

Összefoglaló a Református Gimnáziumok XVIII. Országos Informatika Versenyéről

A verseny

megrendezésének időpontja: 2017. április 1

rendező intézményének neve: Arany János Református Gimnázium, Szakgimnázium és Kollégium

szervezőjének neve, beosztása: Mari László tanár

szervezőjének segítői, beosztásuk: Balog Gabriella tanár, Dr. Bozsik József docens

támogatója, a támogatás módja: Saját iskolánk minden költségét vállalta, KONICA MINOLTA Magyarország ajándéktárgyak a jutalmazáshoz, Dr. Bozsik József gyűjteményének kiállítása.

részvevőinek száma: 55 fő versenyző.

A verseny helyezettei:

A verseny kategóriája	I. helyezett csapat tagjai, iskolája, felkészítő tanára	II. helyezett csapat tagjai, iskolája, felkészítő tanára	III. helyezett csapat tagjai, iskolája, felkészítő tanára
Csapatverseny minden korosztálynak (3 fős csapatok)	Borkó Károly Gusztáv, Takács Bence, Potyók Csaba Kisvárdai Ref. Óvoda, Általános Iskola, Gimnázium és Kollégium Felkészítő tanár: Rolyák Géza	Szarka Péter, Csehi Máté, Eperjesi Áron Lévay József Református Gimnázium és Diákotthon, Miskolc I. csapat Felkészítő tanár: Bikova Marianna	Baski Virág, Tóth Imre, Szabó Bence Debreceni Református Kollégium és Gimnáziuma Felkészítő tanár: Szabó Katalin és Peleskey Miklós Pál

Összefoglaló a versenyről, annak programjáról

A versenyt 2017. április 1-én, szombaton rendeztük meg, egyszeri rendhagyó formában. Az informatikai kalandjáték-versennyel nagy évfordulóink (reformáció 500, Arany 200) alkalmából szerettünk volna a református középiskolák számára a szokásosnál érdekesebb programot szervezni. Számításunk bevált, mert 13 iskolából 19 három fős csapat jelentkezett.

Végül 55 diák versenyzett, két csapat betegség miatt két fővel vállalta a küzdelmet. Ez rekord a verseny 18 éves történetében.

A csapatok a gimnázium egész területén keresgélve találhatták meg a 16 állomást. Két állomásra 3-3, egy állomásra 2, a többire pedig csak egy csapat mehetett be egy időben.

A csapatok az ajtóra kihelyezett tábla alapján dönthették el, hogy bevállalják-e az adott feladatot. A táblán olvashatták a záridőt, a pontértéket és a maximális időt. Ha bementek, mindenképpen foglalkozniuk kellett a feladattal, mert az általában 10 perces záridő letelte előtt csak a feladat teljes megoldásával szabadulhattak.

A megnyitó után kürtszóval jeleztük a verseny kezdetét. A csapatok nagy lelkesedéssel indultak el, és ez a verseny végéig megmaradt. Jó volt látni, hogy a résztvevők milyen örömmel keresgéltek az akadályokat, és az arcukról láttam, hogy élvezik a versengést.

Igazolódni látszik, hogy napjainkban az oktatás minden területén elszántan kell keresgelnünk az alternatív lehetőségeket.

Az alábbi akadályokkal küzdhettek a bátor versenyzők:

1. Brainfuck – ezoterikus programozás.
2. Hanoi tornyai – az ismert rekurzív játék átrakása.
3. Logikai kapuk – teljes összeadó építése szimulációs programban.
4. Hardver kirakó – egy nagy rajzlapra kellett helyükre rakni az alkatrészeket.
5. Titkosírás – titkosírást kellett megfejteni, akár kézzel, akár géppel.
6. Monte-Carlo – a Pi kiszámítása volt a feladat EXCEL táblában véletlen pontokkal.
7. Kreatív PPT – egy nagyon érdekes multimédiás prezentációt kellett készíteni.
8. Tekerős – FACIT tekerős gépen kellett egy nagykörösi helytörténeti feladatot megoldani.
9. DOS – egyszerű fájlkezelési feladatot kellett megoldani parancsokkal.
10. HT1080Z – az első magyar iskolaszámítógép emulátorában kellett másodfokú egyenletet megoldó programot készíteni. Rendelkezésre álltak az eredeti kézikönyvek.
11. Algofejtörő – algoritmikus jellegű matematikai fejtörőt kellett megoldani gép nélkül.
12. Dani bácsi – Muszka Dániel tablóját kellett megkeresni az épületben.
13. Mozaik – a tornateremben egy kép darabjait kellett megtalálni, és felismerni, hogy Neumann János áll az EDVAC előtt.
14. Molekula – egy zsírmolekulát kellett AVOGADRO programban megszerkeszteni.
15. Rendezés – a labdajáték teremben szétszórt 50 darab számot kellett a felezővonalra rendezni.
16. Tésztakihívás – spagetti szálakból kellett tornyot építeni, amely elbír egy pillecukrot.

Örömmel láttuk, hogy minden állomás esetén voltak sikeres betérők, és minden csapat több sikeres megoldást is magáénak mondhatott. Azt is megállapíthatjuk, hogy a helyezett csapatok azok, akik a legtöbb állomásra bementek. A gyorsaság tehát meghálálta az erőfeszítéseket. Volt a versenyünknek némi sportverseny jellege is, ami különösen vonzóvá és élvezetessé tette.

A csapatok tagjai a helyezés sorrendjében választhattak az ajándékok közül. De minden versenyző kapott valami apróságot is, ami emlékeztetheti a versenyen szerzett élményekre.

Volt diákjaink, akik mára sikeres informatikai szakemberek, évek óta a zsűritagok szerepében segítik versenyünket, ám most állomásfőnöki teendőket láttak el. Köszönöm Boza Lajos, Dr. Bozsik József, Faragó Sándor, Suba Gergely, Rácz Péter és Utasi Viktor áldozatos munkáját.

Külön köszönöm, hogy Dr. Bozsik József magángyűjteményéből mikroszámítógépeket állíthattunk ki a verseny idejére, és hogy gondozza a verseny honlapját. Hálás vagyok Rácz Péternek, hogy érdekes feladatokat állított össze, és a saját tekerős gépeit is elhozta a versenyre. Nagyban hozzájárult a verseny

méltó díjazásához, hogy Faragó Sándor elhozta nekünk a Konica Minolta Magyarország ajándéktárgyait. Utasi Viktor a tézstakihívás feladathoz minden szükséges anyagot biztosított.

Köszönöm a munkaközösségünkben dolgozó tanár kollégák áldozatos munkáját az állomásfőnöki posztokon. A verseny előkészítésében, rendezésében és kiértékelésében nélkülözhetetlen segítséget kaptam Balog Gabriella informatika szakos kolléganőmtől és Lencsés Tamás mérnök úrtól, a rendszergazdánktól.

Iskolánk vezetése nagyvonalú anyagi támogatással tette lehetővé a verseny méltó megrendezését és díjazását. A Református Pedagógiai Intézet sokat segített azzal, hogy versenyünket meghirdette és sikerrel népszerűsítette.

Versenyünk rangját emelte, hogy előadást tartott iskolánk volt diákja, Dr. Muszka Dániel. Dani bácsi, a magyar informatika történetének nagy egyénisége, napjainkban pedig gondozója és népszerűsítője. Előadására hozzánk érkezett az általa az 1950-es években megépített első magyar műábrát, a Szegedi Katicabogár budapesti gyűjteményben őrzött replikája is. Ennek megszervezése is Dr. Bozsik József érdeme.

A verseny honlapja: www.rgoiv.hu, ahol sok kép is megtekinthető.

Tervek, kérések a következő évi versennyel kapcsolatban: Következő évben programozási versenyt rendezünk. A versenyzőknek a helyszínen kell feladatokat megoldaniuk az emelt szintű érettségiben választható fejlesztőrendszerek valamelyikével.