

De CodeCup: talent verdiepen

De CodeCup is bedoeld voor leerlingen die de Informatica Olympiade met goed gevolg hebben doorlopen.
Kijk op: www.codecup.nl.

Meer weten?

Meer informatie over de Informatica Olympiade vindt u op de website: www.informaticaolympiade.nl en indien gewenst per e-mail bij onze coördinator, Willem van der Vegt (info@informaticaolympiade.nl).

Contactgegevens

Stichting Informatica Olympiade
Winthontlaan 200
3526 KV UTRECHT
e-mail: info@informaticaolympiade.nl
www.informaticaolympiade.nl

Sponsors

- Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap
- Eljakim Information Technology BV, Utrecht
- Rijksuniversiteit Groningen
- SLO, nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling
- Universiteit Leiden
- Technische Universiteit Eindhoven
- Universiteit Twente
- Christelijke Hogeschool Windesheim
- Radboud Universiteit
- Technische Universiteit Delft
- Universiteit Utrecht
- Vrije Universiteit Amsterdam
- ASML
- Acer



Colofon

Publicatie van de gezamenlijke olympiades

tekst Stichting Nederlandse Informatica Olympiade

productie SLO

vormgeving Queenie Productions, Almelo

druk Totdrukwerk, Apeldoorn

uitgave september 2019



Daag uw leerlingen uit met pittige opgaven

Informatica Olympiade 2020



Beverwedstrijd:
6 t/m 15 november 2019
NIO: 15 september 2019 t/m 14 januari 2020
Internationale: zomer 2020 in Singapore

Zijn uw leerlingen dol op bètavakken? Laat ze dan eens meedoen met de nationale olympiades: dé scholierenwedstrijden voor exacte vakken. Een uitgelezen kans om in prettige competitie het beste van het brein te vragen. Bovendien leren ze er leeftijdgenoten kennen die net zoveel plezier in bètavakken hebben als zij. Dus of het nu om meedoen of die felbegeerde medaille gaat: er is genoeg te winnen. Daag uw leerlingen uit en vraag of ze meedoen!

Arie Slob | Minister voor Basis- en Voortgezet Onderwijs en Media

Informatica

Olympiade 2020

De Beverwedstrijd is bedoeld om talent te ontdekken.

De Informatica Olympiade is bedoeld om talent te ontwikkelen.



Drie wedstrijden

De Stichting Informatica Olympiade organiseert drie wedstrijden: de Beverwedstrijd, de Nederlandse Informatica Olympiade en de CodeCup. De Beverwedstrijd is bedoeld om talent voor informatica te ontdekken, de Nederlandse Informatica Olympiade om talent voor informatica te ontwikkelen en de CodeCup om ervaren leerlingen een ultieme uitdaging te bieden. Deelname aan alle wedstrijden is gratis.

De Beverwedstrijd: talent ontdekken

De Stichting Informatica Olympiade wil leerlingen uitdagen hun talent te ontdekken en te volgen. De Beverwedstrijd kent vijf groepen: groep 5 & 6 en groep 7 & 8 van het po en klas 1 & 2, klas 3 & 4, klas 5 & 6 van het vo. Er is geen voorkennis nodig. Elk van de vijf groepen krijgt via internet vijftien opgaven voorgelegd; vijf makkelijke, die iedere leerling kan oplossen, vijf gemiddelde en vijf pittige opgaven. Sommige opgaven zijn meerkeuze, en er zijn ook steeds meer interactieve opgaven. De wedstrijd duurt 40 minuten en past dus in een lesuur. In 2018 deden ongeveer 19.000 leerlingen mee, afkomstig van meer dan 350 scholen.

Op school is een coördinator nodig die:

- de leerlingenaantallen aan ons doorgeeft;
- computerlokalen reserveert;
- de surveillance regelt.

De coördinator van een school wordt aan onze kant ondersteund door de wedstrijd-leider Victor Schmidt. De Beverwedstrijd vindt plaats in de Beverweek: medio november 2019. Inschrijven van de school kan vanaf 1 september 2019 door een email aan info@beverwedstrijd.nl te sturen. Wij helpen u dan verder met de inschrijving van uw school en leerlingen. De beste leerlingen worden uitgenodigd voor een tweede ronde. Deze vindt plaats in het voorjaar van 2020 op de Universiteit Leiden. Kijk voor meer informatie op: www.beverwedstrijd.nl.

De Informatica Olympiade: talent ontwikkelen

De Informatica Olympiade is bedoeld om informaticatalent te ontwikkelen vanaf de eerste klas. De eerste ronde bestaat uit twaalf opgaven. Een leerling kan in totaal 700 punten behalen. Bij 200 of meer punten krijgt hij/zij een certificaat. Heeft een leerling tussen de 200 en 399 punten dan staat op het certificaat de vermelding Brons, tussen de 400 en 599 punten de vermelding Zilver en bij 600 punten of meer punten de vermelding Goud.

Op de website van de Informatica Olympiade staat een link naar onze interactieve cursus Python. U kunt talentvolle leerlingen attenderen op de mogelijkheden. De cursus en de opgaven voor de eerste ronde staan vanaf 15 september 2019 online en dienen voor 15 januari 2020 te worden ingeleverd. Er is dus veel tijd voor het leren van de programmeertaal en het oplossen van de

opgaven. De interactieve cursus Python en de opgaven van de Informatica Olympiade kunnen een rol spelen bij het keuzevak informatica. Neem voor overleg contact op met wedstrijd-leider Willem van der Vegt (info@informaticaolympiade.nl).

Informatica Olympiade: tweede ronde

De beste honderd leerlingen uit de eerste ronde worden uitgenodigd voor de tweede ronde. Deze heeft plaats in het vroege voorjaar van 2020 bij de Universiteit Twente.

Informatica Olympiade: scholing

De beste tien à twaalf leerlingen uit de tweede ronde worden uitgenodigd voor een driedaagse scholing. Daarin komen in een vlot tempo allerlei oplossingsmethoden, algoritmes en programmeertechnieken aan de orde.

Informatica Olympiade: finale

De finale vindt plaats eind april 2020. Het gaat er dan om de beste vier leerlingen te selecteren: de winnaars van de Nederlandse Informatica Olympiade 2019-2020. Deze leerlingen krijgen vervolgens nog meerdere scholingsdagen aangeboden op verschillende universiteiten.

Internationale olympiade: Singapore

De vier winnaars gaan in de zomer van 2020 naar Singapore om samen met leerlingen van ongeveer 80 landen deel te nemen aan de International Olympiad in Informatics (IOI) 2020.

www.informaticaolympiade.nl

