

Tekmovanje Bober

Tekmovanje Bober je mednarodno tekmovanje v informacijski in računalniški pismenosti učencev osnovnih in srednjih šol. Bober je individualno tekmovanje, zato sodelovanje med učenci ni dovoljeno. Med tekmovanjem morate poskrbeti, da bodo učenci na vprašanja odgovarjali samostojno in si pri tem ne bodo pomagali z iskanjem informacij po spletnih straneh. Učenci med tekmovanjem ne smejo uporabljati nikakršnih pomagal, kot so pisanje zapiskov ali uporaba računalna.

Splošne informacije o tekmovanju

Tekmovanje je sestavljen iz 15 nalog, pri katerih je mogoče izbirati med 4 možnimi odgovori. Tekmovanje traja 45 minut.

Tekmovanje lahko izvedete od 8. do 11. novembra 2011 med 7. in 19. uro.

Spletna registracija

Pred tekmovanjem je potrebna registracija koordinatorjev. Koordinatorji se lahko registrirajo na spletni strani <http://bober.acm.si/bober> v času od 15. do 31. oktobra 2011.

Pri registraciji je potrebno posredovati kontaktne podatke koordinatorja in njegove šole, skupaj s približno oceno števila tekmovalcev s šole, ki jo prijavljajo. Šola lahko ima prijavljenega več kot enega koordinatorja.

Po registraciji bo koordinator prejel aktivacijske kode za različne kategorije (Bobrček, Mladi bober, Bober in Stari bober). Učenci bodo potrebovali te kode pri registraciji, zato jih prosimo shranite. Poleg teh kod, pa boste prejeli tudi „Učiteljevo geslo“, ki je namenjeno le koordinatorju. Tega gesla ne povejte nikomur. Uporabite ga lahko za prijavo v sistem kot učitelj na povezavi <http://bober.acm.si/bober/teacher/login>. Kode bodo poslani tudi na vaš e-poštni naslov.

Kako poteka tekmovanje

Pred tekmovanjem:

Pred začetkom tekmovanja preverite, ali imajo učenci dostop do spletne strani tekmovanja (<http://bober.acm.si/bober>) in nimajo pri sebi nikakršnih nedovoljenih pripomočkov. Učence seznanimi s pravili tekmovanja in točkovanja.

Preden učenci začnejo s tekmovanjem se morajo registrirati, pri čemer posredujejo svoje osebne podatke. Če je potrebno, lahko učitelj učencem pri tem pomaga. Po vnosu osebnih podatkov, učenci vnesejo še aktivacijsko kodo, ki jo je koordinator prejel pri registraciji. Predlagamo, da to kodo napišete na tablo tik pred začetkom tekmovanja.

Začetek tekmovanja:

Po registraciji lahko učenci začnejo s tekmovanjem. Učenci lahko s tekmovanjem začnejo, ko so pripravljeni, sistem pa jih bo opozoril, ko bodo porabili vseh 45 minut, ki so jim na voljo.

Težave v času tekmovanja:

Če učenci ne morejo končati tekmovanja zaradi nepričakovanih težav (kot so na primer težave z računalnikom ali internetno povezavo), lahko s tekmovanjem nadaljujejo kasneje s ponovno prijavo v sistem. Učenec lahko ponovi celotno tekmovanje samo v izjemnih primerih, s čimer se mora strinjati tudi organizator tekmovanja.

Vrednotenje

Pri vsakem vprašanju so na voljo 4 možni odgovori, od katerih je le eden pravilen. Učenec dobi točke za vsak pravilen odgovor, za napačnega pa točke izgubi. Če učenec ne odgovori na vprašanje se število točk ne spremeni.

Vprašanja so narejena v 3 različnih zahtevnostnih stopnjah: lahka, srednja in težka. Število točk (pridobljenih ali izgubljenih) je odvisno od zahtevnosti vprašanja.

Lahka:

Pravilen odgovor: 6 točk

Napačen odgovor: -2 točki

Srednja:

Pravilen odgovor: 9 točk

Nepravilen odgovor: -3 točke

Težka:

Pravilen odgovor: 12 točk

Nepravilen odgovor: -4 točke

Rezultati in nagrade

Rezultati in priznanja bodo podeljena v skladu s pravilnikom tekmovanja in razpisom za tekoče šolsko leto.

Varovanje osebnih podatkov

Podatki o učencih in učiteljih bodo uporabljeni zgolj za namene tekmovanja. Za varovanje osebnih podatkov je poskrbljeno v skladu z Zakonom o varovanju osebnih podatkov.

Rezultati tekmovanja so lahko uporabljeni v raziskovalne namene. Pri tem ne bomo identificirali posameznih učencev ali šol.

Predhodne priprave

Priporočamo, da se pred pričetkom tekmovanja seznanite s tekmovalnim sistemom in pravili tekmovanja. Učenci lahko poskusijo z reševanjem tekmovalnih nalog iz preteklih let, ki so za vajo na voljo na spletni strani <http://bober.acm.si/bober>. Naj vas ne preseneti, da naloge za vajo še niso na voljo za vse tekmovalne kategorije, saj v preteklem letu nismo izvedli tekmovanja v vseh kategorijah.

Vsako leto po tekmovanju bomo v sistem z vajami dodali tekmovalne naloge. Naloge za vajo lahko učitelji uporabite za popestritev pri poučevanju računalništva in informatike.

Povratne informacije in vprašanja

Če imate vprašanja ali predloge za izboljšanje, prosimo, da nas kontaktirate. Povratne informacije o funkcionalnosti sistema lahko posredujete s klikom na 'Kontaktirajte nas' v menijski vrstici. Odgovore na pogosto zastavljena vprašanja lahko preberete s klikom na 'Pogosto vprašanja'.

Zelo veseli bomo vašega mnenja o tekmovanju in nalogah. Lahko pa nam tudi predlagate, kakšno nalogo.

Več

Več informacij si lahko preberete v Pravilniku o tekmovanju Bober in Razpisu za letošnje šolsko leto.