

# O konkursie Bóbr

**Bóbr** to polska nazwa powołanego do życia w 2004 roku na Litwie międzynarodowego konkursu Bebras z zakresu informatyki oraz technologii informacyjnej i komunikacyjnej.

Pod adresem <http://www.bebas.org/> znajduje się strona Konkursu Bebras.

Konkurs Bóbr jest adresowany do uczniów we wszystkich typach szkół. Udział w Konkursie nie jest związany z żadną opłatą, w przyszłości jednak nie wyklucza się wprowadzenia opłat na wzór innych konkursów, takich jak Kangur.

## Cele konkursu

Głównym celem konkursu jest rozwój i kształtowanie myślenia algorytmicznego i komputacyjnego oraz popularyzacja posługiwania się technologią informacyjną i komunikacyjną wśród wszystkich uczniów na wszystkich etapach edukacyjnych.

W szczególności konkurs ma na celu:

- zwiększenie zaangażowania uczniów w stosowaniu komputerów i technologii informacyjnej podczas poznawania różnych dziedzin od samego początku pobytu w szkole, przyczynianie się do rozwoju i kształtowania twórczego podejścia przy zdobywania wiedzy i umiejętności,
- sprzyjanie wyrównywaniu szans stosowania tej technologii w grupach dziewcząt i chłopców posiadających dostęp do komputerów, jak i nie mających takiego dostępu,
- zachęcanie uczniów do zdobywania umiejętności potrzebnych w ich życiu osobistym i w przyszłej pracy zawodowej,
- stwarzanie okazji do wymiany doświadczeń między uczniami i nauczycielami z różnych szkół w różnych krajach.

Posługiwanie się technologią niesie w sobie wiele ważnych aspektów poznawczych, społecznych i kulturowych. W konkursie mocno akcentowane są elementy międzykulturowe i europejskie.

## Zadania konkursowe

Charakter zadań konkursowych ma duży wpływ na zainteresowanie konkursem. Zadania w konkursie Bóbr są na ogół związane z posługiwaniem się komputerem i jego oprogramowaniem przy rozwiązywaniu różnych sytuacji i problemów, pochodzących z różnych zastosowań i przedmiotów nauczania takich jak: język ojczysty, język obcy, geografia, historia, sztuka, technika i matematyka. Niektóre zadania dotyczą budowy komputerów, inne oprogramowania użytkowego. Zadania często są związane również z kulturą i językiem. Wiele zadań umożliwia uczniom wykazanie się umiejętnościami algorytmicznego myślenia.

Zadania są testowe. Aby rozwiązać zadanie należy: wybrać jedną poprawną odpowiedź spośród na ogół czterech możliwych, lub wpisać odpowiedź w okienku lub wykonać inne czynności prowadzące do rozwiązania, o których jest mowa w zadaniu. Rozwiązania można poprawiać.