

Zagrebačka INFORMATIJADA Božo Težak 2010

Natjecanje u programiranju za miniće, kadete i juniore, učenike osnovnih i srednjih održava se prema Pravilniku INFORMATIJADE za natjecanja u programiranju. Pravilnik INFORMATIJADE se najvećim dijelom podudara s prijedlogom **Pravilnika za županijska i državna natjecanja u informatici-računalstvu.**

Ipak postoje i neke razlike od državnih pravila.

*Pravilnik Zagrebačke INFORMATIJADE u poglavlju koji regulira **mentorstvo** u potpunosti poštuje Opći pravilnik o natjecanju u Republici Hrvatskoj. Tako se našim pravilnikom ne priječi da učenik bude mentorom drugom učeniku, pače niti da učenik sam sebi može biti mentor. Čini se upravo suprotno, potiče se da upravo ona stvarna osoba koja je učenika-cu pripremala za natjecanje bude i prijavljena mentorom-icom.*

Skupine natjecatelja – natjecateljske kategorije po uzrastima su:

1. KLASA - liga mini VIJUGA

- § *minići A – učenici prvih i drugih razreda OŠ i stariji predškolci, **LOGO***
- § *minići B – učenici drugih i trećih razreda OŠ, **LOGO i Cpp.***

2. KLASA - Božo Težak, KADETI, **LOGO i Cpp/BASIC/Pascal**

- § *mlađi kadeti – učenici petih i šestih razreda OŠ,*
- § *stariji kadeti – učenici sedmih i osmih razreda OŠ,*

2. KLASA - Božo Težak, JUNIORI, **Cpp/Pascal**

- § *mlađi juniori – učenici prvih i drugih razreda SŠ*
- § *stariji juniori – učenici trećih i četvrtih razreda SŠ*

Nadalje, našim Pravilnikom omogućeno je utemeljeno **odvojeno vrednovanje rezultata unutar klase i uzrastne podskupine** (mlađi i stariji kadeti, ili minići A i minići B, ...), ali i po svakom razredu unutar uzrastne podskupine te prema programskom jeziku. Stoga za obje natjecateljske klase u svim podskupinama vrijedi pravilo da svaki natjecatelj, izuzev u kategoriji mlađih minića, dobiva **uređeni snop od pet zadataka** na način da:

- § 1,2,3 i 4-ti zadatak, ukupne vrijednosti 200 bodova, rješavaju natjecatelji za plasman u neparnim razredima, počevši od 3. r osnovne škole,
- § 2,3,4 i 5-ti zadatak, ukupne vrijednosti 280 bodova, rješavaju natjecatelji za plasman u parnim razredima, počevši od 4. r osnovne škole,

§ 1,2,3,4 i 5-ti zadatak, s ukupno mogućih 300 bodova, rješavaju natjecatelji za apsolutni plasman unutar svake uzrastne podskupine: stariji minići, mlađi kadeti, stariji kadeti, mlađi juniori i stariji juniori.

Nakon tri kola izlučuje se konačna lista finalista koji dobivaju pravo daljnjeg sudjelovanja u natjecanju. U svakoj podskupini i programskom jeziku, zavisno od rezultata, to može biti najviše 15 natjecatelja.

Nakon petog kola određuje se lista konačnih finalista koju sačinjava okvirno najviše 10 najboljih iz svakog natjecateljskog područja i uzrastne podskupine.

Konačni poredak natjecatelja određivat će se prema ukupnom broju bodova osvojenom u svim kolima natjecanja pri čemu će se izuzeti najslabiji rezultat za svakog natjecatelja. Konačni poredak **utrdivat će se za nekoliko razina:**

§ Na prvoj razini dobivat će se rang lista koja će vrijediti za svaku školu ili udrugu koja je svoje učenike prijavila za natjecanje.

§ Na drugoj razini mogu se, u slučaju dovoljnog broja natjecatelja, iskazati rezultati natjecatelja unutar gradske četvrti, a prema mjestu stanovanja natjecatelja.

§ Na trećoj razini dobivat će se rezultati natjecanja za područje cijelog našeg grada, odnosno drugih gradova sudionika, a

§ na posljednjoj, najvišoj razini bit će ukupni rezultati Zagrebačke INFORMATIJADE Božo Težak, za sve sudionike natjecanja uključujući i prijavljenike izvan područja Grada Zagreba.

Ovim modelom, provedenim u proteklim godinama, postala potpuno neupitna opravdanost primjene Zagrebačke INFORMATIJADE i za sva školska natjecanja u Gradu Zagrebu i zbog strukturnih i zbog troškovnih razloga.

Programerska područja jednaka su kao i za županijsko natjecanje, s tim da je svim kadetima, kao i prethodne četiri godine, a za razliku od državnih natjecanja koje je to omogućilo prošle godine, omogućeno i rješavanje u FMS LOGU, poboljšanoj inačici MSW Loga. Učenici trećih i četvrtih razreda ove godine moći će se natjecati i u programskom jeziku Cpp.

Natjecanja u svim klasama odvijaju se prema **satnici** koja se izrađuje za svako kolo.

Ukoliko se pojedinom kolu pristupa dolaskom u računalnu učionicu, svaki natjecatelj ima svoj **natjecateljski broj** iz kojeg je vidljiva oznaka učionice i računala odnosno radnog stola dodijeljenog natjecatelju.

Natjecateljsko vrijeme, predviđeno za rješavanje zadataka za miniće i kadete je dva sata (120 minuta), a za juniore tri sata (180 minuta).

Sa svrhom posebnog poticanja darovitosti, rukovodstvo natjecanja posebnom odlukom određenim natjecateljima može odobriti sudjelovanje i u višoj uzrastnoj kategoriji.

Zagrebačka INFORMATIJADA, odnosno njene preteče, natjecanja i smotre stvaralaštva uvedene su 2004. sa svrhom zaokruživanja ukupnog projekta poticanja darovitosti Zagrebačkog računalnog saveza.

Nadajući se da ni ove godine neće biti niti jedne škole koja nije spremna podržati učenike da se natječu u ime svoje škole na ovom natjecanju, posvećenom Bože Težaka, velikanu hrvatske znanosti, srdačno vas pozdravljamo.

Sva naša natjecanja i smotre informatičkog stvaralaštva odvijaju se pod zaštićenim znakom:

- ZA HRVATSKU DAROVITOST -

Hvala FER-u na sustavnoj potpori našim nastojanjima u proteklim godinama i davanju vlastitog prinosa poticanju hrvatske darovitosti na području školske informatike-računalstva. Hvala svim drugim ustanovama i pojedincima koji su prepoznali naš rad u posljednjih devet i pol godina.

Hvala svim suradnicima koji godinama ugrađuju dio sebe u ova natjecanja.

Ove godine je projekt poticanja darovitosti dobio drugo izdanje song i spota **100 godina BOŽE**, u kojem su glavni glumci zagrebački i hrvatski genijalci i genijalke. Pogledajte. Hvala našj najvećoj izdavačkoj kući CROATIA RECODS.

Hvala svim natjecateljima, njihovim roditeljima te školama i udrugama koje ih potiču.