

TEKMOVANJE ACM BOBER (2.-9 RAZRED) - PROTOKOL

ACM tekmovanje iz računalniškega mišljenja Bober sestoji iz treh tekmovanj:

Bobrček (za učence od 2. do 5. razreda osnovne šole),

Mladi bober (za učence od 6. do 9. razreda osnovne šole) in

Izkušeni bober (za dijake srednjih šol).

Tekmovanje ACM Bober je del mednarodne iniciative Bebras, katere cilj je promocija računalništva in informatike ter računalniškega mišljenja med učenci in dijaki.

Vse naloge so vredne enako število točk. Negativnih točk ni.

Tekmovanje je sestavljeno iz 15 - 17 nalog, ki jih morajo tekmovalci rešiti v 40 minutah. Reševanja nalog ni potrebno začeti hkrati ali nadzirati časa trajanja tekmovanja, saj bo sistem poskrbel za merjenje časa za vsakega tekmovalca posebej. Priporočamo, da celoten razred začne s tekmovanjem ob istem času.

Bober je individualno tekmovanje, torej ga ne smete reševati skupinsko. Prav tako ne smete posredovati informacij povezanih s tekmovanjem drugim tekmovalcem. Odgovorni učitelj, ki spremlja tekmovalce v času tekmovanja, naj nadzira, da učenci sami odgovarjajo na vprašanja in da ne uporabljajo spletnega brskalnika za nič drugega kot tekmovanje. Pri tem si lahko pomagajo s pisalom in praznim listom papirja, ki ga morajo po končanem tekmovanju obvezno vrniti nadzornemu učitelju, ta pa ga mora uničiti. Prepovedana je tudi uporaba katerihkoli dodatnih pripomočkov, kot so kalkulator, mobilni telefon, tablični računalnik in podobno.

ACM Bober - Bobrček za šolsko leto 2026/27

Tekmovanje je namenjeno **učencem od 2. do 5. razreda osnovne šole**, ki jih zanimajo različne teme s področja računalništva oz. informatike. Poudarek ni na programiranju in poznavanju tehničnih podrobnosti, pač pa na širši tematiki in reševanju problemov s tega področja.

Tekmovanje poteka na šolski ravni.

Šolsko tekmovanje bo potekalo **od 09. do 20. novembra 2026** v terminih, ki jih določi šola sama. Na njem lahko sodelujejo učenci od 2. razreda do 5. razreda osnovne šole. Tekmovanje **poteka v štirih tekmovalnih kategorijah**, določenih glede na razred, ki ga tekmovalec obiskuje. Učenci rešujejo **naloge na papir**, njihove rezultate pa mentorji vnesejo v spletni tekmovalni sistem. **Tekmovanje traja 40 minut. Najboljši** tekmovalci iz vsake šole dobijo **bronasta priznanja**.

Natančni kriteriji so opisani v pravilniku tekmovanja

(https://tekmovanja.acm.si/sites/tekmovanja.acm.si/files/storage/Pravilnik_ACM_Bober_Bobrcek-2022.pdf)

ACM Bober - Mladi bober za šolsko leto 2026/27

Tekmovanje je namenjeno **učencem od 6. do 9. razreda osnovne šole**, ki jih zanimajo različne teme s področja računalništva oz. informatike. Poudarek ni na programiranju in poznavanju tehničnih podrobnosti, pač pa na širši tematiki in reševanju problemov s tega področja.

Tekmovanje poteka na dveh ravneh.

Šolsko tekmovanje bo potekalo **od 09. do 20. novembra 2026** med 7. in 19. uro v terminih, ki jih določi šola sama. Na njem lahko sodelujejo učenci od 6. do 9. razreda osnovne šole. Tekmovanje **poteka v štirih tekmovalnih kategorijah**, določenih glede na razred, ki ga tekmovalec obiskuje. Učenci rešujejo **naloge na računalnik** prek spletnega tekmovalnega sistema. **Tekmovanje traja 40 minut**. Po tem času se tekmovalno okolje samodejno zapre in shrani rezultate tekmovalca. Ko tekmovalec odtekmuje, mora mentor preveriti njegove podatke in potrditi veljavnost njegovih rešitev v mentorskem vmesniku spletnega tekmovalnega sistema. Mentor mora rezultate potrditi najkasneje do **27. 11. 2026** (lahko pa to stori že takoj, ko tekmovalci zaključijo s tekmovanjem). Po tem datumu spremembe ne bodo več možne. **Najboljši** tekmovalci z vsake šole dobijo **bronasta priznanja**. Uradni rezultati z mejami za podelitev bronastih priznanj in uvrstitev na državno tekmovanje bodo znani **4. decembra 2026**.

Natančni kriteriji so opisani v pravilniku tekmovanja

(https://tekmovanja.acm.si/sites/tekmovanja.acm.si/files/storage/Pravilnik_ACM_Bober_MladiBober-2022.pdf).

Državno tekmovanje bo 16. januarja 2027 v Ljubljani. Iz vsake tekmovalne kategorije bo povabljenih 1 % najboljših tekmovalcev v državi. Programski svet tekmovanja lahko, skladno s prostorskimi možnostmi, število povabljenih tudi poveča. **Tekmovanje traja 40 minut**. Po tem času se tekmovalno okolje samodejno zapre in shrani rezultate tekmovalca. **Najboljši** tekmovalci na državnem tekmovanju prejemejo **srebrna in zlata priznanja** v skladu s pravilnikom tekmovanja.

Vodja tekmovanja: **Dejan Stanković**