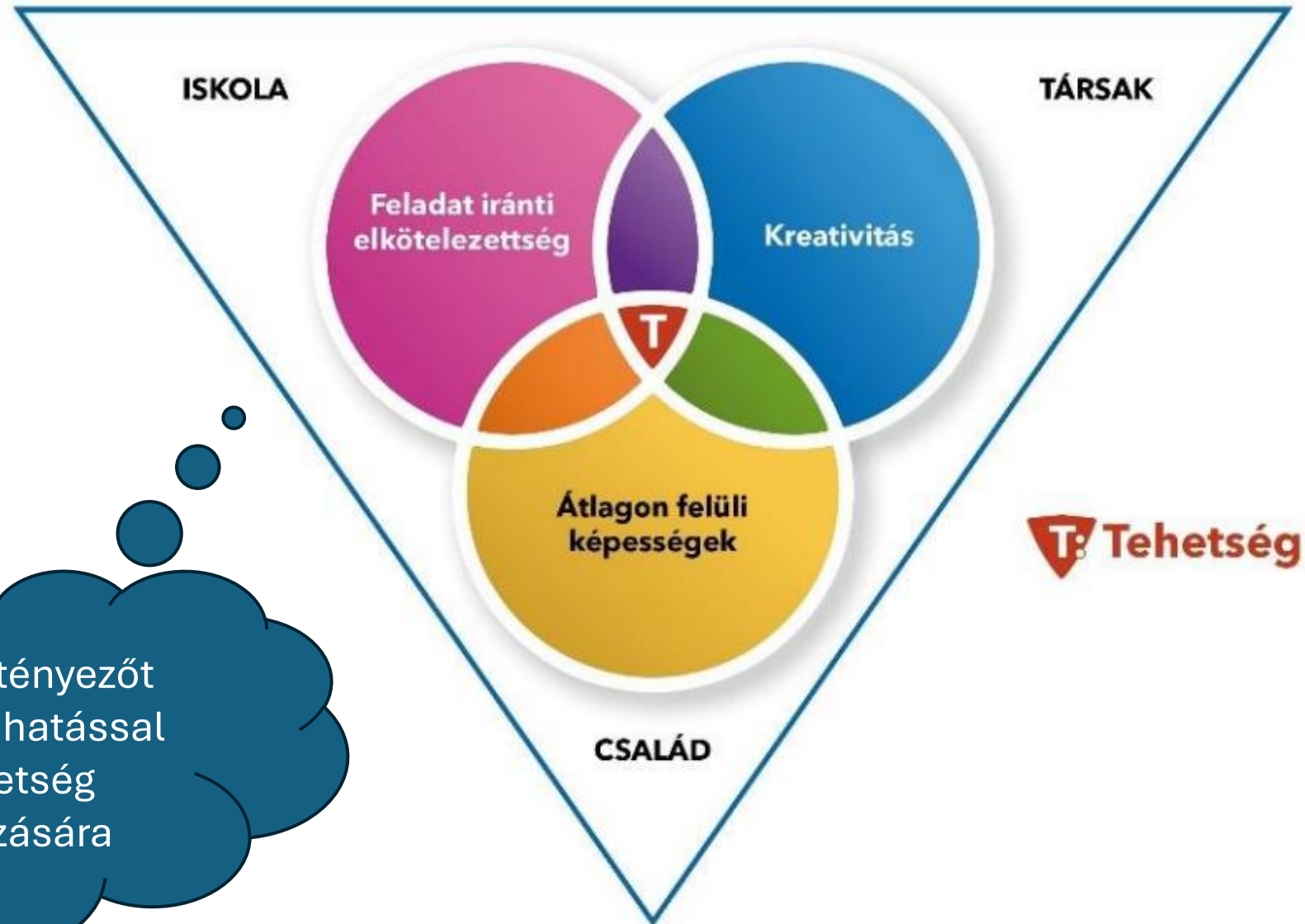
Ötlet, frappáns
problémamegoldás,
tanult ismeretek
alkalmazása

Fejlődés iránti
belső késztetés

Kognitív képességek

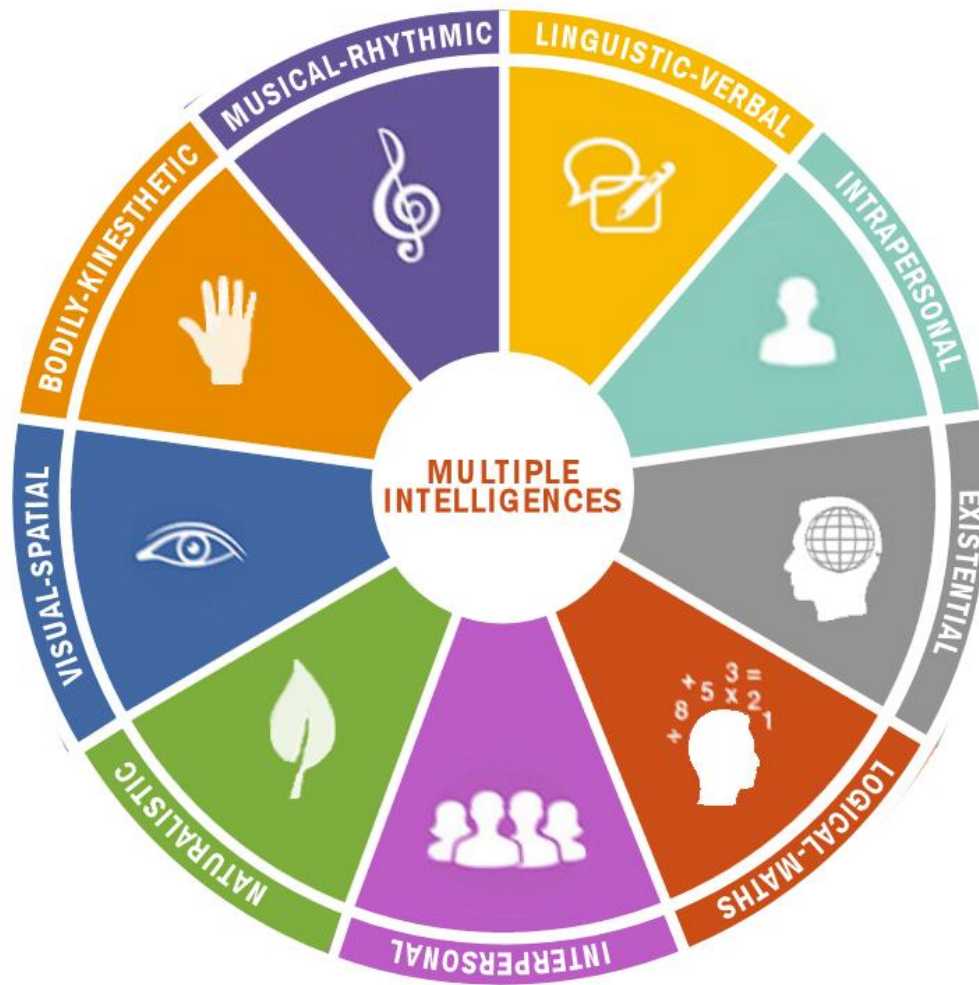
- **Figyelem:** A feladatra vagy információra való koncentrálás képessége.
- **Memória** (emlékezet): Az információk tárolása és felidézése.
- **Gondolkodás:** Ide tartozik a problémamegoldás, a tervezés, az érvelés és a döntéshozatal.
- **Nyelvi képességek:** A nyelvek megértésének és használatának képessége.
- **Érzékelés és észlelés:** Az érzékszerveink (látás, hallás, tapintás stb.) által gyűjtött információk feldolgozása.
- **Térbeli tájékozódás:** A tér és a tárgyak helyének megértése és az ezekhez kapcsolódó információk feldolgozása.

Mönks és Knoers többtényezős tehetségmodellje (1997)



Gardner többszörös intelligenciaelmélete (1983)

1. Nyelvi
2. Logikai-matematikai
3. Térbeli-vizuális
4. Zenei
5. Testi-kinesztetikus
6. Interperszonális
7. Intraperszonális
8. Természeti



A tehetség jelei

- Gyors tanulás, összefüggések felismerése
- Kíváncsiság, kérdezés, önálló felfedezés
- Kreativitás, eredeti ötletek
- Kitartás kedvenc területen
- Nem mindig látszik a jegyekben!



Informatikai tehetségek

- **Tehetség jelei:** gyors eszközhasználat, algoritmikus, logikus gondolkodás, problémamegoldó képesség, rendszerszemlélet, kitartás, kíváncsiság, kísérletezés
- **Fejlesztés:** szakkörök, online kurzusok, projektek, versenyek
- **Kapcsolat Gardnerrel:** logikai, térbeli, nyelvi, interperszonális, intraperszonális intelligencia

Gardner elmélete a fejlesztésben

Különböző mértékben ugyan, de minden emberben adott mind a nyolc intelligencia, és megfelelő képzés és ösztönzés mellett a legtöbb esetben kielégítően fejleszthető bármelyik terület.

- Egy-egy tevékenység során egyszerre több intelligenciát alkalmazunk
- Személyre szabott fejlesztés a nyolc intelligenciaterületen
- A diák saját erősségeire épít
 - Az erős területen keresztül fejlesszük a gyengébbet



A tehetséggondozás formái

- Differenciált tanítás
- Szakkörök és műhelyek
- Táborok és workshopok
- Mentorprogramok és ösztöndíjak
- Versenyeztetés

Informatika versenyek

Miért versenyeztessünk?

- Kiváló eszköz a motiválásra
- Az intenzív felkészülés átformálhatja a diák munkához való viszonyát, feladattudat kialakulását segíti
- Rendszerességre, önálló feldolgozásra, hatékony munkavégzésre szoktat
- A versenyfelkészülés során végzett szisztematikus munkavégzés rendkívül hatékony eszköze a tehetséggondozásnak
- Elismerést nyújt, növeli az önbizalmat, önbecsülést

Egyéni és csapatversenyek

Egyéni verseny

- Önállóság, koncentráció, önbizalom



Csapatverseny

- Együttműködés és kommunikáció



Miért ne versenyeztessünk?

- Néhány diákot stresszel a verseny
- Az "erőszakolt" versenyeztetés a tantárggyal és a tanárral való szembefordulást eredményezheti
- A tehetséggondozó tanár feladata elérni a diáknál a túlzott gátlások feloldását
- A versenyeztetés nem célja a tehetséggondozásnak, de egy fontos, lehetséges eszköze.

A jó versenyfelkészítő tanár tulajdonságai

- **Szakmai felkészültség:** alapos ismeretekkel rendelkezik az adott területen, naprakész a tananyagban, és ismeri a verseny követelményeit, feladattípusait.
- **Pedagógiai érzék:** képes a különböző képességű és motivációjú diákokat is hatékonyan fejleszteni, rugalmasan alkalmazkodik az egyéni szükségletekhez.
- **Motiváció és mentorálás:** ösztönzi a diákokat a kitartó gyakorlásra, kreatív feladatokkal és kihívásokkal fenntartja az érdeklődést, segít a kudarcok feldolgozásában.
- **Szervezőkészség és kommunikáció:** koordinálja a felkészülést, megszervezi a próbaversenyeket, a csapatmunkát, és kapcsolatot tart a verseny szervezőivel.
- **Türelem és empátia:** megérti a tanulók nehézségeit, és képes támogatni őket stresszes helyzetekben.

Versenyszerkészítő tanár feladata

Nem csupán a **tudás átadása** a feladata,
hanem **motivál, irányít**, mentorként **segíti!**

Versenymfelkészítő tanárok elismerése



- „Bonis Bona – A nemzet tehetségeiért” díj
20 éves folyamatos, kiemelkedő és eredményes munkát végeztek a versenymfelkészítés terén, illetve módszertanilag kimagasló színvonalú tehetséggondozó, tehetségfejlesztő vagy tehetségsegítő tevékenységet folytatnak/folytattak



- Köbüki Tehetséggondozó Tanári Ösztöndíjpályázat
(75000Ft/hó)
- Pécsi Eszter díj – Pro Progressio alapítvány
(1 millió Ft összegű elismerés)

**Az elismerés nemcsak a pedagógus motivációját növeli,
hanem a tehetséggondozás presztízst is erősíti.**

Informatikai versenyek kategorizálása

Területek szerint:

- Alkalmazói,
- Programozói,
- Robotika és
- Termékversenyek

Résztevők száma szerint:

- Egyéni
- Csapat

Korosztály szerint:

- Általános iskolai
- Középiskolai

Területi szint szerint:

- Iskolai
- Területi
- Megyei,
- Országos,
- Nemzetközi

Informatika verseny szervezésének folyamata

Fázisok és szükséges erőforrások



1. Előkészítő fázis

- **Cél:** a verseny céljának, kereteinek megfogalmazása.
- **Feladatok:** verseny típus, célcsoport, időpont/helyszín, költségvetés, szervezői csapat.
- **Erőforrások biztosítása:** szervezők, helyszín/online platform, pénzügyi források.



2. Tervezési fázis

- **Cél:** részletek kidolgozása.
- **Feladatok:** szabályzat, feladatok összeállítása, technikai háttér, regisztráció, kommunikáció.
- **Erőforrások:** IT infrastruktúra, feladatkészítők, kommunikációs csatornák.



3. Megvalósítási fázis

- **Cél:** a verseny lebonyolítása.
Feladatok: regisztráció ellenőrzése, technikai ellenőrzés, feladatok kiosztása, felügyelet.
- **Erőforrások:** technikai segítség, helyszín vagy online support.



4. Értékelés és lezárás

- **Cél:** eredmények meghatározása, visszajelzés, dokumentáció.
- **Feladatok:** javítás, pontszámok összesítése, díjak kiosztása, visszajelzések.
- **Erőforrások:** zsűri, értékelő rendszer, díjak, dokumentáció.



5. Utókövetés

- **Cél:** a verseny hatásának fenntartása.
- **Feladatok:** beszámoló, szponzoroknak köszönetnyilvánítás, résztvevők tájékoztatása, archiválás.

Informatika versenyek bemutatása

Informatika versenyek

e-Hód - HÓDítsd meg a biteket! (ELTE informatika kar)



- informatikai és számítógép-készség verseny
- nemzetközi kezdeményezés (Litvániából indult),
- országos szinten értékelik,
- egyéni verseny 5 életkori kategóriában (4-12.)
- 1 online forduló, 45 perc (egy tanóra alatt megoldható)
- kreatív, gondolkodtató, játékos feladatok, problémamegoldások
- tehetségazonosításra kiváló, nem igényel informatikai ismeretek

Feladat: Építőkocka mozgató – kertitörpe rendezés

Informatika versenyek

Kozma László Országos Informatika Alkalmazói Tanulmányi Verseny (ISZE)

- országos alkalmazói verseny
- 3 fős csapatverseny
- 3 életkori kategóriában (5-6., 7-8. és 9-10.)
- 3 forduló
- Komplex, kreativitást igénylő, projekt jellegű feladatok

Feladat: 7-10. évfolyam 2. forduló feladatai 2024-25.

Informatika versenyek

Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny (NJSZT és ELTE)



- országos alkalmazói verseny
- egyéni verseny
- két korcsoport (7-8. és 9-10.)
- két forduló
- 4-5 nagyrészt reprodukciós feladat
- ([tananyagok](#) az oldal alján)

Feladat: [2. korcsoport országos döntő 2025](#)

Informatika versenyek

Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny

(Korábban Nemes Tihamér néven futott)

(NJSZT és ELTE)



- nemzetközi programozás verseny
- egyéni verseny
- három korcsoport (5-8., 9-10., 11-13.)
- három forduló
- 1. forduló papíron, 2-3. forduló gyakorlati megvalósítás
- tananyagok, példatárak

Feladat: 2-3. korcsoport 1. forduló 2024-25.

Programozáshoz felkészítő anyagok

NJSzT – ELTE IK

- [Szakkörök](#)
- [Segédanyagok](#)



Informatika versenyek

Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

(Korábban Logo Országos Grafikus Programozási Verseny)
(NJSZT és ELTE)



- országos grafikus verseny
- egyéni verseny
- négy korcsoport (3-4., 5-6., 7-8. és 9-12. évfolyam)
- két forduló
- animáció és projektfeladat, technőcgrafika
- (tananyagok az oldal alján)

Informatika versenyek

Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny (ISZE)

- országos programozói verseny
- 3 fős csapatverseny
- 2 forduló (ugyanaz a feladat, továbbfejlesztése a döntőre)
- Hagyományos programozó verseny
 - I. kategória: 9-10. osztályosok
 - II. kategória: 11-13. osztályosok
- Webprogramozás verseny, mobilprogramozás verseny
 - III. kategória: webprogramozás verseny
 - IV. kategória: mobilprogramozás verseny

A III. és IV. kategóriában bármilyen korú középiskolás csapatok jelentkezhetnek.
- komplex alkalmazás elkészítése és dokumentálása

Feladat: regionális forduló, hagyományos programozás verseny 2023-24.

Informatika versenyek

DEIK Regionális Programozó Csapatverseny (Debreceni Egyetem)



- programozási feladatok (12 önálló, eltérő nehézségű feladat)
- regionális verseny (5 megye és meghívott intézmények)
- csapatverseny (2-3 fős csapatokkal)
- korcsoport (egyetemi hallgatók és 9-12. évfolyam)
- csak döntő, 1 napos verseny

Feladat: [2024. évi középiskolás feladatsor](#)

Informatika versenyek

Vadász Dénes Informatika Verseny (Miskolci Egyetem)



- országos verseny alkalmazói és programozói feladatok
- csapatverseny (2-3 fős csapatokkal)
- korcsoport (9-12. évfolyam)
- két forduló (1. online levelezős, 2. forduló webes prezentáció)

Informatika versenyek

INFOPROG - KÁRPÁT-MEDENCEI MAGYAR KÖZÉPISKOLÁK INFORMATIKAI VERSENYE

(Szlovákia - Fülek)

INFOPROG 2025



XXX. Kárpát – medencei magyar
középiskolák informatikai versenye
Fülek

Infoprogram 2025

- nemzetközi verseny alkalmazói és programozói kategóriákkal
- egyéni és egyben csapatverseny is + iskolák közötti verseny
- két korcsoport (9-10. és 11-12. évfolyam)
- két forduló (1. online levelezős, 2.forduló (döntő), egész napos versenysorozat)

Feladat:

Informatika versenyek

Digitális kultúra OKTV

(I. kategória – Alkalmazói kategória)

(II. kategória – Programozói kategória)

- A legrangosabb országos verseny
- egyéni
- 3 forduló
- 11-12. évfolyam

Informatika versenyek

Diákolimpiai válogatóversenyek és versenyek
(EGOI, EJOI, CEOI, IOI)

Korábbi versenyeredmények alapján meghívásos válogatóversenyek majd döntők:

- EGOI: Európai Leány Informatikai Diákolimpia
- EJOI: Az Európai Junior Informatikai Diákolimpia (6-9.)
- CEOI: A Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (9-12.)
- IOI: Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (9-12.)

Segédanyagok a lap alján

Informatika versenyek

FIRST LEGO League (FLL)

Robotika verseny

- 3 korcsoport
 - 4-6 évesek - Discover (csak foglalkozások, nem verseny)
 - 6-10 évesek - Explore (2-6 fős csapatok)
 - 9-16 évesek - Challenge (3-10 fős csapatok)
- Csapatverseny
- Leírás: A FLL egy nemzetközi robotika verseny, amely a diákokat a tudományos gondolkodásra és a csapatmunkára ösztönzi.
A 2025-2026-os tanév témája a régészet lesz.

Képek, Videók