



AUF LOS GEHT'S LOS!

BIBER – Der internationale Informatikwettbewerb

NIMM AM WETTBEWERB TEIL!

- Für alle Schulkinder ab 8 Jahren!
- Die Teilnahme ist nur in der Schule von der 3. bis zur 13. Schulstufe möglich.
- Die Teilnahme am Biber Wettbewerb ist freiwillig und kostenlos.
- Pro Schule muss sich eine Lehrperson (Koordinator bzw. Koordinatorin) zuerst registrieren und kann erst dann die interessierten Schülerinnen und Schüler anmelden bzw. die Anzahl der teilnehmenden Schüler bekanntgeben.
- Der Wettbewerb wird online auf PCs oder Laptops üblicherweise im Rahmen des Unterrichts durchgeführt.
- Jeder Test besteht aus 15 Aufgaben (9 in der Volksschule) mit ansteigender Schwierigkeit.

Biber Fakten:

Die Fragen werden als Rätsel präsentiert. Dadurch macht das Lösen der Aufgaben mehr Spaß und die Informatik wird von einer ganz anderen Seite beleuchtet.

Der Biber ist ein Wettbewerb, der das Informatische Denken fördert: Problemlösungsvermögen, logisches und algorithmisches Denken, Kreativität.

Der Wettbewerb findet während 2 Wochen im November statt. Eine spezielle Vorbereitung ist nicht erforderlich.

Der Biber-Bewerb dauert maximal 40 Minuten.

WARUM TEILNEHMEN?

Der Biber der Informatik dient in erster Linie der Förderung des Interesses an der Informatik. Die Fragen decken viele Teilbereiche der Informatik ab und werden jedes Jahr von einer internationalen ExpertInnengruppe erstellt.

Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler mit den Konzepten und Denkweisen der Informatik vertraut zu machen.

Die Schulkinder werden so mit interessanten Fragestellungen der Informatik konfrontiert und zum Nachdenken angeregt.

Die Fragestellungen eignen sich gut als Einstiegspunkte für bestimmte Informatikthemen, die mit Hilfe des Biber-Aufgabenheftes vertieft werden können.

ZUM AUSPROBIEREN eine Biberaufgabe:

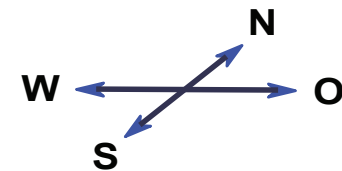
Ein 3D-Labyrinth hat vier Ebenen mit jeweils vier Feldern. Eine Kugel liegt auf der obersten Ebene. Auf der untersten Ebene ist das Ziel: das gelbe Feld.

Du kannst die Kugel mit den Richtungsbefehlen N, O, S und W steuern. Auf einem weißen Feld fällt die Kugel eine Ebene nach unten. Das Labyrinth ist geschlossen; du kannst die Kugel also nicht nach außen steuern.

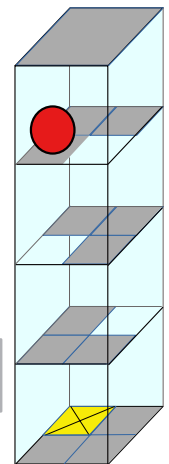
Steuere die Kugel ins Ziel!

Tippe dazu unten eine Folge von Richtungsbefehlen ein. Tippe die Befehle direkt nacheinander, z.B.: NOS, um die Kugel nach N, O und dann nach S zu bewegen.

Klicke auf „Ausprobieren“, um zu sehen, wie deine Befehlsfolge die Kugel steuert.



Ausprobieren



Die Auflösung findest du auf der Rückseite!

Alle Biber-Aufgaben der Vorjahre, deren Bezug zur Informatik, sowie Lösungen finden Sie unter www.ocg.at/biber.