

Logo Országos Számítástechnikai Tanulmányi Verseny

A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság (NJSZT) Logo programozási versenyt hirdet (Logo Országos Számítástechnikai Tanulmányi Verseny). A versenyen a számítógépes programozási feladatok megoldása Logo nyelven történik (Comenius Logo, Imagine Logo, LibreLogo). A versenyt három fordulóban rendezzük meg: az első (iskolai) fordulóból továbbjutó versenyzők közül a második (területi) fordulóban legjobban szereplők jutnak be a harmadik fordulóba, a döntőbe.

A verseny tárgya, követelményei:

- informatikai és programozási alapismeretek,
- a Logo programozási nyelv alapvető elemei,
- rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen
- a 0. korcsoportban robotvezérlés.

A versenyt öt korcsoportban hirdetjük meg:

- 0. korcsoport: 1-4. évfolyamosok – csak iskolai forduló.
- I. korcsoport: 3-4. évfolyamosok – iskolai és regionális forduló.
- II. korcsoport: 5-6. évfolyamosok.
- III. korcsoport: 7-8. évfolyamosok.
- IV. korcsoport: 9-12. évfolyamosok.

Az iskoláktól mind az öt korcsoportban **2016. október 31-ig** várjuk a jelentkezéseket a **logo@inf.elte.hu** elektronikus címre. A 0. korcsoport csapatverseny (3-5 fős csapatok nevezhetnek), az I-IV. korcsoport egyéni verseny.

A jelentkezésnek tartalmaznia kell

- az iskola nevét, címét, telefon- és telefax-számát, elektronikus címét (nyilvános elektronikus címet kérünk, amely külső hálózatról is elérhető és a versenyért felelős tanár naponta olvassa),
- a résztvevő tanulók számát korcsoportonként, (a 0. korcsoportban a csapatok számát)
- a versenyen használni kívánt Logo változat nevét,
- a versenyért felelős tanár nevét.

A jelentkező iskolák a jelentkezésről fél-automatizált visszaigazolást kapnak, a verseny részletes leírását tartalmazó verseny évkönyvet az első forduló feladataival együtt postázzuk. A verseny honlapján (<http://logo.inf.elte.hu>) minden további információ elérhető.

0. korcsoport robotprogramozásra: 1-4. osztályosok

Ebbe a korcsoportba iskolai csapatok nevezhetnek, egy iskolából akár több is (3-5 fős csapatokat várunk, de esetenként ez a korlát túlléphető).

Csak iskolai fordulót rendezünk. A nevező iskolák kapnak egy pálya rajzot, amely alapján kartonpapírból (vagy bármely más anyagból) elkészíthetik egy robot pályáját. A verseny hete előtti pénteken megkapják a megoldandó feladatokat, amely alapján az iskolai robotnak (ez bármilyen típusú lehet, pl. BeeBot, Lego robot, ...) különböző feladatok megoldása érdekében be kell járnia a pályát – a bejáráshoz érzékelők használata nem szükséges. A feladatot 2016. december 5-9. között kell megoldani.

I-IV. korcsoport

A verseny mindhárom fordulójában központi feladatsort oldanak meg a versenyzők, amelyet a javítók központi értékelési útmutató szerint javítanak. A versenyen semmilyen segédeszközt nem szabad használni.

Az első, iskolai versenyforduló ideje: 2016. december 7., szerda, 14.00-16.00 óra.

Az első fordulóban a versenyzőknek 3-4 kisebb feladatot kell megoldaniuk papíron, valamint 2 feladatot számítógépen. A dolgozatok megíratásával és kijavításával kapcsolatos költségeket az iskola viseli.

A dolgozatokat az iskolákban javítják a központilag küldött javítási útmutató alapján. A legalább 40 pontot elért dolgozatokat az iskolák 2016. december 20-ig eljuttatják a területileg illetékes regionális versenybizottságokhoz. A második fordulóba jutás ponthatáráról a regionális versenybizottságok döntenek, a rendelkezésre álló számítógépek száma alapján, amelyről az iskolákat 2017. január 15-ig értesítik.

A második, területi versenyforduló ideje: 2017. január 27., péntek, 14.00-16.00 óra.

A területi fordulót a Logo OSzTV regionális versenybizottságai rendezik (minden megyében legalább egy, a nagyobbakban több helyszínen). **Az I. korcsoportosoknak a verseny e területi fordulóval véget ér.** A területi fordulóban a versenyzőknek 3-5 kisebb programot kell megírniuk Logo nyelven.

A dolgozatokat a regionális versenybizottságok javítják. Az itt szerzett pontokhoz hozzáadják az első forduló pontszám 25%-át. A legalább 40 pontot elért dolgozatokat eljuttatják az országos versenybizottsághoz. A harmadik fordulóba jutás ponthatáráról az országos versenybizottság dönt, a rendelkezésre álló számítógépek száma alapján, amelyről az iskolákat 2016. március 15-ig értesíti.

A harmadik, döntő fordulót Budapesten tartjuk 2017. április 8-án, szombaton, 10.00-13.00 óra között.

A döntő helyszíne az Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kara (Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C). A döntőben a versenyzőknek 3-5 Logo programot kell megírniuk.

A dolgozatokat az országos versenybizottság tagjai javítják. Az itt szerzett pontokhoz hozzáadják a második forduló pontszám 25%-át. Az országos döntő eredményeiről az iskolákat az országos versenybizottság 2017. április 25-ig értesíti. 2017. május 9-én központi ünnepélyes eredményhirdetesen az 1. korcsoport megyei győztesei és a 2-4. korcsoport országos döntősei elismerő oklevelet, valamint a 2-4. korcsoport legjobb 10-20 versenyzője könyvjutalmat kap (Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C).

A területi forduló és a döntő résztvevőinek utazási költségét a küldő iskola fedezheti. A versennyel kapcsolatos tudnivalókat az NJSZT hírlevelében (*Mi újság*), valamint a <http://www.njszt.hu/> és a <http://logo.inf.elte.hu/> elektronikus faliújságon is közzé tesszük. Az elektronikus levélben felvilágosítást kérők a logo@inf.elte.hu címre írhatnak.

A versennyel kapcsolatos tudnivalókat (Évkönyv) és az első forduló feladatsort az **iskola címére és a versenyért felelős tanár nevére** postázzuk. Minden más minden tudnivalót, tájékoztatót, felhívást, levelet stb a nevezéskor megadott elektronikus címre küldünk.

A versenyért felelős szervezet a Neumann János Számítógép-tudományi Társaság Tehetséggondozási Szakosztálya (<http://tehetseg.inf.elte.hu>). A szakosztály a versenyhez Országos, valamint Regionális Versenybizottságokat hozott létre. A döntő lebonyolításában, a versenyfeladatok javításában részt vesz az NJSZT IKON Szakosztálya.

*Neumann János Számítógép-tudományi Társaság
Tehetséggondozási Szakosztálya*