

Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság (NJSZT) az Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kara közreműködésével grafikus programozási versenyt hirdet Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny (KMOGPV) néven.

A verseny célja, hogy - elsősorban az általános iskolák tanulóinak - motiváló módon adjon lehetőséget az algoritmikus gondolkodás fejlesztésére. A vizuális programozással kezdve a gyerekeket a saját absztrakciós szintjükön vezeti be a programozás világába. A verseny lehetőséget ad a gyerekeknek a programozási ismereteik és képességeik összehasonlítására. A tematika meghatározásával segítséget ad a tanároknak a tehetséggazonosításhoz és a tehetségfejlesztéshez.

A verseny tárgya, követelményei:

- programozási alapismeretek (K1-K4),
- algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen (K1-K4),
- teknőcgrafika sokszínű alkalmazásai (K1-K4),
- egyszerű animációk készítése (K1-K3),
- rekurzió (K2-K4),
- összetett geometriai alakzatok rajzolása teknőcgrafikával (K3-K4)
- listakezelés (K4).

A versenyen megoldandó problémák részletes leírása és a javasolt irodalomjegyzék a verseny weboldalán (<http://logo.inf.elte.hu/>) található.

A versenyt négy korcsoportban hirdetjük meg:

Korcsoport	Évfolyam	Választható környezetek ¹
K1	3-4. évfolyamosok	Imagine Logo 2.0
K2	5-6. évfolyamosok	Scratch 3.29.1
K3	7-8. évfolyamosok	Imagine Logo 2.0 Scratch 3.29.1 Python 3.11
K4	9-12. évfolyamosok	Imagine Logo 2.0 Python 3.11

A verseny kétfordulós: az első (iskolai) fordulóban legjobban szereplők jutnak be a második fordulóba, a döntőbe.

Az iskoláktól mind a négy korcsoportban **2026. január 30-ig** várjuk a jelentkezéseket a verseny honlapján megjelölt módon.

A részvétel ingyenes.

Mindkét fordulóban központi feladatsort oldanak meg a versenyzők, amelyet a javítók központi értékelési útmutató szerint javítanak.

Az első iskolai forduló ideje: 2026. február 18. (szerda) 14:00-16:00

Helyszíne: a saját iskola.

Az első fordulóban a versenyzőknek több kisebb feladatot kell megoldaniuk papíron, valamint számítógépen. A dolgozatok megírásával és kijavításával kapcsolatos költségeket az iskola viseli.

A dolgozatokat az iskolákban javítják a központilag küldött javítási útmutató alapján. A **minimum pontszámot elért dolgozatokat az iskolák március 6-ig feltöltik a verseny weboldalára.**

¹ Az adott korcsoportban ugyanazokat a feladatokat kell megoldani programozási nyelvtől függetlenül.

A második (döntő) fordulóra jutás ponthatáráról az országos versenybizottság dönt, amelynek eredménye március 20-ig felkerül a verseny honlapjára.

A második, döntő forduló ideje: 2026. április 18. (szombat) 11:00-14:00

A döntő helyszíne: Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kar (Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C).

A döntőben a versenyzőknek egy összetett projektfeladatra kell programot írniuk a választott programozási környezetben (lásd az egyes korcsoportokban választható környezetek listájának táblázatát az előző oldalon), Windows operációs rendszerben. Az általános iskolai korosztály (I-III. korcsoport) számára a projekt a grafikai feladatok mellett animációt, és/vagy interaktív elemeket is tartalmaz. A középiskolai korosztály projektjei tartalmazhatnak listakezeléssel megvalósítható feladatokat is.

A dolgozatokat az országos versenybizottság tagjai javítják. Az országos döntő eredményeiről az iskolákat az országos versenybizottság a verseny weboldalán értesíti.

Eredményhirdetés: 2026. május 8. (Neumann nap)

Eredményhirdetés helyszíne: Eötvös Loránd Tudományegyetem Informatikai Kar (Budapest XI, Pázmány Péter sétány 1/C).

Az első 10 helyezett elismerő oklevelet és tárgyjutalmat kap. Foglalkozások, informatikai akadályverseny és tanári előadások színesítik a programot.

Fellebbezést, észrevételeket a versenynapot követő 3 munkanapon belül az érintett iskolák versenyért felelős tanárai nyújthatnak be. A fellebbezések és a felmerült problémák miatt a versenybizottság újraértékelheti az adott versenyző megoldásait – ennek során a versenyző pontszáma nőhet, illetve csökkenhet is: a versenyző pontszáma az újraértékeléskor kapott pontszám. Az újraértékelés utáni eredményt a versenybizottság megküldi az érintett iskolák versenyért felelős tanárainak és közzéteszi a verseny honlapján. Az újraértékelés után fellebbezés nem fogadható el.

A döntő résztvevőinek utazási költségét a küldő iskola fedezheti.

A versennyel kapcsolatos tudnivalókat a <http://logo.inf.elte.hu/> (<http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/index.html>) oldalakon tesszük közzé!

A verseny eseményeiről szóló tájékoztatást az NJSZT hírlevelében, a <http://www.njszt.hu/> címen és a verseny weboldalán is közzé tesszük.

Versennyel kapcsolatos levelezés: graf_prog@inf.elte.hu.

A versenyért felelős szervezet a Neumann János Számítógép-tudományi Társaság Tehetséggondozási Szakosztálya (<http://tehetseg.inf.elte.hu>). A szakosztály a versenyhez Országos Versenybizottságot, valamint Regionális Versenybizottságokat hozott létre.

Neumann János Számítógép-tudományi Társaság

Tehetséggondozási Szakosztály

Országos Versenybizottság