

Konkurs Bóbr został zainicjowany w roku 2004 na Litwie, na wzór Międzynarodowego Konkursu „Kangur Matematyczny”. Konkurs Bóbr jest przeprowadzany raz w roku, obejmuje swoim zasięgiem uczniów we wszystkich typach szkół i jest już organizowany w wielu krajach.

W Polsce, organizatorami Konkursu Bóbr, zwanego dalej Konkursem, są: **Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika** w Toruniu oraz firma

VULCAN

z Wrocławia, a wsparcia udzielają

Stowarzyszenie Nauczycieli Technologii Informacyjnej (SNTI)

z siedzibą we Wrocławiu oraz

Polskie Towarzystwo Informatyczne (PTI)

Oddział Kujawsko-Pomorski z siedzibą w Toruniu. Nad przebiegiem Konkursu w danym roku czuwa Komitet Organizacyjny Konkursu Bóbr, zwany dalej Komitetem Organizacyjnym, powołany przez organizatorów.

Konkurs został przeprowadzony w Zespole Szkół pod kierownictwem nauczyciela przedmiotów informatycznych p. **Renaty Dumara**. Młodzież biorąca w nim udział to uczniowie Liceum Profilowanego o profilu zarządzanie informacją z klas I a LP oraz

II a LP łącznie 16 osób. Z klasy I a LP: Michał Pluta, Marcei Marć, Arkadiusz Kipa, Mariusz Przypek, Paweł Sołtys, Dawid Kędzior, Józef Ochab, Artur Zieliński, natomiast z klasy II a LP: Gabriela Zdziebło, Joanna Kopera, Andrzej Dyło, Kamil Falarz, Mirosław Sitko, Kamil Wójcik, Łukasz Łętek, Adrian Stachowicz.

Głównym celem konkursu jest rozwój i kształtowanie myślenia algorytmicznego 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,
- stwarzanie okazji do wymiany doświadczeń między uczniami i nauczycielami z różnych szkół w różnych krajach,

- 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.

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

Pytania testowe 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 oczywiście matematyka. Niektóre pytania dotyczą budowy komputerów, inne oprogramowania użytkowego. Pytania często związane są również z kulturą i językiem. Wiele pytań umożliwia uczniom wykazanie się umiejętnością algorytmicznego myślenia. Zadania są testowe. Należy wybrać jedną lub więcej poprawnych odpowiedzi spośród czterech możliwych. Konkurs Bóbr trwa 55 minut i składa się z 27 pytań podzielonych na trzy grupy, ze względu na stopień trudności.

Wstępne wyniki uzyskane przez poszczególnych uczniów zostały już udostępnione nauczycielom przez witrynę konkursową.

W naszej szkole zwycięzcą okazał się uczeń klasy II a LP – **Kamil Wójcik**, II miejsce zajął uczeń tej samej klasy

Adrian Stachowicz

, natomiast III miejsce przypadło uczniowi klasy I a LP –

Pawłowi Sołtysowi

.

Wszystkim uczestnikom gratulujemy i czekamy na ostateczne wyniki konkursu.

Konkurs informatyczny

Wpisany przez Administrator

piątek, 28 listopada 2008 10:12 - Poprawiony piątek, 28 listopada 2008 10:33

Renata Dumara