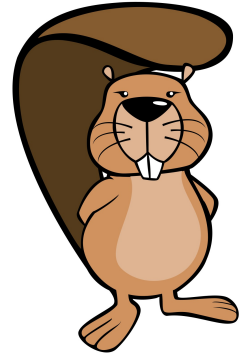


Teilnahme am Informatik-Biber



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

bald ist es endlich soweit! Im November findet der nächste Informatik-Biber statt und wir freuen uns, dass du dabei bist!

Wie die Teilnahme abläuft, erfährst du in dieser kurzen Anleitung.

Damit am Teilnahmetag alles reibungslos abläuft und du keine wertvolle Zeit zum Bearbeiten der Aufgaben verlierst, lies dir die folgende Anleitung bitte aufmerksam durch.

Anmeldung

Unter <http://wettbewerb.informatik-biber.de> kannst du dich zum Wettbewerb anmelden. Über den Link „Anmelden“ gibst du den Benutzernamen und das Passwort ein, das du von deiner Lehrkraft bekommen hast.

The screenshot shows the website interface for the Informatik-Biber competition. At the top left is the logo and the text 'Informatik-Biber'. At the top right is a 'Willkommen' button. The main content area is titled 'Willkommen' and contains a welcome message for the 'Schnupper-Biber 2009'. A red arrow points to a button labeled 'Anmelden Registrieren' with a text box that says 'Klicke auf den Link Anmelden, um dich am Wettbewerbssystem anzumelden'. The main text includes instructions for students and teachers, a warning about age group selection, and contact information for the Biber-Team.

Informatik-Biber Willkommen

Anmelden
Registrieren

Willkommen

Herzlich willkommen beim Schnupper-Biber 2009!
Liebe Schülerinnen und Schüler,

viel Spaß beim Schnupper-Biber 2009!

Und jetzt mit Benutzernamen und Passwort einfach [anmelden](#).

Wenn ihr zu zweit teilnehmen wollt, meldet sich deine Partnerin / dein Partner nach der Wahl der Altersgruppe zur Teilnahme an eurem Team an. **Vorsicht! Die Auswahl einer Alterstufe kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!**

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

auch Ihnen viel Spaß beim Schnupper-Biber 2009.

Während der Teilnahmetage am 2./3. Oktober und 16./17. Oktober 2009 ist die Registrierung als Koordinator(in) nicht möglich.

Bitte beachten Sie die Anleitungen zur Registrierung bzw. Anmeldung der Schüler.

Achtung: Falls Sie bei der Registrierung Ihre Schule in der Auswahl nicht finden können, fehlt sie noch in unserer Datenbank. Teilen Sie uns bitte Name, Anschrift und Gesamtschülerzahl der Schule mit; wir tragen Ihre Schule dann nach.

Bei Problemen und Fragen wenden Sie sich bitte an kontakt@informatik-biber.de.

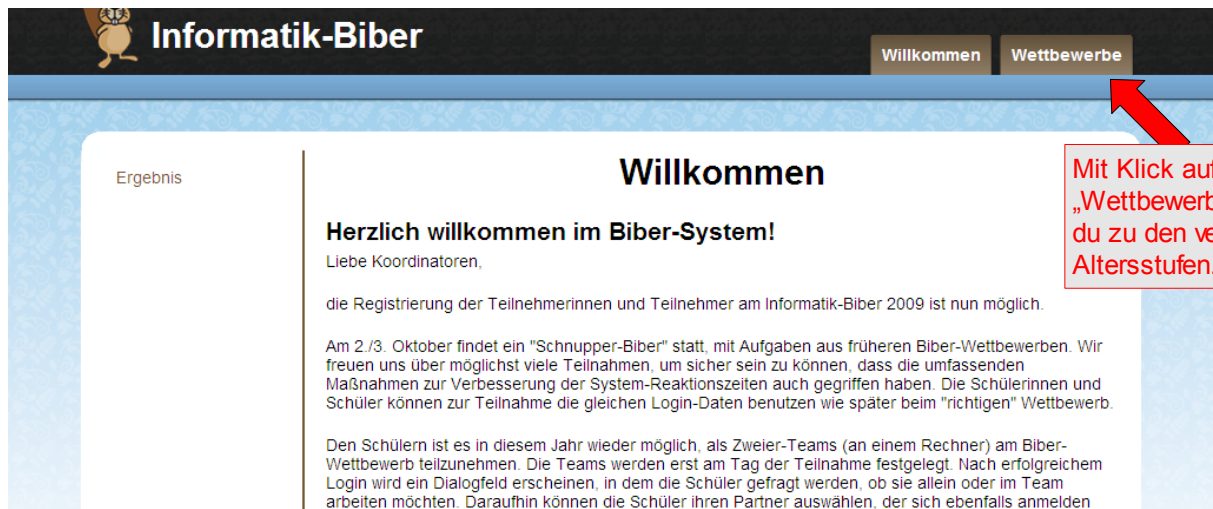
Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Das Biber-Team

Klicke auf den Link Anmelden, um dich am Wettbewerbssystem anzumelden

Auswahl der Altersstufe

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



Informatik-Biber

Willkommen Wettbewerbe

Ergebnis

Willkommen

Herzlich willkommen im Biber-System!

Liebe Koordinatoren,

die Registrierung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Informatik-Biber 2009 ist nun möglich.

Am 2./3. Oktober findet ein "Schnupper-Biber" statt, mit Aufgaben aus früheren Biber-Wettbewerben. Wir freuen uns über möglichst viele Teilnahmen, um sicher sein zu können, dass die umfassenden Maßnahmen zur Verbesserung der System-Reaktionszeiten auch gegriffen haben. Die Schülerinnen und Schüler können zur Teilnahme die gleichen Login-Daten benutzen wie später beim "richtigen" Wettbewerb.

Den Schülern ist es in diesem Jahr wieder möglich, als Zweier-Teams (an einem Rechner) am Biber-Wettbewerb teilzunehmen. Die Teams werden erst am Tag der Teilnahme festgelegt. Nach erfolgreichem Login wird ein Dialogfeld erscheinen, in dem die Schüler gefragt werden, ob sie allein oder im Team arbeiten möchten. Daraufhin können die Schüler ihren Partner auswählen, der sich ebenfalls anmelden

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



Wettbewerbe

Schnupper-Biber 2009 - gestartet!

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

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

Die folgenden Wettbewerbe gibt es: Klassen 5 und 6, Klassen 7 und 8, Klassen 9 und 10 sowie die Stufen 11 bis 13.

Start des Wettbewerbs

Nach der Auswahl der Altersstufe hast du folgende Möglichkeiten:

1. Du gibst an, dass du zusammen mit einem Partner oder einer Partnerin am Wettbewerb teilnehmen möchtest (an einem Computerarbeitsplatz). In diesem Fall gibt dein Partner/deine Partnerin nun unten seine/ihre Anmeldeinformationen ein und drückt auf „ins Team“. Du drückst auf „Start“ - danach läuft die Zeit!
2. Du gibst keine Teampartner/in an, da du alleine teilnehmen möchtest und drückst auf „Start“ - danach läuft die Zeit!

Ergebnis

Teilnahme starten

Probe-Biber 2009 - Klassen 5 und 6

Willkommen in deiner Altersgruppe! Zum Eintritt in den Wettbewerb klicke unten auf "Start".

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

Nun kann es losgehen. Sobald du die Teilnahme startest, läuft die Zeit!

Bearbeitung der Aufgaben

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

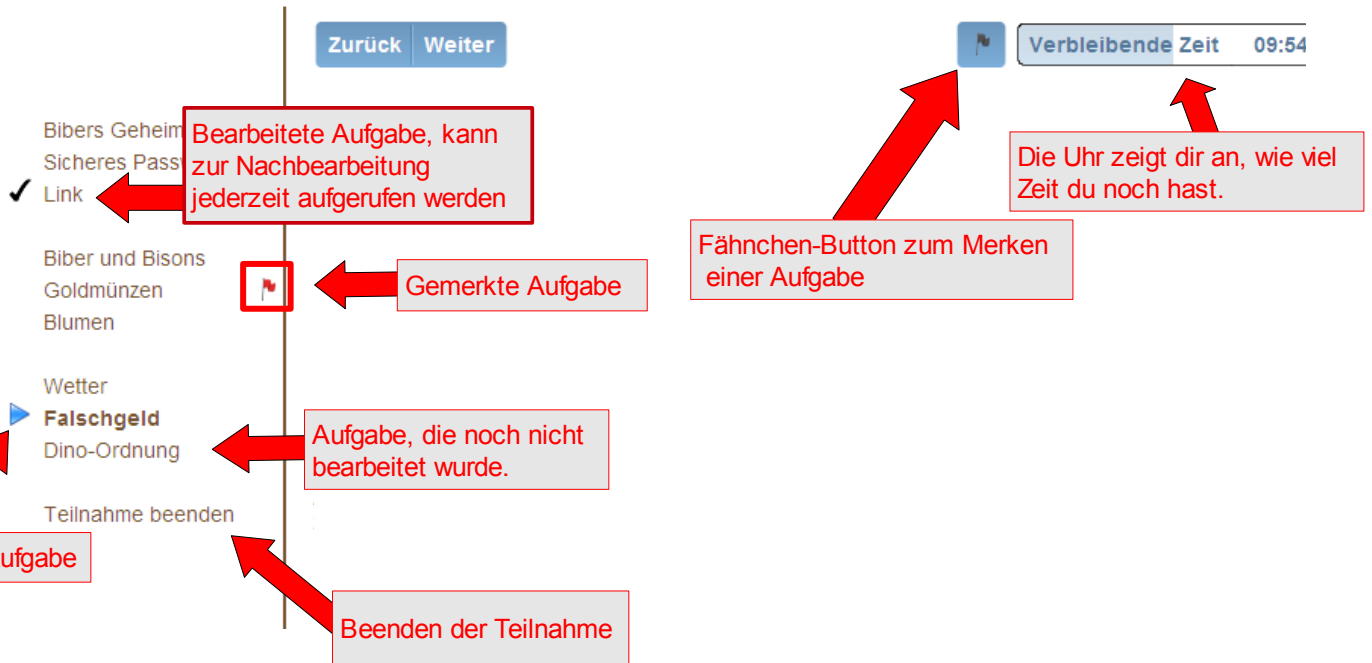
In jeder Aufgabe wird eine Frage gestellt, zu der es in der Regel vier mögliche Antworten gibt. Wenn du dich für eine Antwort entschieden hast, wählst du diese aus. Bei den meisten Aufgaben musst du hierfür einen Antwortbutton anklicken. Manchmal musst du die Lösung aber von Hand eingeben oder ein Bild als Antwort anklicken. Lese 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.

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 blöschen 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.

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 „Antwort zurücknehmen“ statt irgendeine Antwort auszuwählen.

Ergebnisse

Die Ergebnisse des Wettbewerbs teilt dir deine Lehrkraft im Anschluss an den Wettbewerb mit.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Informatik-Biber!

Das Biber-Team