



## Összefoglaló

A 2017/2018-as tanévben az Egri Balassi Bálint Általános Iskola informatika-munkacsoportja hagyományteremtő szándékkal ötfordulós online Bee-Bot logikai versenyt hirdetett óvodások és alsó tagozatos diákok számára, melynek célja a gyermekek érdeklődésének felkeltésén túl az algoritmikus gondolkodás és a kreativitás fejlesztése volt. A megmérettetés során a résztvevők Zümit, a dolgos méhecskét segítették végig kalandos útján. A verseny egyes fordulói a történet egy-egy fejezetét alkották, melyek során különböző feladatokat megoldva kísérhették végig kis barátjukat a kaptárba visszavezető kalandokkal teli, néhol veszélyes úton. A feladatok a Bee-Bot elnevezésű padlórobotok használatán alapultak, de azok nélkül is megoldhatóak voltak.

Az elgondolkodtató feladványokon túl, a résztvevők érdeklődésének fenntartását szolgálta a különböző tevékenységekkel megszerezhető jelvények rendszere.

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



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



Ezekon kívül a motiváció erősítése céljából a majdnem tökéletes munkákért, az összes feladat beküldéséért és azok hibátlan megoldásáért is járt kitűző.



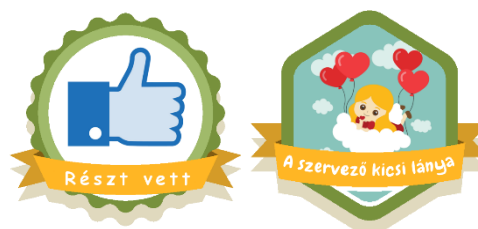
A versenybe menet közben becsatlakozók és a néhány fordulót kihagyók is külön kitüntetésben részesültek.



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



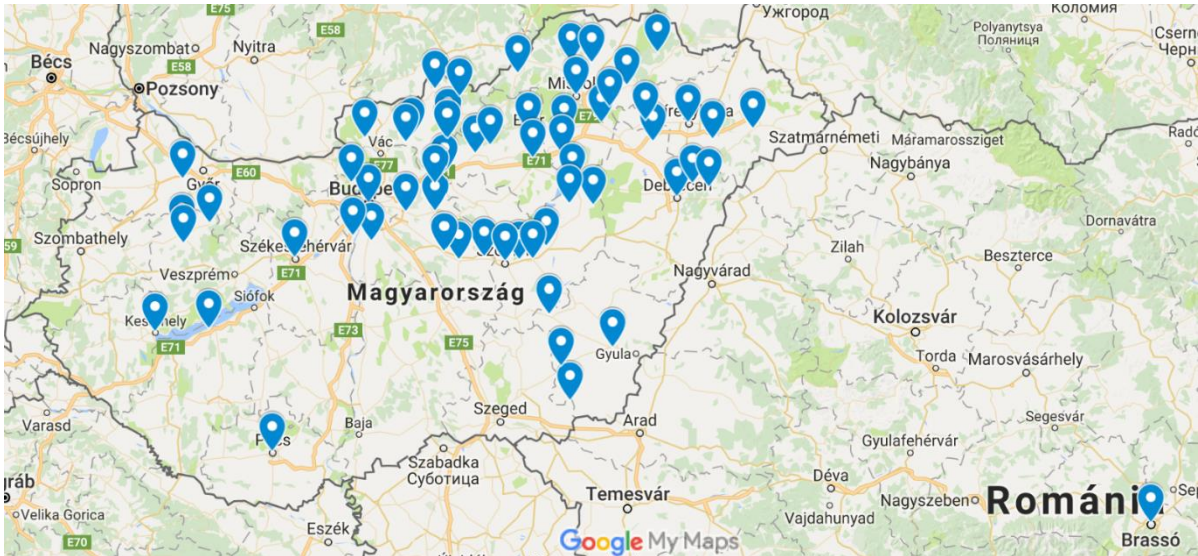
Hogy senki se maradjon jelvény nélkül, a verseny végeztével a részvételért mindenki kitüntetésben részesült, illetve egy egyedi jelvény is kiosztásra került. ☺



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.

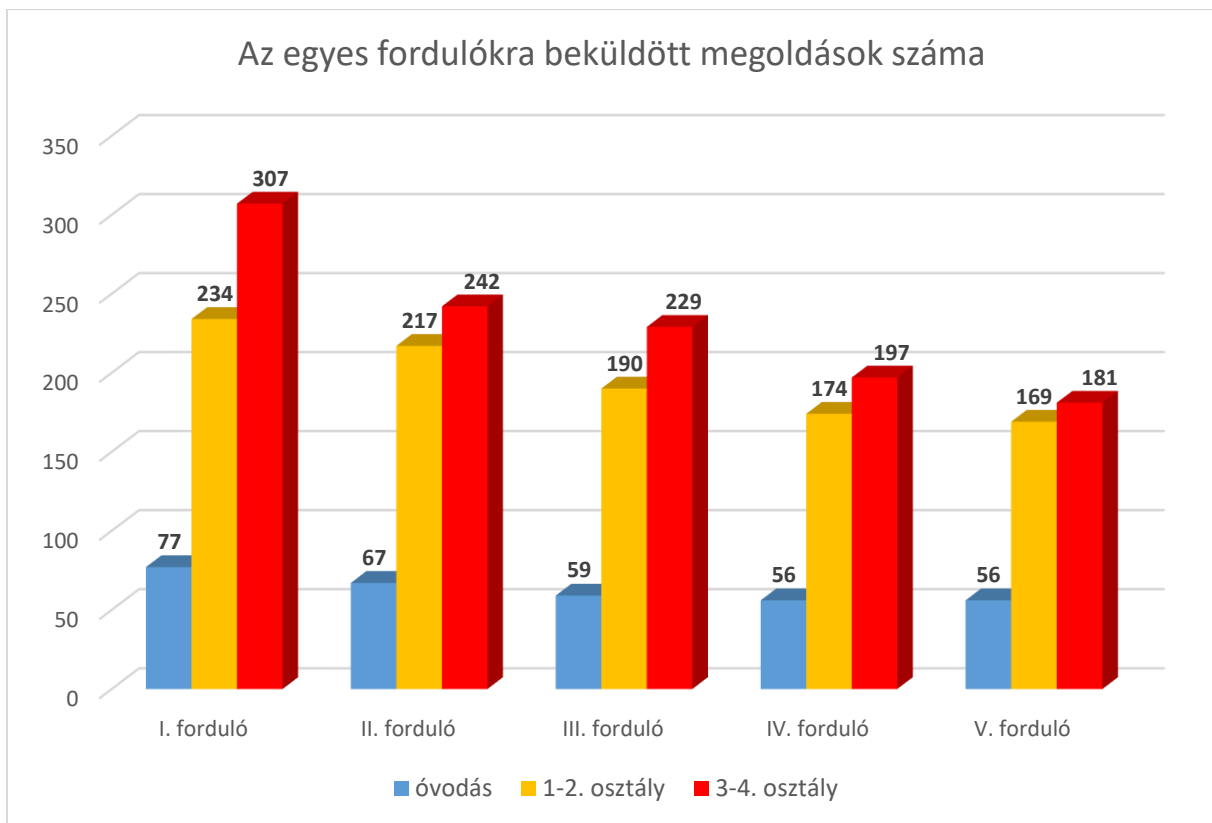
## Részvételi adatok

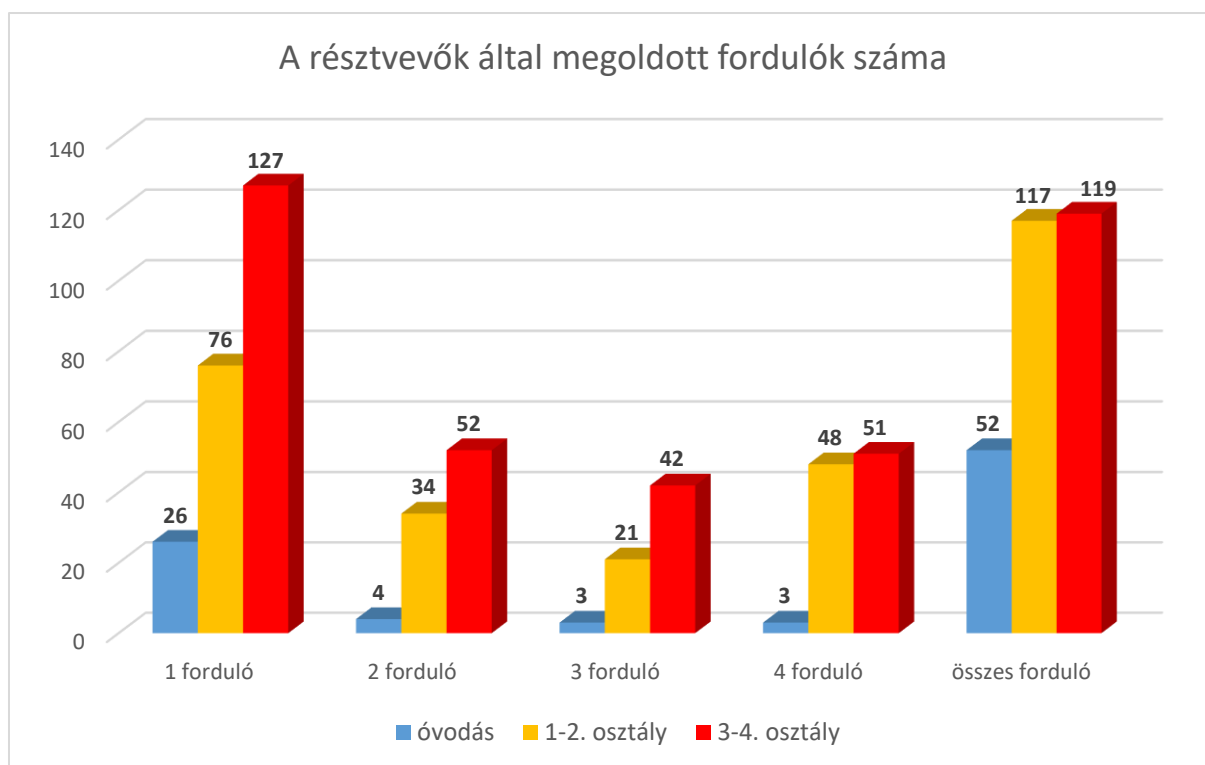
A versenyen összesen 775-en vettek részt az ország 59 településéről és egy határon túli városból.



Összesen 116 intézményből kerültek ki a versenyzők, 88 óvodás, 296 1-2. és 391 3-4. osztályos gyermek.

Az alábbiakban az egyes fordulók részvételi adatai tekinthetők meg.





## Eredmények

A verseny nem ért véget annak utolsó fordulójával, akinek volt kedve hozzá, az saját maga írhatta meg Zümi történetének záró sorait. Összesen 37 résztvevő élt ezzel a lehetőséggel, az általuk elkészített befejezések és az egész történet megtekinthető a verseny honlapján, a [www.beebotverseny.hu](http://www.beebotverseny.hu) oldalon.

Az egyes fordulók feladatainak alapjául a Bee-Bot padlórobotok szolgáltak, de sok résztvevőnek még nem volt lehetősége ezen eszközök kipróbálására, így a verseny végeztével elindítottuk Vándor-Bot programunkat, melynek során a résztvevő intézmények lehetőséget kapnak egy padlórobot kipróbálására, amit ezután továbbküldenek a következő intézmény számára. A programról további részletek olvashatók annak [Facebook-oldalán](#).



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 a LogMeIn Kft. és a Stiefel Eurocart Kft. támogatta. A legeredményesebb iskolának járó díjat (egy darab Bee-Bot padlórobotot) a Balázs-Diák Kft. ajánlotta fel, emellett az ő és az NI Hungary Kft. támogatásának köszönhetően indíthattuk el a korábban már bemutatott Vándor-Bot programunkat.

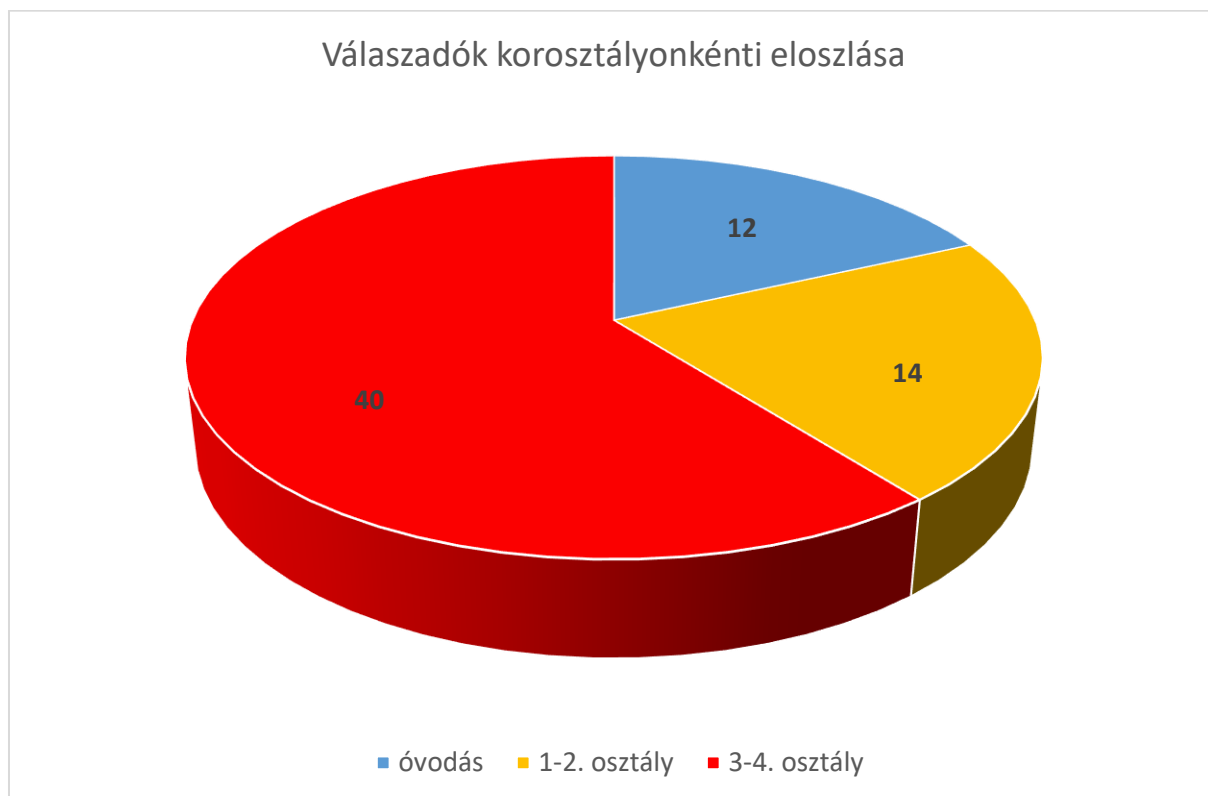
A résztvevők és azon belül is a hibátlanul teljesítő gyermekek magas száma miatt, csak kategóriánként az első helyezetteket tudtuk tárgyjutalomban részesíteni, amelyet iskolánk támogatásával postai úton juttatunk el számukra. Az óvodás korosztályban 7, az 1-2. osztályosban 13, a 3-4. osztályos korosztályban pedig 8 gyermek végzett az első helyen, tehát összesen 28 versenyző részesült tárgyjutalomban. Emellett minden résztvevő a verseny honlapjáról névre szóló emléklapot, a felkészítő és az 1-20. helyezést elérők pedig oklevelet tölthettek le.

A jövőben további támogatók bevonásával a résztvevők szélesebb köre részesülhet jutalomban, így azok is megfelelő díjazásban részesülhetnek, akik sokszor csak egy ponttal maradtak le az első helyezésről.

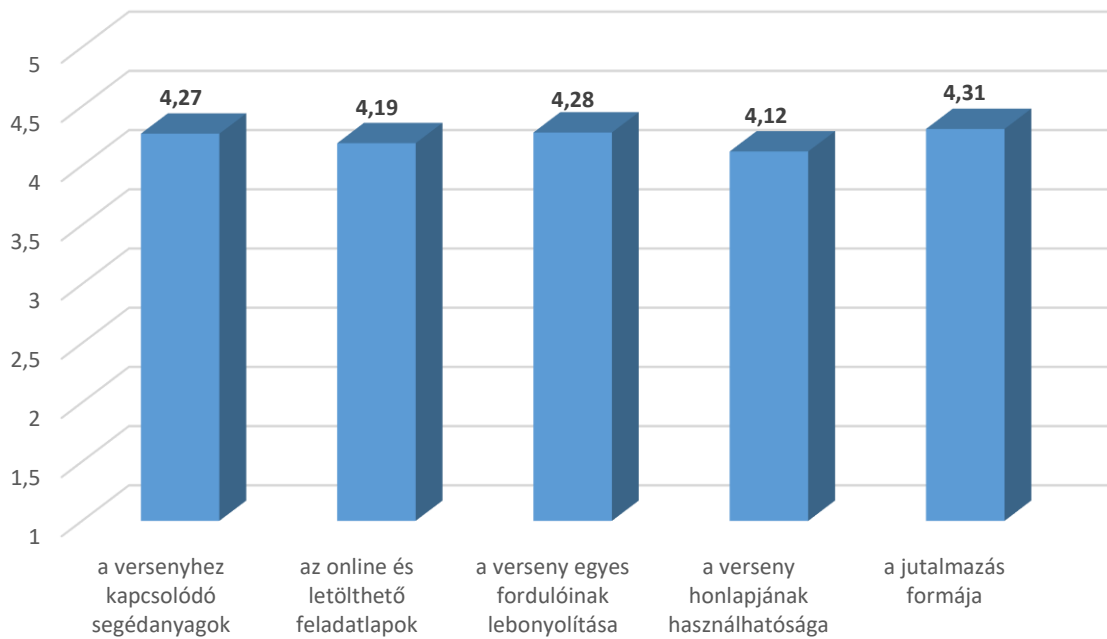
### Elégedettségi kérdőívek

A versenyen végeztével a résztvevő diákokat és felkészítőket megkértük, hogy egy rövid kérdőív segítségével mondják el a versennyel kapcsolatos tapasztalataikat, észrevételeiket. Összesen 66 versenyző és 34 felkészítő vett részt a kitöltésben, az alábbiakban az általuk adott válaszok rövid ismertetése következik.

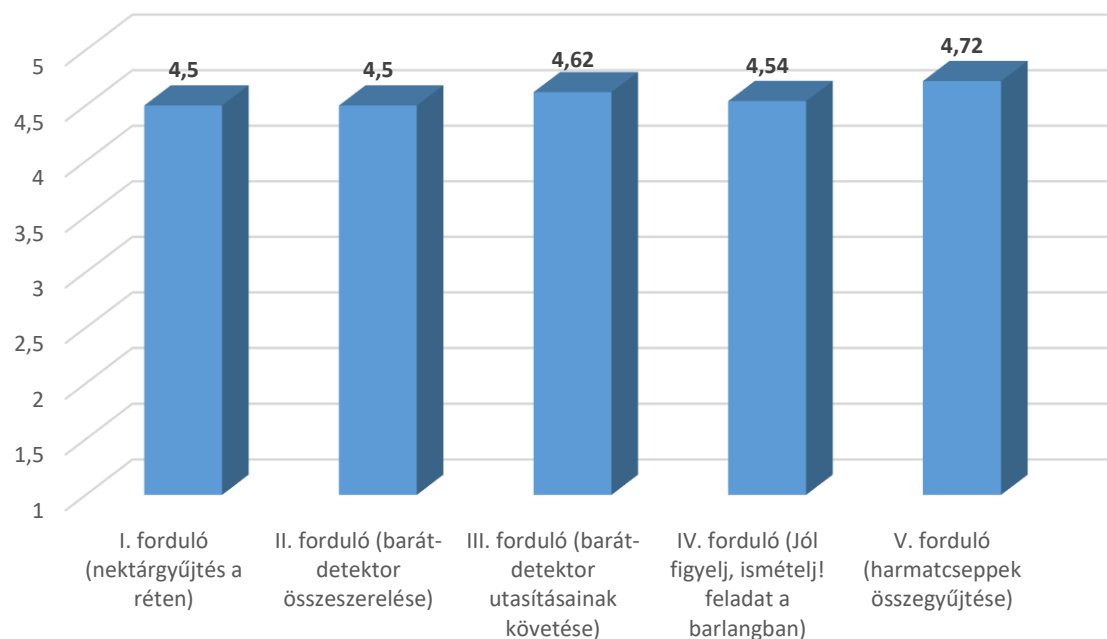
### Versenyzői kérdőívek



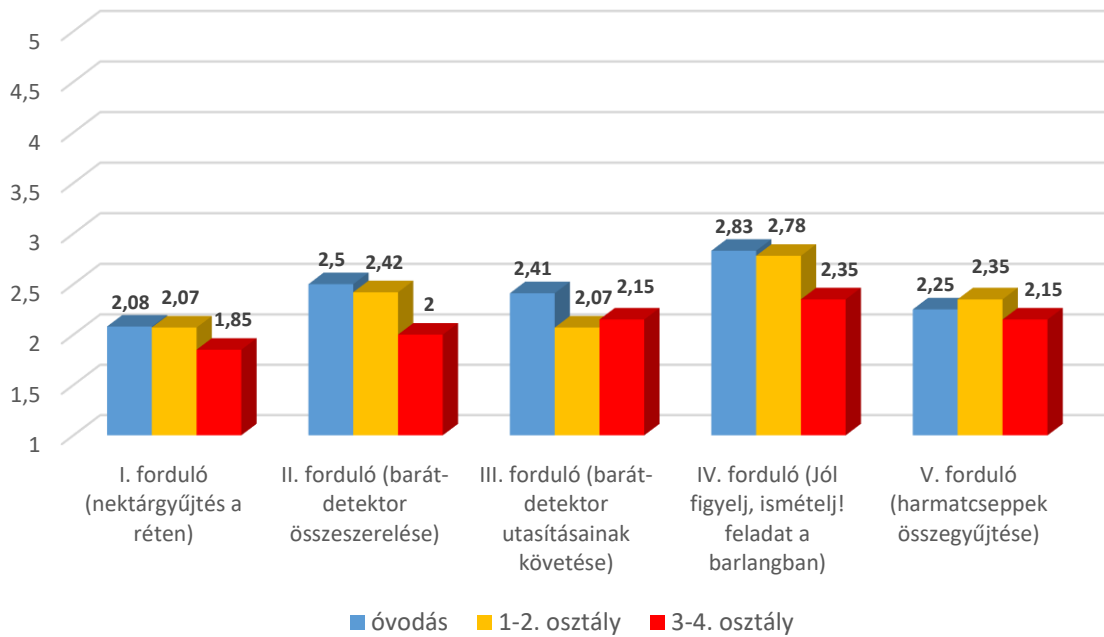
### Mennyire vagy elégedett a verseny következő elemeivel? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



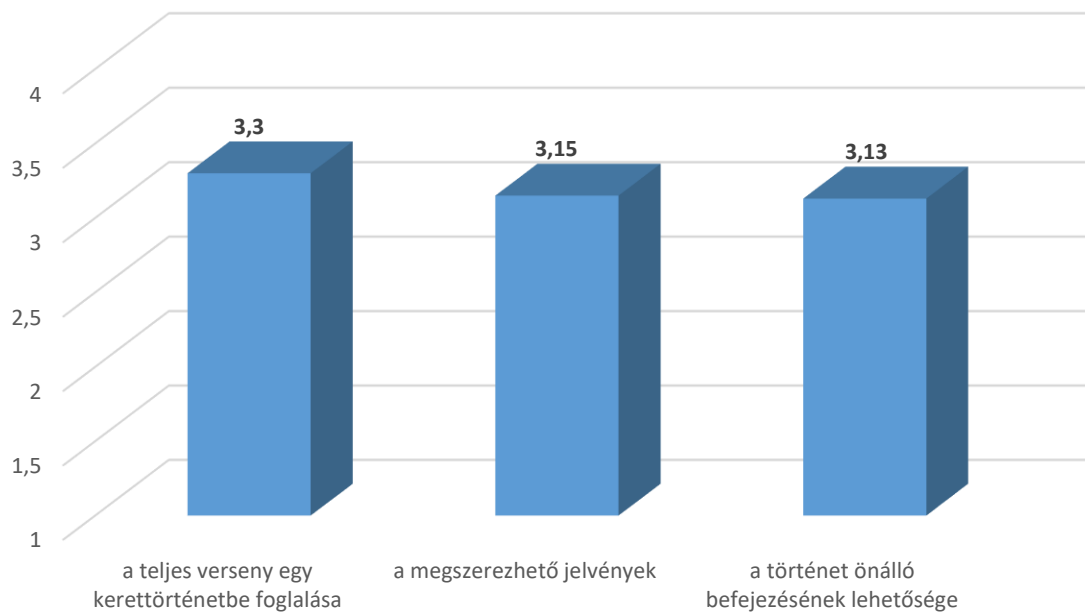
### Mennyire tetszettek az egyes fordulók feladatai? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



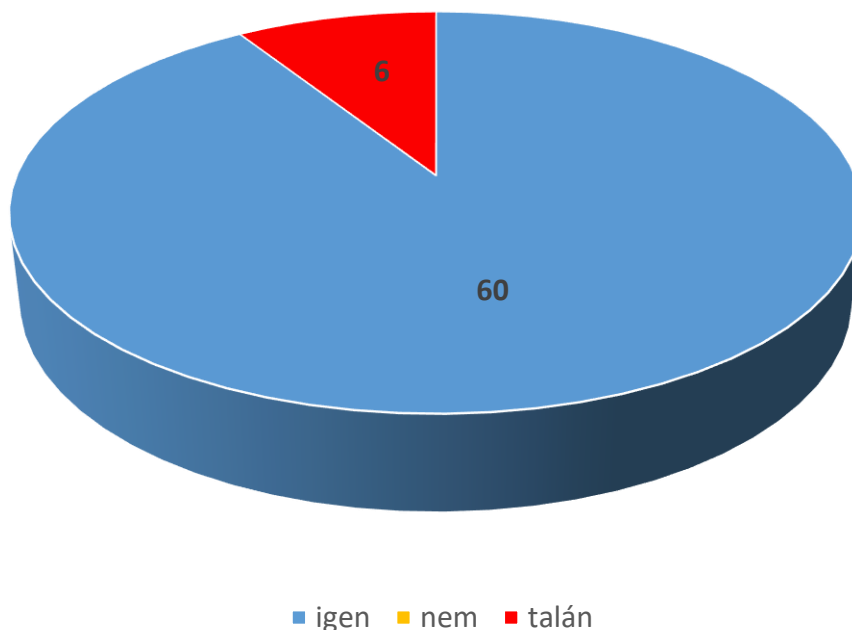
**Mennyire találtad nehéznek az egyes fordulók feladatait?**  
 ötfokú skálán mért eredmények átlaga (1: nagyon könnyű - 5: nagyon nehéz)



**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?



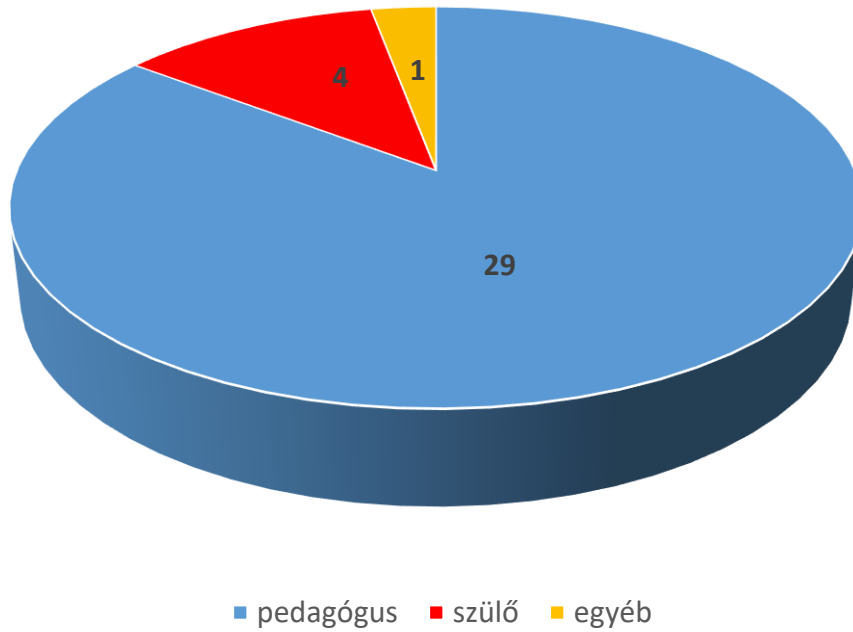
A résztvevők összességében igen pozitívan értékelték a versenyt és annak kivitelezését, egy 1-től 5-ig terjedő skálán 4,89-ra értékelték azt. A visszajelzések alapján a feladatok nehézségének emelése, azoknak az egyes korosztályok közötti pontosabb differenciálása szükséges a jövőben. Az egyes fordulók kitöltőinek számát megvizsgálva látható egy jelentős lemorzsolódás az első forduló után, 157 gyermek nem vett részt a további feladatok megoldásában. Ennek érdekében a versenyzők erősebb motivációjára, a verseny és a feladatok iránti elkötelezettség erősítésére lesz szükség a későbbiekben. Az egyéb észrevételek között megfogalmazódott a pontozási rendszer megváltoztatásának, újragondolásának igénye, mivel, ha valaki egyszer elhibázott valamit a megoldások során, annak kicsi esélye volt felzárkózni a többiekhez. Ennek megoldása valószínűleg a lemorzsolódás problémájára is pozitív hatással lenne. Emellett felmerült még, hogy Züminek lehetne több barátja, segítőtársa illetve az, hogy úrlény méhekkal is találkozhatna.

### Felkészítői kérdőívek

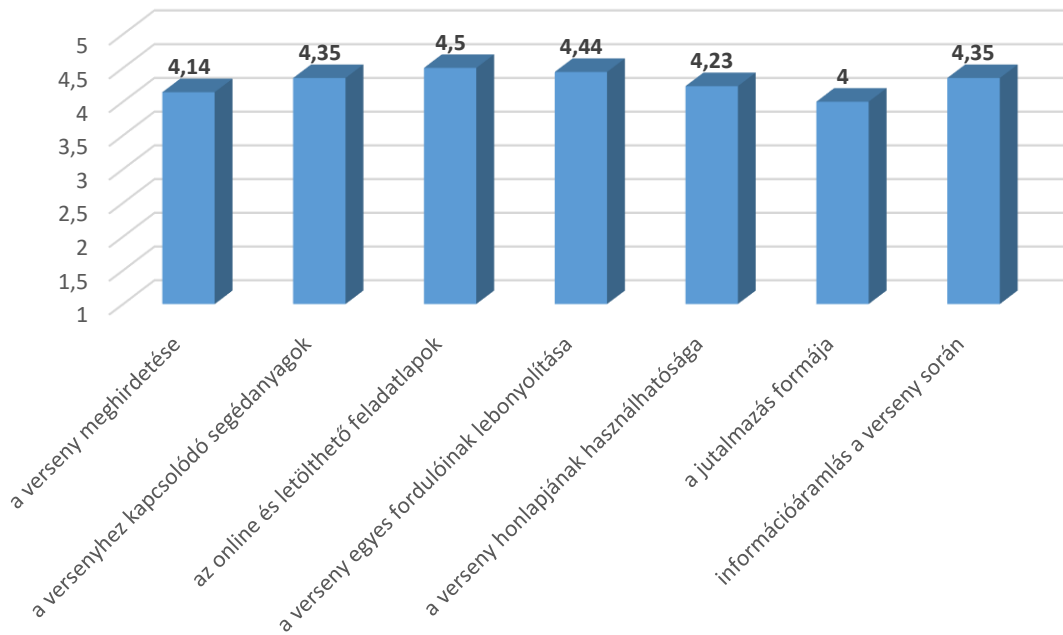
A kérdőívet kitöltő 34 személy összesen 363 gyermek felkészítésében vett részt. Így átlagosan egy felkészítőre 11 versenyző jutott, akik általában több korosztály munkájában is segítséget nyújtottak. Többségében pedagógusként kapcsolódtak be a versenybe, de szülők is akadtak közöttük.



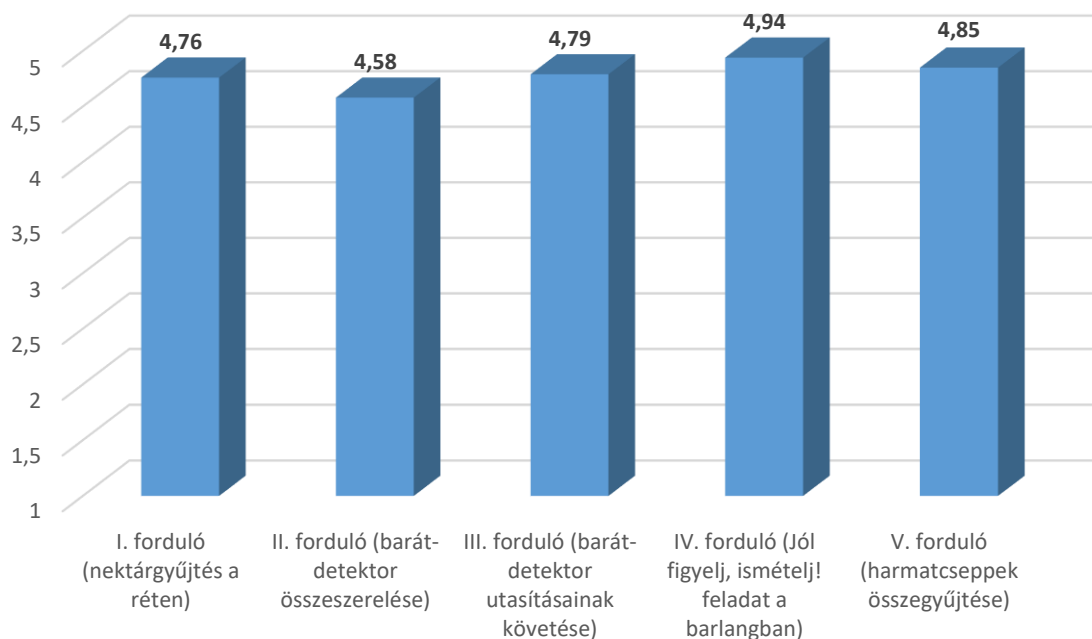
### Milyen minőségben segített a felkészülésben?



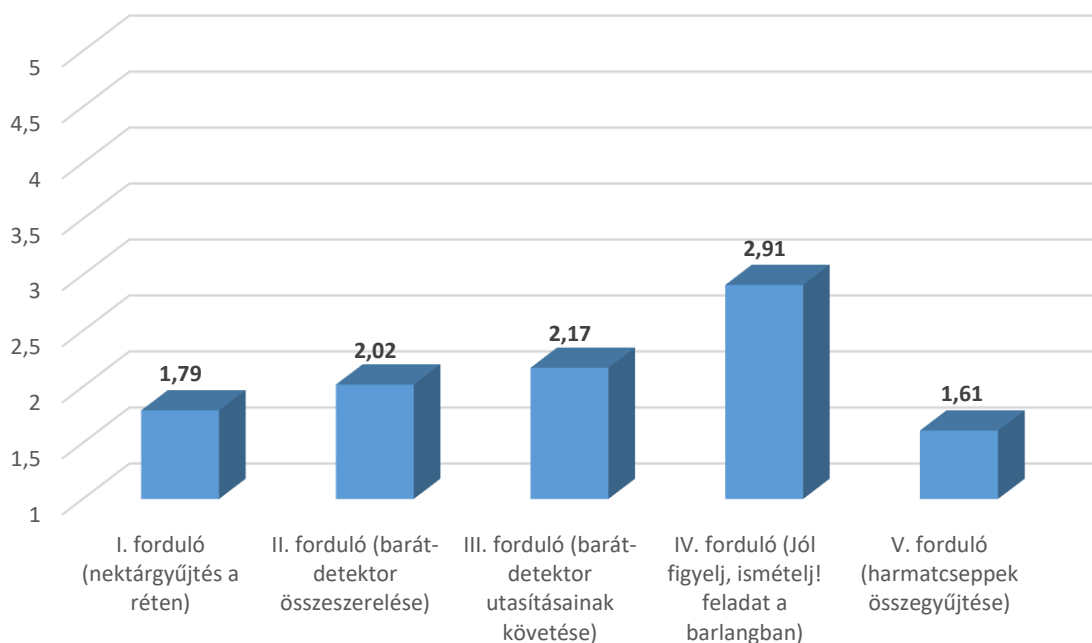
### Mennyire elégedett a verseny következő elemeivel? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



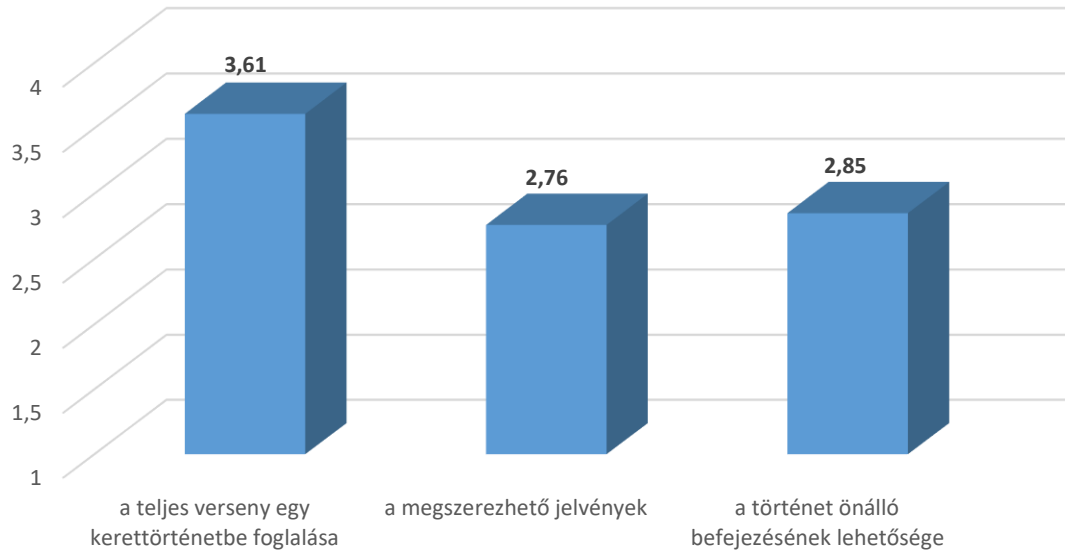
### Mennyire tetszettek az egyes fordulók feladatai? az eredmények ötfokú skálán mért átlaga



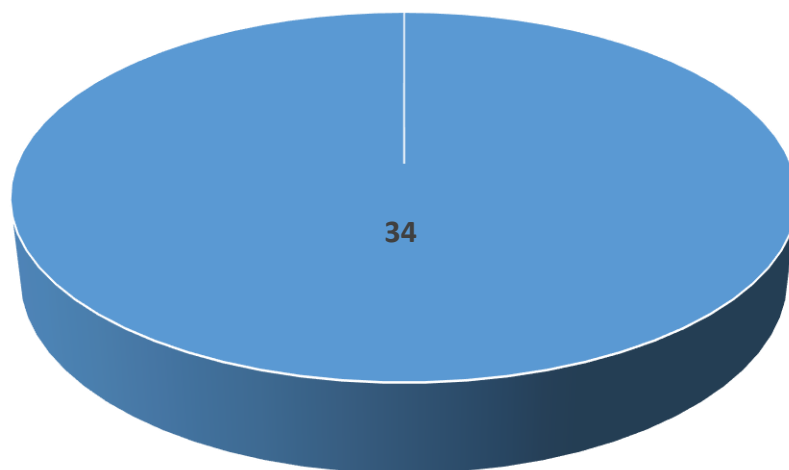
### Mennyire találta nehéznek az egyes fordulók feladatait? ötfokú skálán mért eredmények átlaga (1: nagyon könnyű - 5: nagyon nehéz)



Mennyire találta a gyermekek szempontjából érdekesnek, motiválónak a következő elemeket?  
négyfokú skálán mért eredmények átlaga  
(1: egyáltalán nem fontos - 4: nagyon fontos)



A következő tanévben is részt venne a versenyen felkészítőként?



■ igen ■ nem ■ talán

A felkészítők is igen pozitívan, egy 1-től 5-ig terjedő skálán 4,91-ra értékelték összességében a versenyt. Az egyéb megjegyzések között itt is megjelenik a feladatok korosztályonkénti differenciálásának problémája, a néhol szoros beküldési határidők és a helyezések rendszerének átgondolása.

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 Zümivel való kalandozás.



*Az egyik résztvevőtől kapott jutalmam, egy Bee-Bot ihletésű jármű.*

Eger, 2018

Kiss András  
szervező