

KONKURS INFORMATYCZNY BÓBR 2015, CZYLI WIEŚCI Z ŻEREMI

Ariel Wrona
Learnetic SA
@learnetic.com

Początek roku jest okresem, który obfituje zazwyczaj w wiele rozmaitych postanowień, ale również i szczegółowych podsumowań. Nie inaczej rzecz ma się w redakcji wydawnictwa Learnetic. Ulegając temu melancholijnemu nastrojowi, chcielibyśmy zdać Państwu relację z wydarzenia, które trwale odcisnęło się na całej naszej zeszłorocznej pracy i było źródłem wielu konstruktywnych wniosków oraz refleksji.

Otóż to wydarzenie, które odbywało się w dniach od 9 do 13 listopada 2015r., na przekór wszystkim awariom routerów i niesprzyjającym warunkom atmosferycznym (w tym wichurom bezlitośnie łamiącym maszty antenowe), to jubileuszowa X edycja międzynarodowego informatycznego konkursu Bóbr <http://www.bobr.edu.pl>. Konkurs ten jest polską wersją zapoczątkowanego w 2004 roku na Litwie międzynarodowego konkursu Bebras <http://www.bebas.org>, obejmującego swoim zakresem problematykę informatyki oraz technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Jest on adresowany do uczniów wszystkich typów szkół, a jego celem jest rozwój i kształtowanie myślenia komputacyjnego (algorytmicznego) oraz popularyzacja posługiwania się technologią. Bobra od 10 lat organizuje i ma nad nim merytoryczną pieczęć prof. Maciej Sysło, matematyk, informatyk, członek Rady ds. Informatyzacji Edukacji przy Ministrze Edukacji Narodowej z zespołem z Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.

Tegoroczna edycja była pod pewnym względem przełomowa. Niosła ze sobą zasadniczą zmianę, a zmiana ta dotyczyła środowiska, w którym ów konkurs był organizowany. Pierwszy raz bowiem zdecydowano się na przeprowadzenie go w pełni *online*, powierzając te zadanie firmie Learnetic. Dokonano tego przy pomocy sprawdzonej i cenionej przez użytkowników platformy edukacyjnej mCourser <https://www.mcourser.pl>. Dzięki rozszerzeniu funkcjonalności tego LMS (Learning Management System) w opcje Konkursy, znacznie zwiększono pola jego zastosowań, a sama platforma potwierdziła swoją niezawodność, obsługując wszystkie szkoły i wszystkich uczestników Bobra.

Mimo, iż właściwy konkurs odbywał się w terminach od 9 do 13 listopada 2015 r., to nie były to jedyne działania ujęte w jego harmonogramie. Mając na uwadze, iż zmiana środowiska może początkowo przysparzać pewnych trudności zarówno nauczycielom, jak i samym uczniom, w dniach od 22 do 23 października, wszyscy chętni mogli wziąć udział w Konkursie Próbnym, w którym uczestnictwo miało zaznaczyć z platformą oraz z zasadami poruszania się w obrębie zadań konkursowych. Dodatkowo, od 4 do 9 listopada 2015 r. odbywał się Konkurs Testowy, którego celem było przetestowanie wydajności infrastruktury szkolnej i upewnienie się, że podczas właściwego konkursu nie wystąpią żadne problemy natury technicznej. Z kolei już post factum, gdy emocje związane z właściwym konkursem nieco opadły, w odpowiedzi na prośby nauczycieli zorganizowano Powtórkę Konkursu. Celem tego działania było umożliwienie wszystkim tym, którzy z przyczyn losowych nie mogli wziąć udziału w głównych zmaganiach, sprawdzenia swoich umiejętności w konfrontacji z zadaniami konkursowymi.

W konkursie Bóbr uczestnicy są dzieleni rokrocznie na 4 grupy, w zależności od etapu edukacyjnego, na którym obecnie się znajdują. Mamy więc następujące sekcje:

- *Skrzat* – przeznaczony dla uczniów klas 1-3,
- *Benjamin* – przeznaczony dla uczniów klas 4-6,
- *Junior* – przeznaczony dla gimnazjalistów,
- *Senior* – przeznaczony dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.

Zasady konkursu dla wszystkich uczestników są jednakowe. Każdy z nich musi rozwiązać test składający się z 24 pytań, dobranych odpowiednio dla danej kategorii wiekowej oraz pogrupowanych w trzy poziomy trudności. Czas na rozwiązanie testu wynosi pełną godzinę, przy czym jest liczony indywidualnie dla każdego uczestnika. Na starcie otrzymuje się pulę 24 punktów, którą można powiększyć o odpowiednio 3, 4 lub 5 punktów w zależności od poziomu trudności pytania, ale również uszczuplić o 0,75, 1 lub 1,25 punktu, również w zależności od poziomu trudności pytania, za podanie błędnego rozwiązania. W sumie można zatem zebrać aż 120 punktów. W celu zapoznania się z zadaniami pochodzącymi z tegorocznego konkursu próbnego, zapraszamy do zakładki Zadania na stronie konkursu, gdzie zostały one już dla Państwa przygotowane. Z czasem pojawiać będą się tam również archiwalne materiały z lat poprzednich.

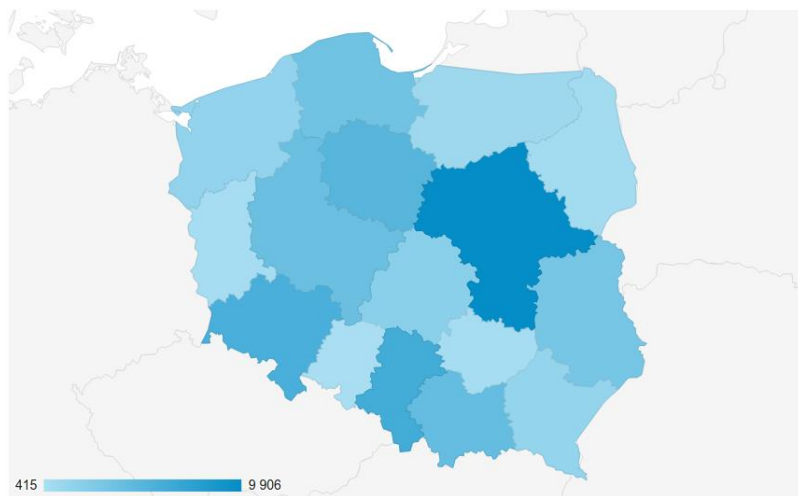
Do X edycji międzynarodowego konkursu informatycznego Bóbr, zapisały się w sumie 1 434 szkoły i 15 757 uczestników, z czego aż 1 241 szkół i 13 462 uczestników wzięło w nim ostatecznie udział. Liczba szkół i uczestników dla poszczególnych grup została przedstawiona w poniższej tabeli.

	Zapisane szkoły	Zapisani uczniowie	Szkoły, które wzięły udział	Uczniowie, którzy wzięli udział
Skrzat	256	2149	187	1909
Benjamin	481	5416	431	4551
Junior	385	3582	344	3131
Senior	312	4610	279	3871
W sumie:	1434	15757	1241	13462

Źródło: www.mcourser.pl/

Wynik ten jest dużym sukcesem, zważywszy na to, iż zmiana środowiska zazwyczaj wiąże się ze zmianą wypracowanych dotychczas schematów związanych z braniem udziału w konkursie. W tym przypadku wymagana była rejestracja wszystkich szkół i uczniów na platformie mCourser, co spoczęło na barkach głównie administratorów szkół, czyli najczęściej nauczycieli, którzy jak co roku, zdecydowali się prowadzić konkurs w swoich placówkach.

Kwestia udziału poszczególnych województw w Bóbrze została przedstawiona poniżej przy pomocy administracyjnej mapy przedstawiającej sesje wejść na stronę konkursową w dniach, w których ów trwał.

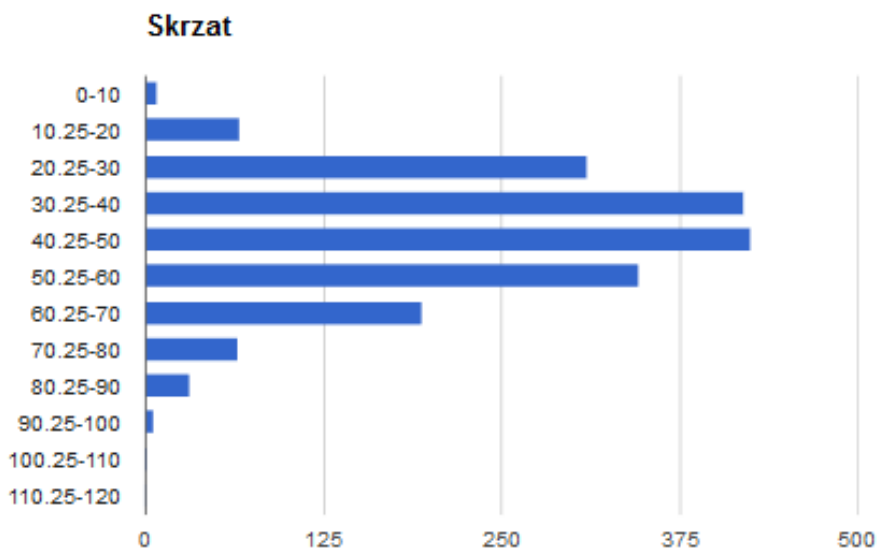


Źródło: Google Analytics dla www.mcourser.pl za okres od 9.11.15 – 13.11.15

W tej klasyfikacji przodowały województwa: mazowieckie (19,1% sesji), śląskie (12,2% sesji) oraz dolnośląskie (11,4% sesji). Najmniejszy ruch został wygenerowany przez użytkowników z województwa opolskiego i było to jedynie 415 sesji.

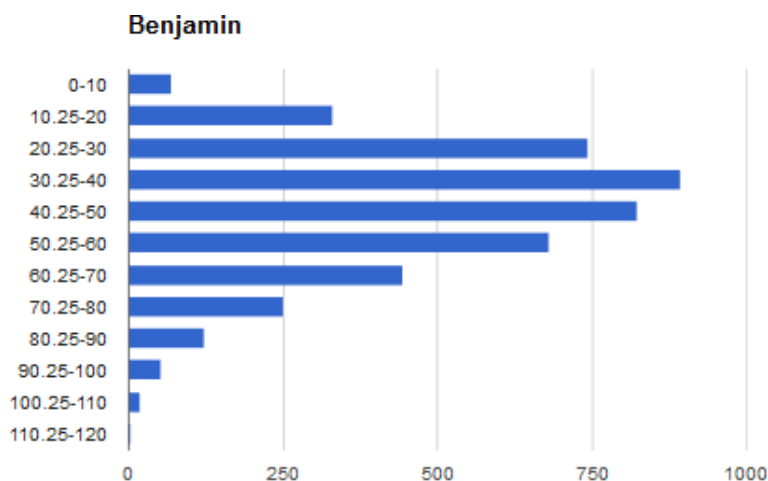
Dane dostarczone przez firmę Google wskazują ponadto, że statystyczny uczestnik konkursu, korzystał z komputera (92,3% urządzeń) wyposażonego w system operacyjny Microsoft Windows (89,8% systemów operacyjnych) oraz przeglądarkę internetową Google Chrome (51,3% przeglądarek). Dopiero ta ostatnia rubryka wprowadza swoisty trójpodział, gdyż wymieniony wcześniej Chrome, wraz z przeglądarką Mozilla Firefox (35,9%) oraz Internet Explorerem (6,3%), stanowiły razem ponad 93% z wszystkich przeglądarek używanych przez uczestników konkursu.

Niewątpliwą zaletą zastosowania platformy edukacyjnej do zrealizowania tego- rocznego konkursu, było również to, iż istniała możliwość bardzo szybkiego uzyskania wyników wszystkich uczestników. Wyniki tegorocznej edycji zostały zaprezentowane na poniższych wykresach z zachowaniem rozróżnienia na poszczególne grupy wiekowe. Na osiach pionowych wykresów umieszczono przedziały liczbowe dla punktów możliwych do zdobycia, natomiast na osiach poziomych, liczby uczestników, którzy znaleźli się w danym przedziale.



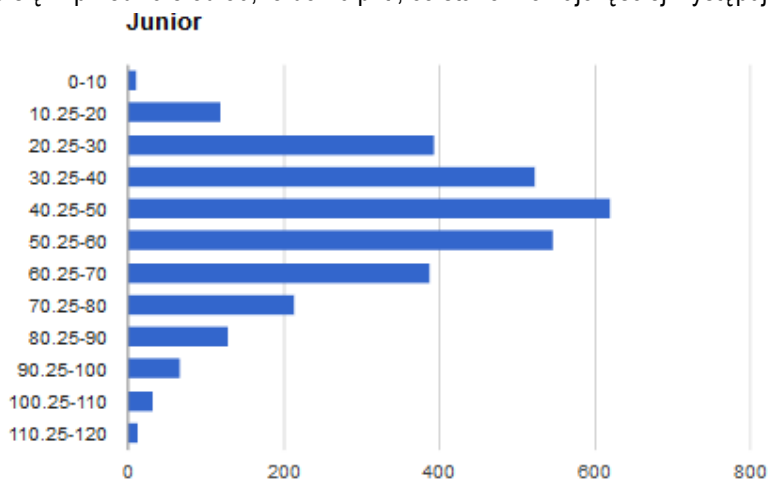
Źródło: www.mcourser.pl

W najmłodszej grupie wiekowej aż 84% wszystkich uczestników zdobyło mniej niż połowę maksymalnej liczby punktów. Żadna osoba nie zdobyła więcej niż 110,25 pkt., a tylko jedna przekroczyła barierę 100,25 pkt.



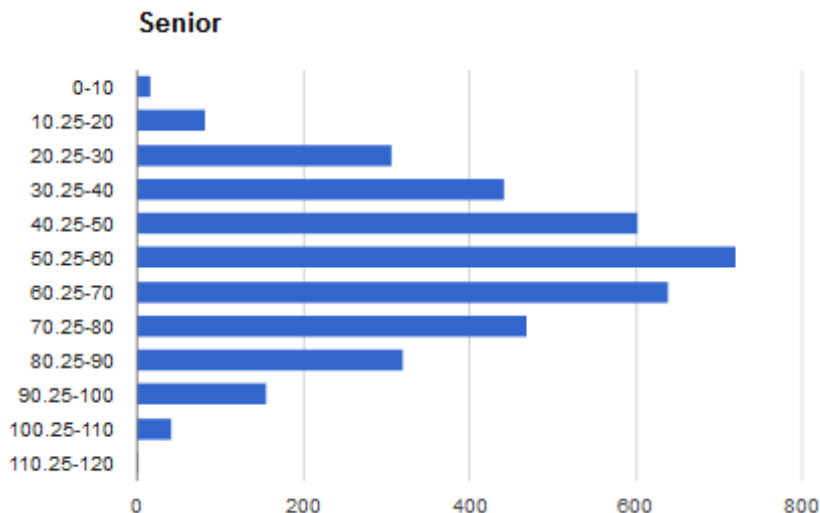
Źródło: www.mcourser.pl

Grupa wiekowa Benjamin była reprezentowana przez największą liczbę uczestników (34%). W tym przypadku 20% z nich zdobyło więcej niż połowę punktów możliwych do uzyskania. Równocześnie 20% uczestników tej kategorii, umiejscowiło się w przedziale od 30,25 do 40 pkt., co stanowiło najczęściej występujący wynik.



Źródło: www.mcourser.pl

W przypadku grupy wiekowej Junior największy odsetek osób spośród wszystkich kategorii uzyskał wynik powyżej 100,25 pkt. i stanowiło to 1,5% jego uczestników. Zauważyć można również, iż wystąpiło przesunięcie, w porównaniu do Benjamina, najczęściej występującego wyniku do wyższego przedziału, czyli od 40,25 do 50 pkt i było to także 20%.



Źródło: www.mcourser.pl

Uczestnicy ostatniej i najstarszej kategorii wiekowej posiadali relatywnie najlepsze wyniki. Aż 43% z nich zdobyło więcej niż połowę możliwych do uzyskania punktów. W tym przypadku wystąpiło kolejne przesunięcie najczęściej uzyskiwanego wyniku, w porównaniu do poprzedzającej kategorii wiekowej, do przedziału od 50,25 do 60 pkt., które zdobyło 19% uczestników Seniora.

Podsumowując warto nadmienić, że całe wydarzenie sprawiło również nam, jako zespołowi, który prowadził Konkurs od strony technicznej, ogromną satysfakcję i utrwaliło nas w przekonaniu, że przeniesienie Bobra do środowiska sieciowego było dobrą decyzją. Jakkolwiek, obsługa podobnego przedsięwzięcia była dla nas zupełnym novum, dlatego tym bardziej dziękujemy Państwu za wszystkie słowa uznania oraz za dzielenie się z nami wszelkimi wnioskami i uwagami. Dzięki nim możemy sprawić, że następna edycja konkursu będzie jeszcze lepsza. Na sam koniec chcielibyśmy kolejny raz podziękować wszystkim uczestnikom za udział w wydarzeniu i wyrazić nadzieję, że spotkamy się znów, już w przyszłym roku szkolnym. Do zobaczenia!