

Teilnahme am Biber der Informatik

Anmeldung

Über den Link „Anmelden“ gibst du den Benutzernamen und das Passwort ein, das du von deiner Lehrkraft bekommen hast.



Eventuell musst du nun deine persönlichen Daten eingeben

Auswahl der Altersstufe

Über den Link „Wettbewerbe“ gelangst du zu einer Übersicht über alle Wettbewerbe, an denen du teilnehmen kannst.



Wähle den Wettbewerb aus, der für deine Klassenstufe passend ist. Vorsicht: Die Auswahl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden! Daher schau genau hin!

The screenshot shows the website interface for 'Der Informatikwettbewerb für alle'. At the top, there is a blue header with the text 'Der Informatikwettbewerb für alle' and 'AUF LOS GEHT'S LOS!'. Below the header, there are two buttons: 'Willkommen' and 'Wettbewerbe'. The main content area is titled 'Wettbewerbe' and contains two sections: 'Probewettbewerb - offen!' and 'Informatik-Biber - offen!'. Each section includes instructions to choose an age group and a list of options with links. On the left side, there is a sidebar with 'Punkte' and 'Statistiken' links, and an 'Abmelden' button at the bottom.

Der Informatikwettbewerb für alle
AUF LOS GEHT'S LOS!

Willkommen Wettbewerbe

Wettbewerbe

Probewettbewerb - offen!
Wähle die richtige Altersgruppe!
Deine Wahl kannst du nicht mehr rückgängig machen!

- [a\) Little beaver: 3.+4.Schulstufe \(Volksschule\)](#)
- [b\) Benjamin: 5.+6.Schulstufe \(Unterstufe\)](#)
- [c\) Meteor: 7.+8.Schulstufe \(Unterstufe\)](#)
- [d\) Junior: 9.+10.Schulstufe \(Oberstufe\)](#)
- [e\) Senior: 11.-13.Schulstufe \(Oberstufe\)](#)

Informatik-Biber - offen!
Wähle die richtige Altersgruppe!
Deine Wahl kannst du nicht mehr rückgängig machen!

- [Stufen 3 und 4](#)
- [Stufen 5 und 6](#)
- [Stufen 7 und 8](#)
- [Stufen 9 und 10](#)
- [Stufen 11 bis 13](#)

Punkte
Statistiken
Abmelden

Einzelmodus oder Teammodus

Auf der nächsten Seite kannst du angeben, ob du den Wettbewerb alleine oder zu zweit durchführen möchtest.

Wettbewerb Starten

Probewettbewerb - Junior: 9. bis 10. Schulstufe

Du bist dabei einen Wettbewerb zu starten.

Team

Wenn jemand mit dir ein Zweierteam bilden will, muss sie oder er sich hier dafür anmelden.

Achtung: Danach kann sie oder er nicht noch einmal teilnehmen, weder einzeln oder in einem anderen Team.

Wenn du schon eine(n) Partner(in) hast, wird sie oder er hier angezeigt.

Team-Partner(in) anmelden:

Benutzername

Passwort

Sobald du auf "start" klickst, beginnt die Zeit zu laufen!

Start

Startet den Wettbewerb

Bitte nur ausfüllen, wenn du den Wettbewerb zu zweit durchführen möchtest.

Einzelmodus

Wenn du den Wettbewerb alleine durchführen möchtest, kannst du das Feld „Team-Partner(in) anmelden“ leer lassen. Du kannst direkt den Wettbewerb durch Klicken des Buttons „Start“ beginnen.

Team-Modus

Wenn du den Wettbewerb zu zweit machen möchtest, dann trage bitte im Feld „Team-Partner(in) anmelden“ den Benutzernamen und das Passwortes deines/deiner Team-Partners/in ein. Anschließend muss noch auf den Button „ins Team!“ geklickt werden. Der Wettbewerb lässt sich durch Klicken des Buttons „Start“ beginnen.

Bearbeitung der Aufgaben

Alle Aufgabentitel werden am linken Rand angezeigt. Du kannst über dieses Menü einzelne Aufgaben auswählen oder mit den Buttons „Zurück“ und „Weiter“ in die verschiedenen Aufgaben wechseln.

Bei den Multiple-Choice Aufgaben wird dir eine Frage gestellt, zu der es vier mögliche Antworten gibt. Wenn du dich für eine Antwort entschieden hast, wählst du diese aus. Bei den meisten Aufgaben musst du hierfür einen Antwortbutton anklicken oder ein Bild als Antwort anklicken. **Es ist immer genau eine Antwort richtig!**

Lies dir daher jede Aufgabe aufmerksam durch. Die Antwort wird dann hervorgehoben; wenn du dir die Aufgabe später noch einmal anschaust, kannst du immer noch sehen, welche Antwort du

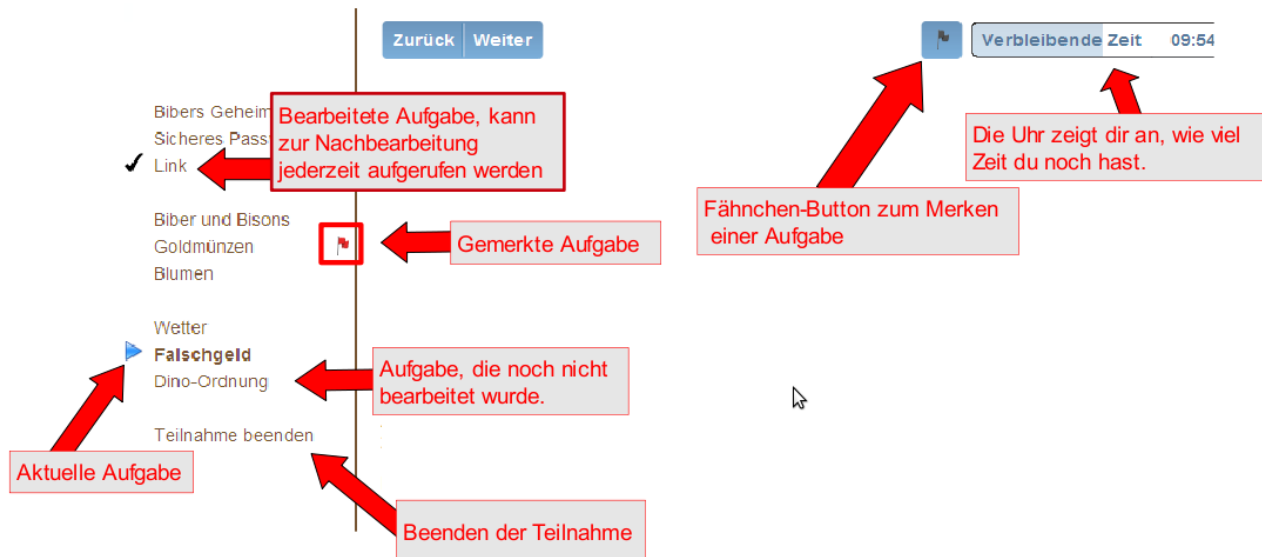
gegeben hast.

Manchmal handelt es sich auch um offene Fragen bei denen du die Lösung von Hand eingeben musst.

Es gibt einige Symbole, die dir den Bearbeitungsstand einer Aufgabe anzeigen. (Wie die Symbole aussehen, siehst du in der Abbildung auf der nächsten Seite.)

- **blaues Dreieck:** Aufgabe, die du gerade bearbeitest.
- **Häkchen:** Sobald du eine Aufgabe bearbeitet hast, wird diese mit einem Häkchen markiert.
- **Fähnchen:** Falls du die Lösung einer Aufgabe nicht weißt oder du dir eine Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal ansehen möchtest, markiere sie einfach mit einem Fähnchen.

Du kannst bearbeitete Aufgaben immer wieder aufrufen. Wenn du deine Antwort löschen willst, drückst du auf den Button „Antwort zurücknehmen“. Du kannst sie unbeantwortet lassen (dies bedeutet, die Aufgabe wird nicht bewertet) oder eine neue Antwort auswählen.



Wie viel Zeit du für die Bearbeitung der Aufgaben noch hast, siehst du an der Uhr rechts oben. Du kannst deine Antworten so lange ändern, bis entweder die Zeit abgelaufen ist oder du den Wettbewerb selbstständig beendest. Das geht über den Link „Teilnahme beenden“ ganz unten links (natürlich kommt danach noch eine Sicherheitsabfrage).

Achtung: Wenn der Wettbewerb einmal beendet ist, hast du KEINE Möglichkeit, diesen nochmal zu bearbeiten.

Punktevergabe

Jede Altersgruppe hat 18 Aufgaben zu lösen, jeweils sechs davon aus den drei Schwierigkeitsstufen leicht, mittel und schwer. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte, für jede falsche Antwort werden Punkte abgezogen. Wird die Frage nicht beantwortet, bleibt das Punktekonto unverändert:

Schwierigkeitsstufe	Punktezahl richtig	Punktezahl falsch	Punktezahl keine Antwort
leicht	+6	-2	0
mittel	+9	-3	0
schwer	+12	-4	0

Wenn du keine Antwort gibst, ändert sich dein Punktestand also nicht. Falls du dir sehr unsicher bist, welche Antwort die richtige ist, drücke daher besser den Button „Nicht beantworten“ statt irgendeine Antwort auszuwählen.

Ergebnisse

Dein Ergebnis findest du am Ende der Woche unter dem Menüpunkt „Score“. Die schulinterne und österreichweite Platzierung teilt dir deine Lehrkraft mit.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Biber-der-Informatik!