Összefoglaló az info feladatok megoldásáról

Az alapfeladatokat lényegében minden csapat jól megoldotta

1. Beszámolt a COVID-os tapasztalatairól, megközelítőleg a megadott terjedelemben, az internetes forrásokat használva

2. Elkészített egy ppt bemutatót a megadott témában”Kütyük”, vagyis néhány különleges szerkezetet bemutatott

3. Megtalálta a PUSE oktatójáték leírását és be is tudta mutatni azt

Az alaposabb meggondolást, finomabb elemzést igénylő feladatrészekben - természetesen - gyengébbek voltak a csapatok. Minden kérdésre érkezett teljes értékű megoldás, de különböző csapatoktól.

Így alakult ki, hogy egy 13 pontos eredmény kivételével, minden csapat elérte a 15 pontos, 50 %-os eredményt, de a maximum csak a nem egészen 70 %-os 20 pont lett.

1. feladat

Milyenek a személyes tapasztalataik és mit mond az irodalom a COVID járvány alatti középiskolai oktatásról?

A különböző forrásokból, személyes tapasztalat és az internetes irodalom, származó információk bemutatását kérte a feladat, adott terjedelemben.

A csapatok egy része csak az egyik féle információt jelenítette meg, többségük egymás mellé tette a kettőt, és csak néhányan kapcsolták össze azokat.

Nem figyeltek oda arra, hogy a tartalmi szempontok teljesítése maximálisan 4, míg a formaiaké 6 pontot ért.

A terjedelem pontos beállításánál valószínűleg legtöbben nem használták a Word *Szavak száma* funkciót, ahol azonnal, közvetlenül leolvashatták volna a *Karakterek számát szóközökkel együtt*. Erre utalnak a kicsi, de mégis meglévő, 50, 100 karakteres terjedelmi túllépések. Az internetes adatszolgáltatás nagy formai követelményeket állít, melyek közül a terjedelmi kikötés még a legegyszerűbb. Szükséges lenne, hogy ennek betartása ne menjen az egyéb igények rovására.

A hivatkozások fontosságára, a források megbízhatóságának ellenőrzésére, és nyilván ennek megjelenítésére is külön felhívtam a versenyzők figyelmét, de néhány csapat elfeledkezett róla, vagy már ideje nem volt rá, hogy le is írja, milyen forrásokat használt.

2. feladat

Néhány csapat észrevette, hogy a kütyű szónak ironikus, kissé elítélő jelentése van. Azon túl, hogy egyszerűen eszközöket jelent, azok feleslegességére is utal. Néhányan komolyabb címet adtak a bemutatójuknak, mások játékos, nem annyira hasznos eszközök bemutatásával jelezték, hogy jól megértették a feladatot. Egyetlen csapat sem volt, aki erről írt is volna a Néhány szóval indokolják választásaikat - kérést csak az egyes eszközökre vonatkoztatták, a választási szempontjuk bemutatására nem, holott kifejezetten csak bolondos eszközöket választottak.

Külön kértem, hogy ügyeljenek a jó időgazdálkodásra, és befejezett munkát adjanak be. A befejezést tartalmilag az összefoglaló jellemzéssel lehetett volna megmutatni, de legalább formálisa egy Vége, vagy Köszönöm a figyelmet befejező oldallal.

3. feladat

A PUSE oktatójáték leírását minden csapat megtalálta, és idézte vagy saját szavaival bemutatta. Képpel (és lehetőleg feladattal) illusztrált ismertetőt várunk. Egy vagy több feladatot a csapatok többsége átmásolt, de csak egy volt, amelyik a választott feladatot meg is oldotta, így hitelesen ismertette a játékot. (A játék elemeit sokféleképpen lehet illeszteni egymáshoz. Az adott előírásoknak megfelelő kirakás lehet óvódásoknak és lehet egyetemistáknak szánt probléma is.)

Versenyeken vannak olyan feladatok, amelyekhez néhány versenyző hozzá sem tud kezdeni. Örömmel tapasztaltam, hogy jelen esetben ilyen nem fordult elő. Ugyanakkor a fejlődés lehetőségét mutatja, hogy a diákoknak meg kell szokniuk a feladat pontos elolvasását, és annak mérlegelését, hogy a legjobb versenyeredmény elérése érdekében a rendelkezésükre álló időkeretben, mire helyezik a hangsúlyt. A Bugát versenyeken az informatika eszköz jellegű, ezért a formai követelmények alapos, de mégis jól meggondolt teljesítése a siker egyik legfontosabb feltétele.

Budapest, 2021. június 4.

dr. Munkácsy Katalin