



**2019**

### **összefoglaló**

*„Sajnos jövőre 5. osztályos leszek, és nem indulhatok a versenyen. ☹„*

(egy résztvevő)

A kezdeményezést 2018-ban indította útjára Kiss András, az Egri Balassi Bálint Általános Iskola informatika szakos pedagógusa. Az ingyenes, ötfordulós online logikai verseny három kategóriában (óvodás, 1-2. osztályos, 3-4. osztályos) kerül meghirdetésre, fő célja az algoritmikus gondolkodás és a kreativitás fejlesztése, a résztvevők és a felkészítők érdeklődésének felkeltése által egy esetleges későbbi tevékenységsorozat megalapozása.

Ebben az évben Zizi, a bajba jutott méhecske kalandjait élhették át a résztvevők. Az egyes online fordulók a történet egy-egy fejezetét alkották, melyek során különböző feladatokat megoldva kísérhették végig és segíthették kis barátjukat a szüleihez visszavezető kalandokkal teli, néhol veszélyes úton. A feladatok a Bee-Bot padlórobotok használatán alapultak, azok irányítási mechanizmusához kapcsolódtak, de azok nélkül is megoldhatók voltak.

A résztvevők érdeklődésének fenntartása, a lemorzsolódás csökkentése érdekében a játékosítás és a digitális történetmesélés módszerének egyes elemei is felhasználásra kerültek a verseny során. Az érdekes kerettörténet mellett a különböző tevékenységekkel megszereshető jelvények rendszere került kidolgozásra.

A verseny legelső és legutolsó megoldásának beküldéséért járó jelvények:



Fordulónként az 1., 101., 300., 600., 900., 1200. és az utolsó feladat beküldőjének járó jelvények:



Fordulónként és kategóriánként a legkorábbi és a legkésőbbi időpontban beküldött feladatért járó jelvények:



Két forduló során, mellékküldetesként a pályán elrejtőzött nyuszi megtalálásáért:



Az egyes fordulók feladatainak megoldása során az út jelentős részét hátramenetben teljesítők számára kiosztott jelvények:



Ezekon kívül a motiváció erősítése céljából az ünnepi hosszú hétvégén beküldött megoldásokért, az összes feladat beküldéséért és azok hibátlan megoldásáért is járt kitűző.



A versenybe menet közben becsatlakozók és a néhány fordulót kihagyók is külön kitüntetésben részesültek.



A verseny igen szoros volt, így sokszor csak egy-egy ponton múltak a helyezések, a dobogóról így lemaradóknak is járt a kitüntetés, illetve Zizi történetének befejezését is egy plecsnival jutalmaztuk.



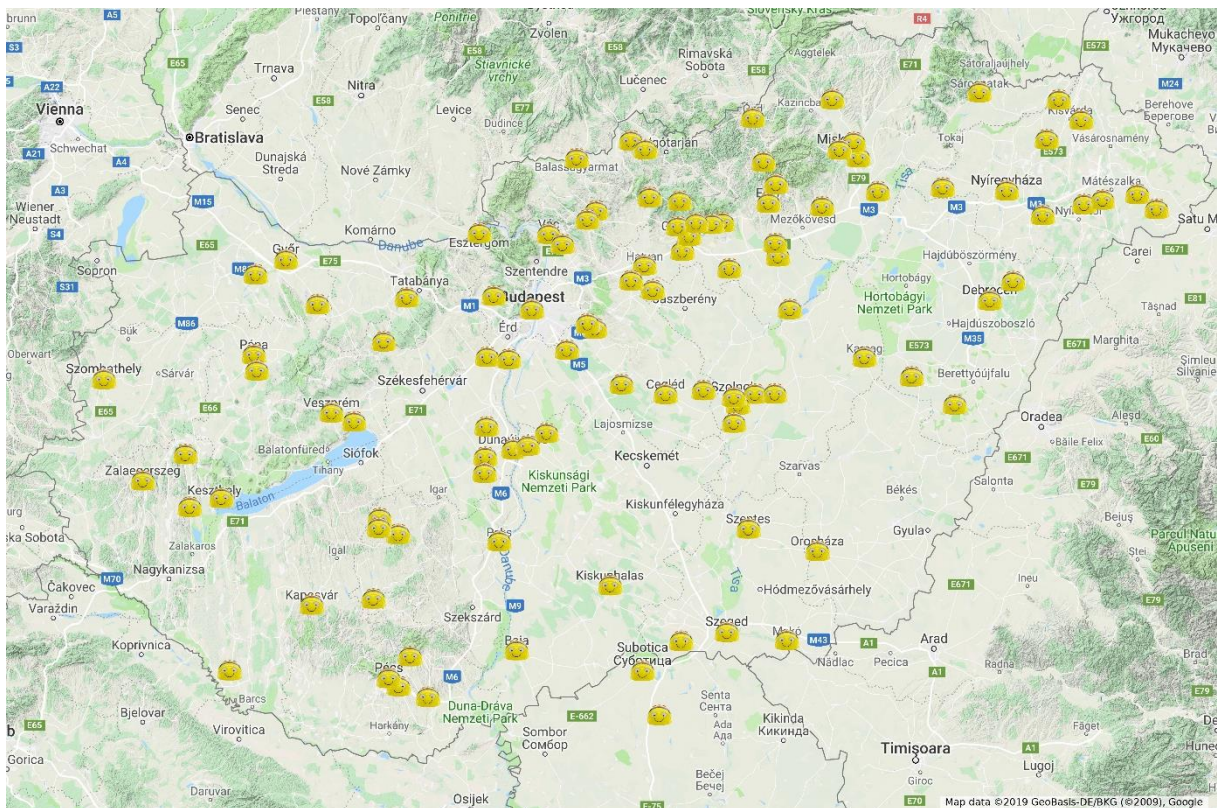
Hogy senki se maradjon jelvény nélkül, a verseny végeztével a részvételért mindenki kitüntetésben részesült.



Az elkészített jelvényrendszer motiváló hatásával és fogadtatásával kapcsolatban az elégedettségi kérdőívek kiértékelése során kaptunk visszajelzést, összességében mind a résztvevők, mind a felkészítők fontosnak és hasznosnak ítélték a verseny ezen elemét. (A jelvényekhez felhasznált képek forrása: <https://www.freepik.com/>)

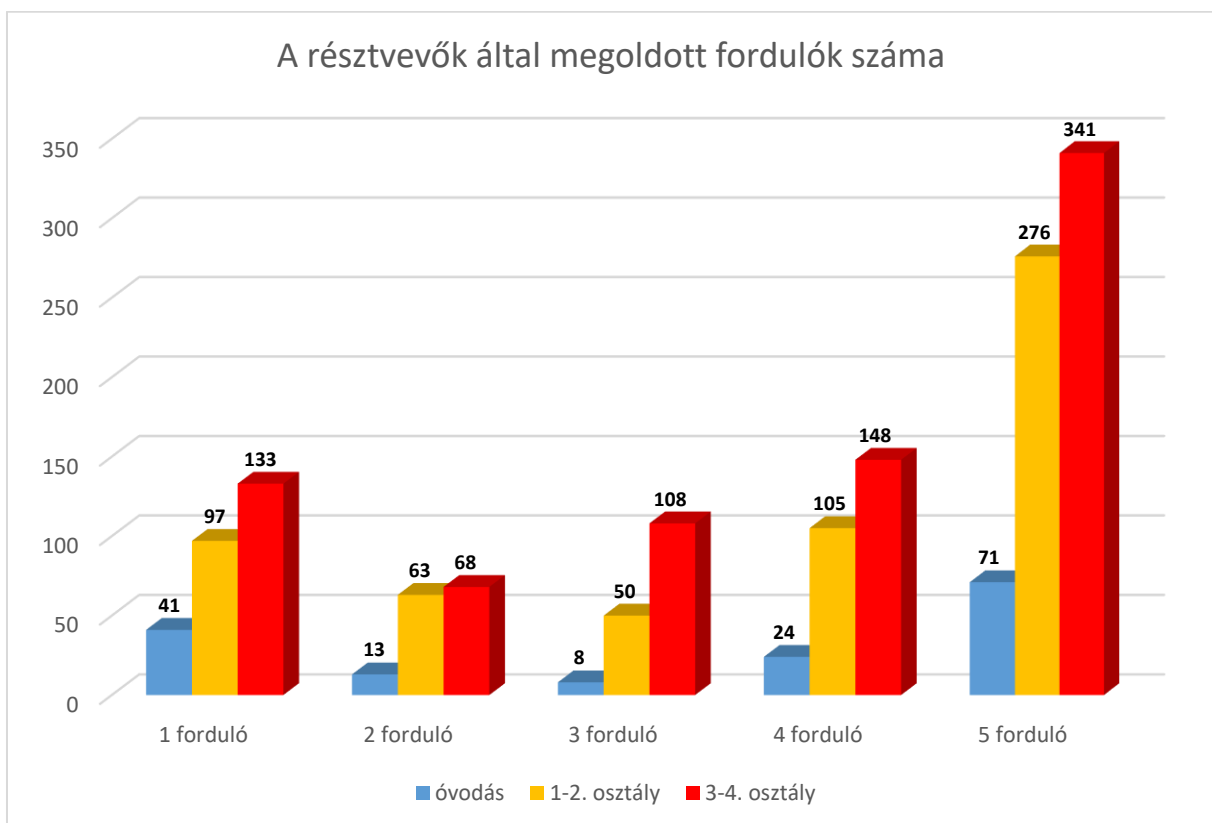
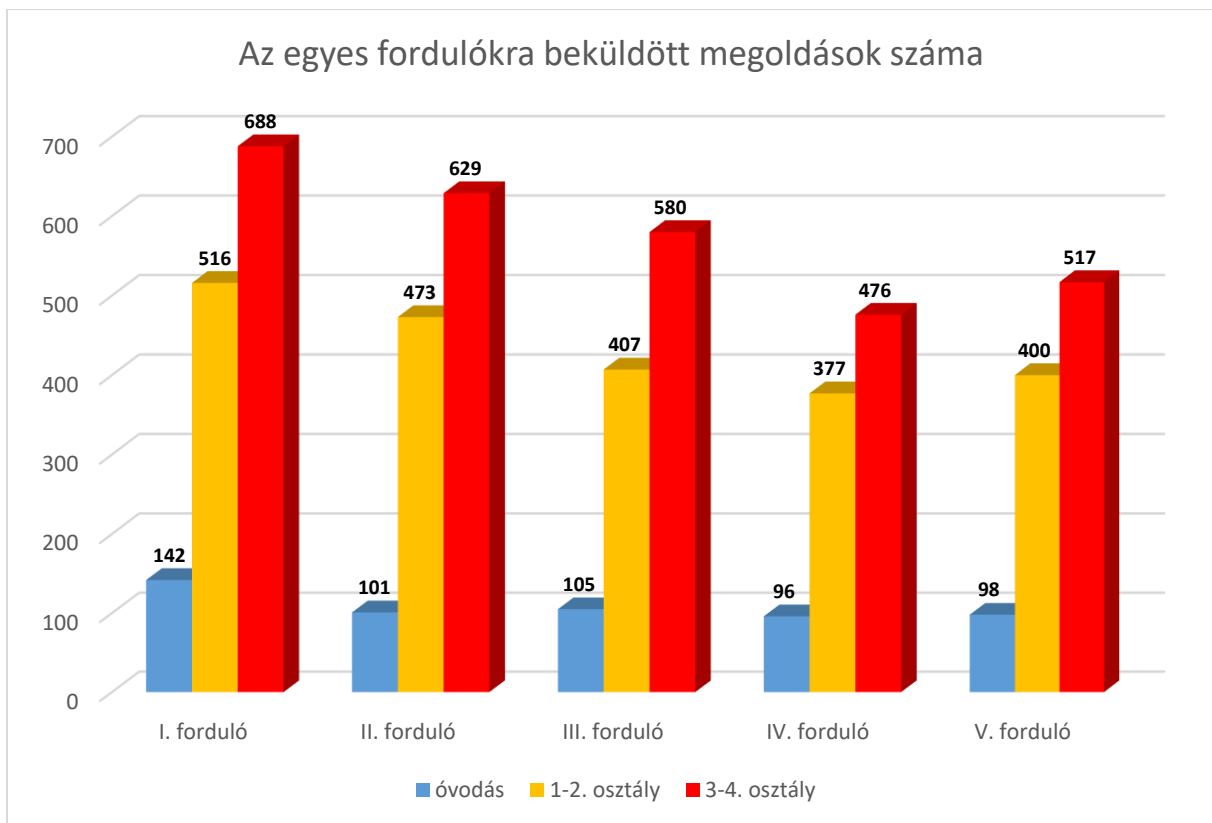
## Részvételi adatok

A versenyen összesen 1546-an vettek részt 102 hazai és 2 határon túli településről.



206 intézményből kerültek ki a versenyzők, összesen 157 óvodás, 591 1-2. és 798 3-4. osztályos gyermek.

Az alábbiakban az egyes fordulók részvételi adatai tekinthetők meg.



## Eredmények

A verseny nem ért véget annak utolsó fordulójával, a résztvevőknek lehetőségük volt a történet befejezésére, ezek közül a legjobb pedig Zizi kalandjainak hivatalos befejezése lett. A teljes történet megtekinthető a verseny honlapján, a [www.beebotverseny.hu](http://www.beebotverseny.hu) oldalon.

Az egyes fordulók feladatainak alapjául a Bee-Bot padlórobotok szolgálták, de sok résztvevőnek nincs lehetősége ezen eszközök gyakorlatban történő kipróbálására. Erre kínál megoldást a versenyhez kapcsolódó Vándor-Bot program, amelynek keretében kipróbálhatnak egy robotméhecskét. További információk a program [Facebook-oldalán](#) olvashatók.



A versenyen való részvétel ingyenességéből adódóan annak megvalósítása és díjazása támogatók nélkül nem lett volna lehetséges. A Linux Szerver Kft. biztosította a verseny honlapjának elhelyezéséhez szükséges technikai háttérrel, a résztvevők jutalmazását az Egri Tankerületi Központ, a Stiefel Eurocart Kft., a Balázs-Diák Kft., az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete és az Eszterházy Károly Egyetem, míg a Balázs-Diák Kft. segítségével beindított Vándor-Bot programot ebben az évben is az NI Hungary Kft. támogatta.

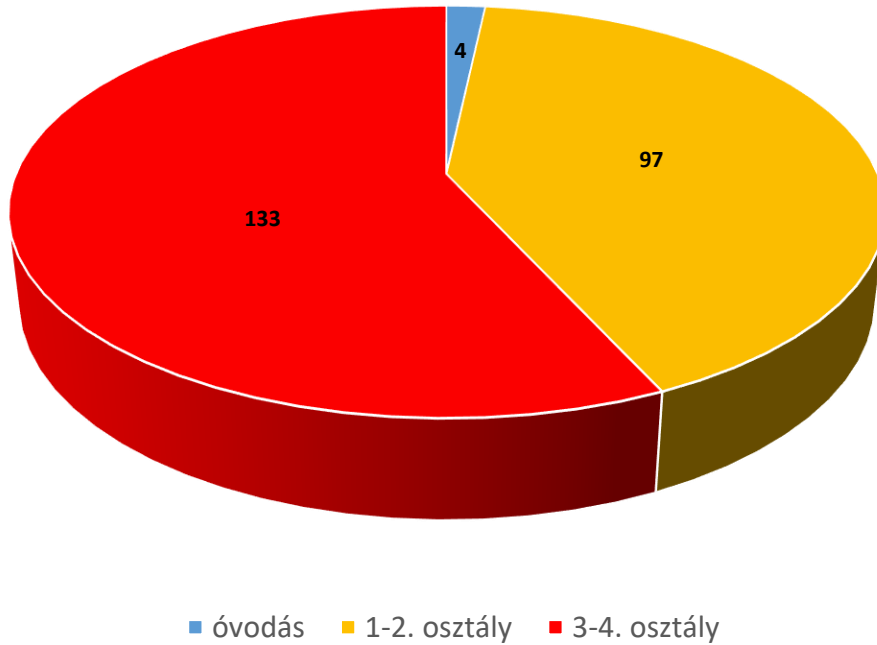
A résztvevők és azon belül is a hibátlanul teljesítő gyermekek magas száma miatt, csak kategóriánként az első helyezettek részesültek tárgyjutalomban, amelyet iskolánk támogatásával postai úton juttatunk el számukra. Az óvodás korosztályban 13, az 1-2. osztályosban 24, a 3-4. osztályos korosztályban pedig 5 gyermek végzett az első helyen, tehát összesen 42 versenyző részesült jutalomban. Emellett minden résztvevő a verseny honlapjáról névre szóló emléklapot, a felkészítők és az 1-3. helyezést elérők pedig oklevelet tölthettek le.

## Elégedettségi kérdőívek

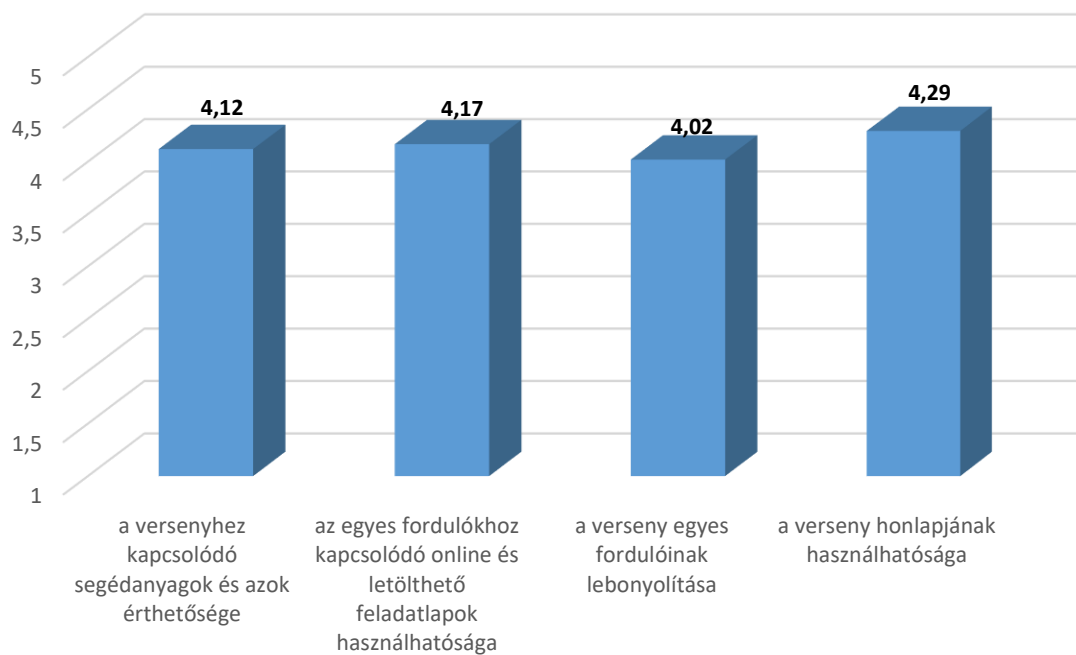
A versenyen végeztével a résztvevő diákok és felkészítőik egy rövid kérdőív segítségével mondhatták el a versennyel kapcsolatos tapasztalataikat, észrevételeiket. Összesen 150 versenyző és 65 felkészítő vett részt a kitöltésben, az alábbiakban az általuk adott válaszok rövid ismertetése következik.

## Versenyzői kérdőívek

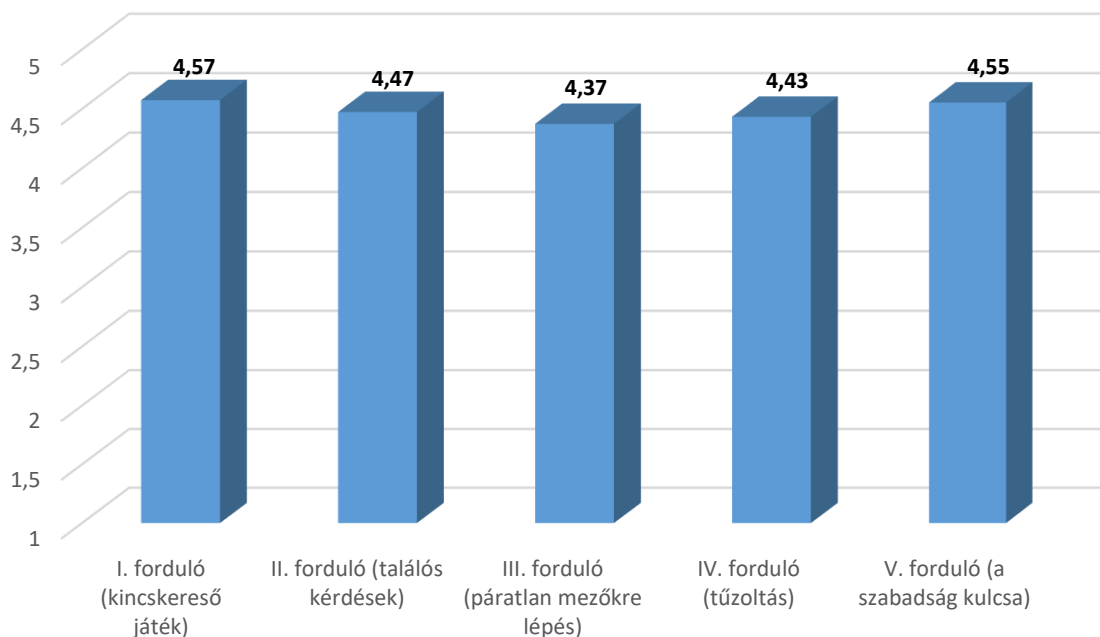
Válaszadók korosztályonkénti eloszlása



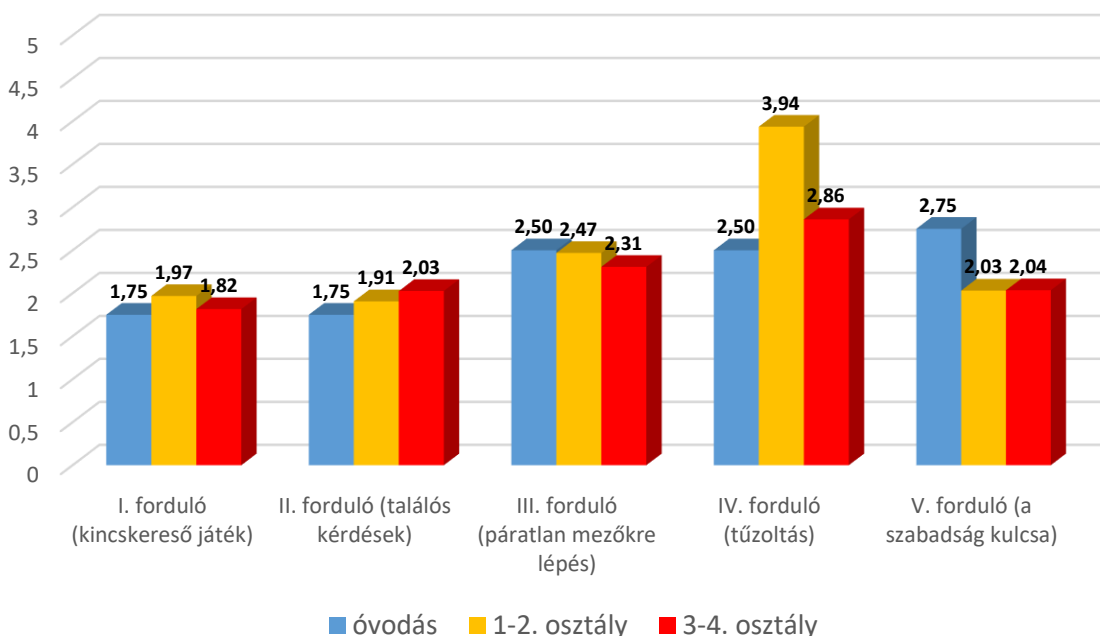
Mennyire vagy elégedett a verseny következő elemeivel?  
az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



### Mennyire tetszetek az egyes fordulók feladatai? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga

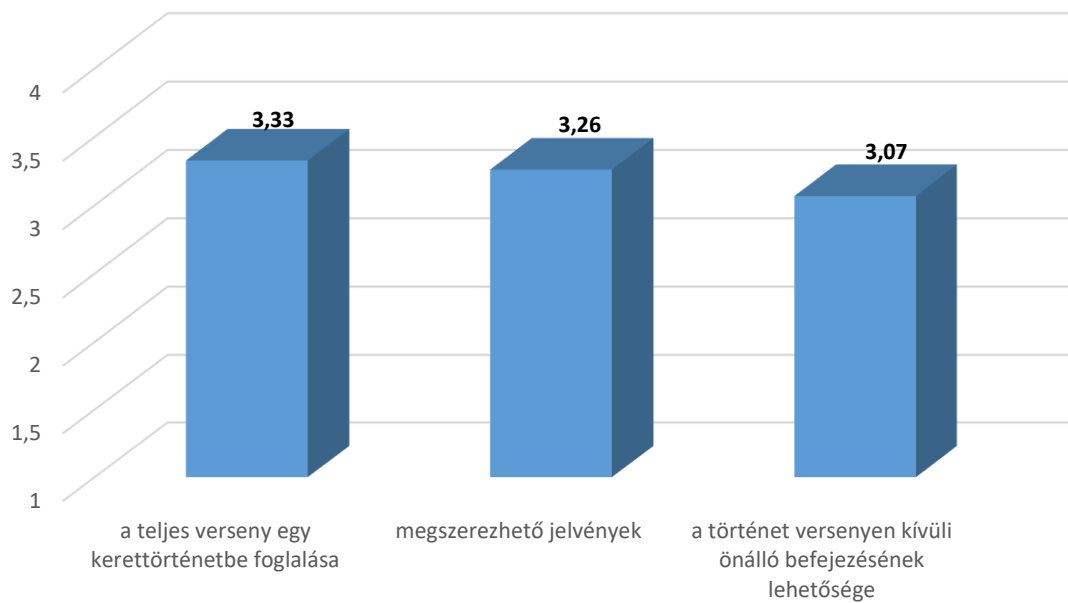


### Mennyire találtad nehéznek az egyes fordulók feladatait? ötfokú skálán mért eredmények átlaga (1: nagyon könnyű - 5: nagyon nehéz)

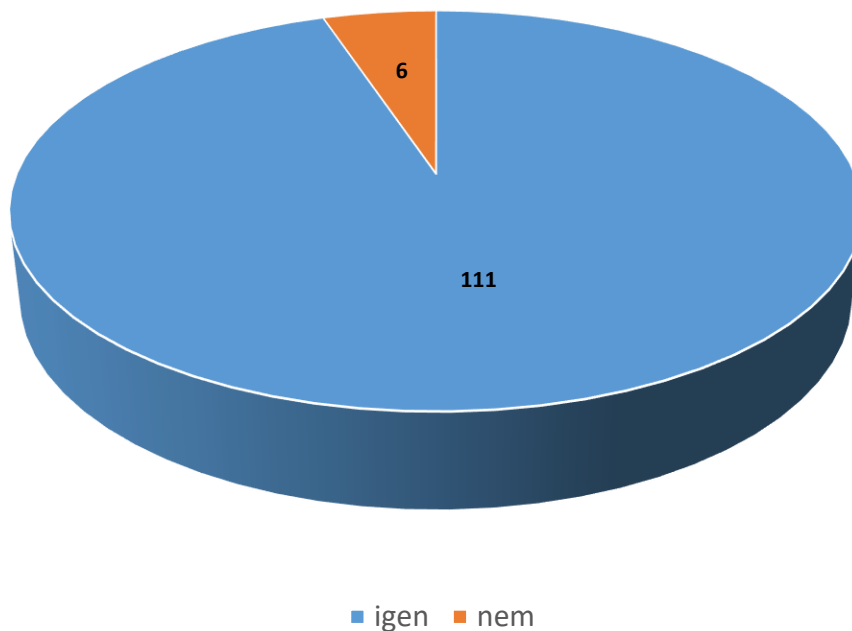




Mennyire voltak számodra fontosak a verseny következő elemei?  
négyfokú skálán mért eredmények átlaga  
(1: egyáltalán nem fontos - 4: nagyon fontos)



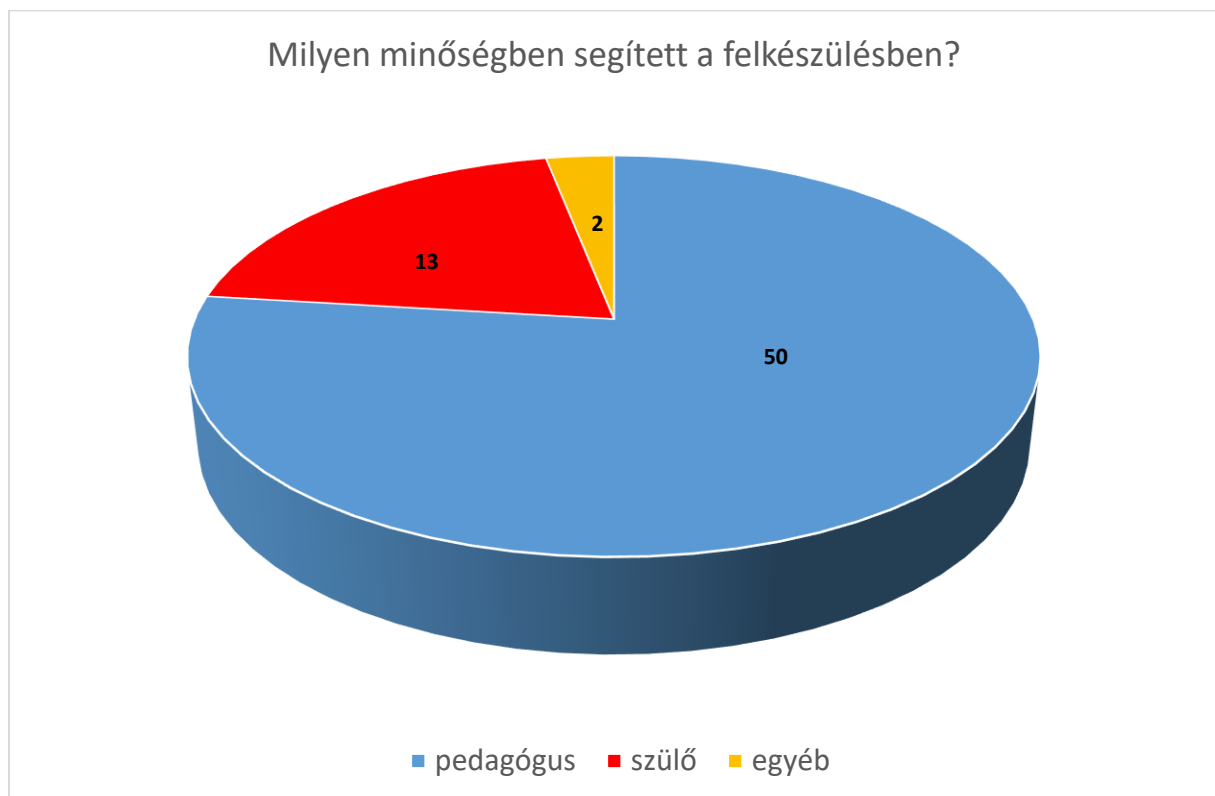
A következő tanévben részt vennél ismét a versenyen?



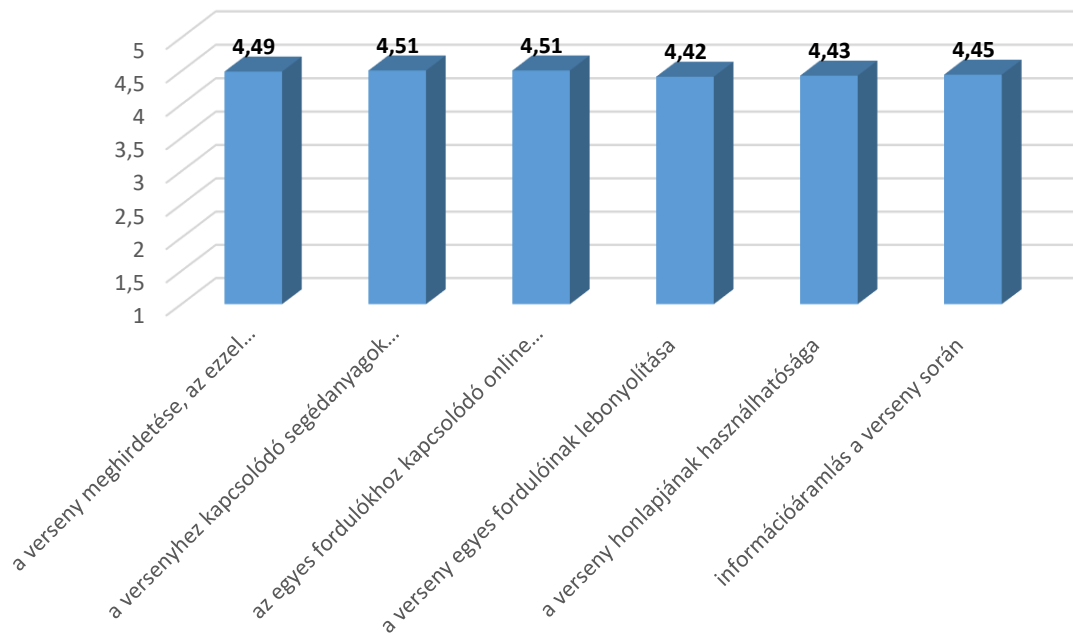
A résztvevők összességében igen pozitívan értékelték a versenyt és annak kivitelezését, egy 1-től 5-ig terjedő skálán 4,63-ra értékelték azt. Az egyes fordulók kitöltőinek számát megvizsgálva látható egy jelentős lemorzsolódás az első forduló után, illetve az utolsó forduló vonatkozásában egy kisebb felívelés, ez utóbbinak az oka valószínűleg az, hogy ebben az időszakban vettem részt az ELTE TÓK által szervezett Robotika, kódolás kisgyermekkorban 3. konferencián, ahol a versennyel kapcsolatban tartottam előadást. A lemorzsolódás további csökkentése érdekében a versenyzők erősebb motivációjára, a verseny és a feladatok iránti elkötelezettség erősítésére lesz szükség.

### Felkészítői kérdőívek

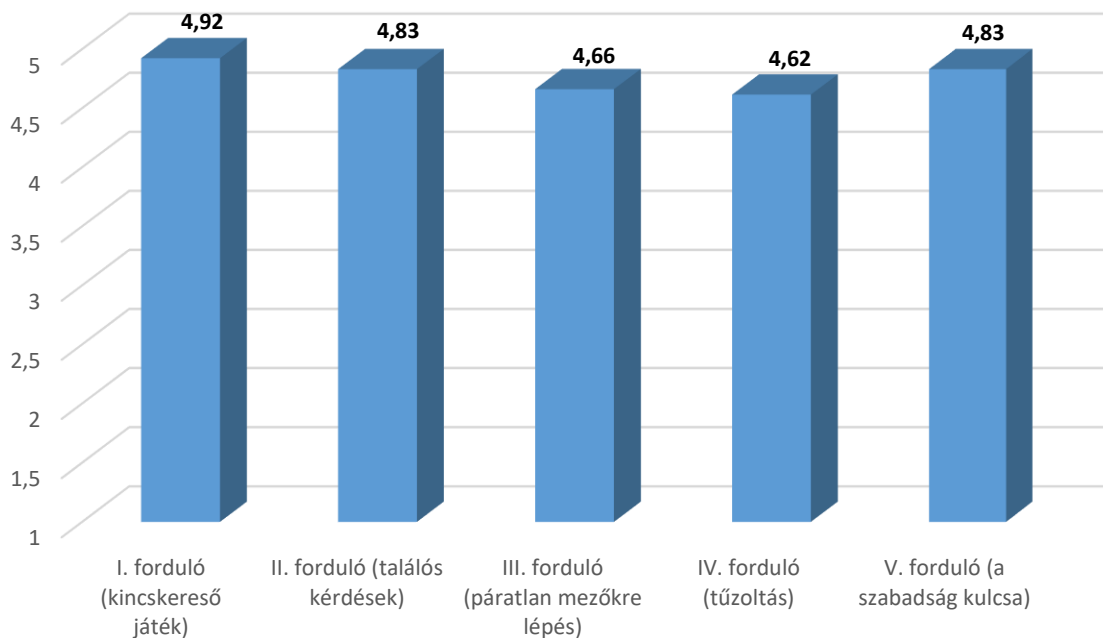
A kérdőívet kitöltő 65 személy összesen 644 gyermek felkészítésében vett részt. Így átlagosan egy felkészítőre 10 versenyző jutott, akik általában több korosztály munkájában is segítséget nyújtottak. Többségében pedagógusként kapcsolódtak be a versenybe, de szülők is akadtak közöttük.



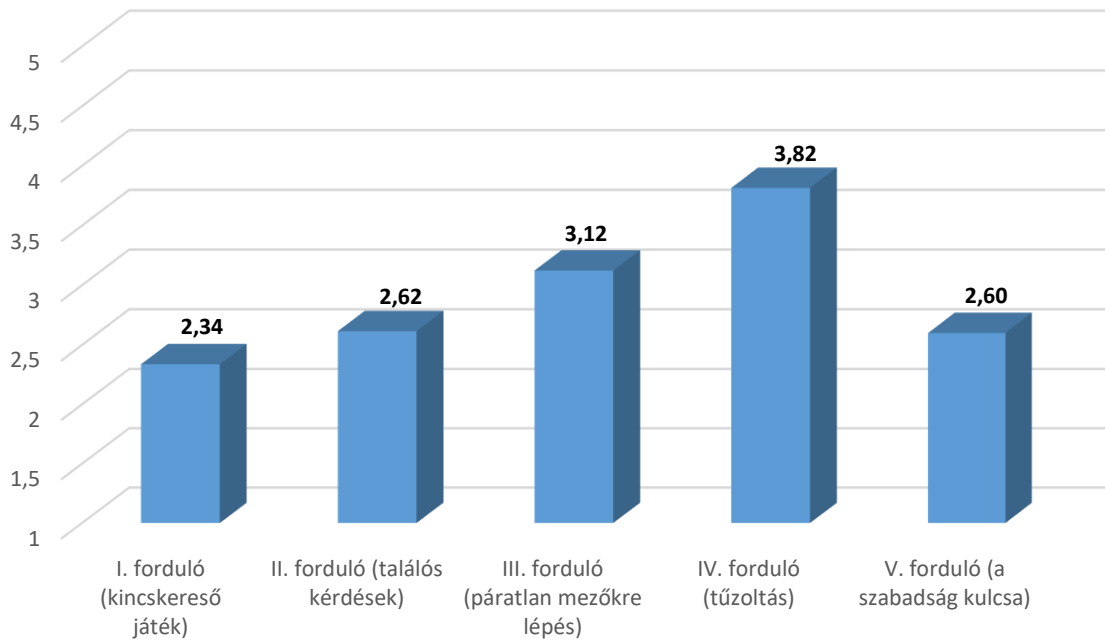
### Mennyire elégedett a verseny következő elemeivel? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



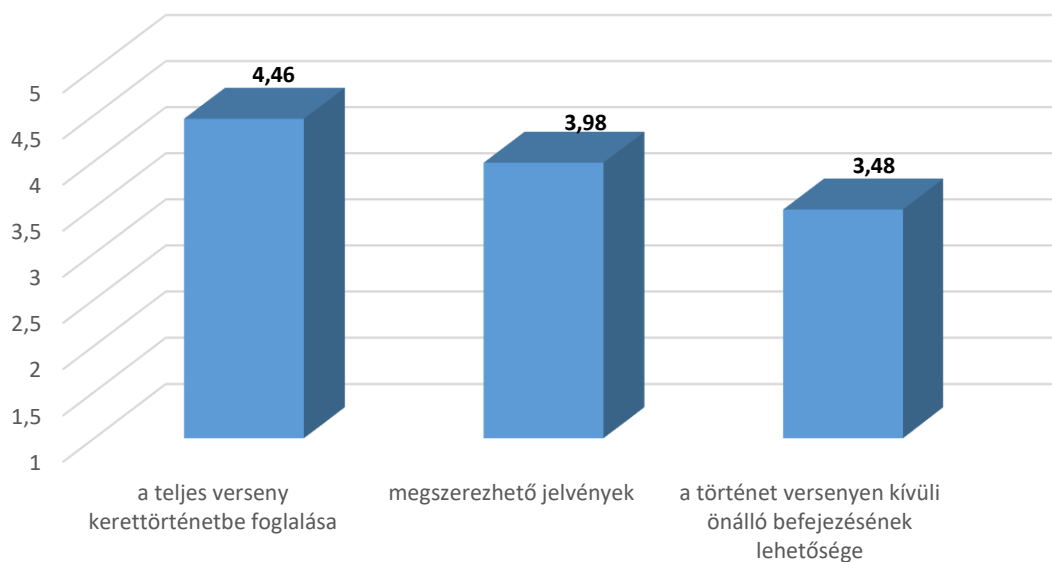
### Mennyire tetszettek az egyes fordulók feladatai? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



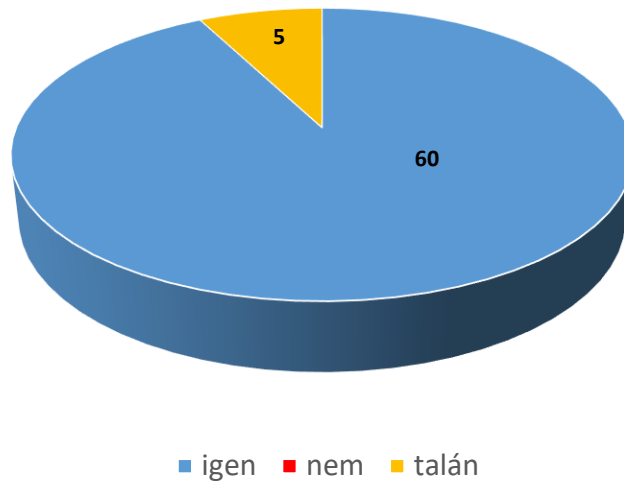
### Mennyire találta nehéznek az egyes fordulók feladatait? öt fokú skálán mért eredmények átlaga (1: nagyon könnyű - 5: nagyon nehéz)



### Mennyire találta a gyermekek szempontjából érdekesnek, motiválónak a következő elemeket? öt fokú skálán mért eredmények átlaga (1: egyáltalán nem fontos - 5: nagyon fontos)



A következő tanévben is részt venne a versenyen felkészítőként?



A felkészítők is igen pozitívan, egy 1-től 5-ig terjedő skálán 4,88-ra értékelték összességében a versenyt. Az egyéb megjegyzések között megjelenik a feladatok nehézségi szintjének növelése, a néhol szoros beküldési határidők.

Összességében a verseny az előzetes várakozásokat messze meghaladó létszámmal, sok befektetett munkával és energiával sikeresen került megrendezésre. További támogatókat felkutatva, a megvalósítás során szerzett tapasztalatokat és visszajelzéseket felhasználva a résztvevő gyermekek számára még vonzóbbá és élvezetesebbé tehető a következő évi megvalósítás.



„Éljen Zumdiana Jones”  
(egy versenyző)

Eger, 2019

Kiss András  
szervező