Informatická verze matematického klokana

Jiří Vaníček

Anotace:

Úlohy z informatické soutěže Bobřík Informatiky, jejímž předobrazem je soutěž Matematický klokan, byly na konferenci UPVM představovány několikrát v různém kontextu. Tento příspěvek hodlá představit soutěž Bobřík infomatiky z pohledu jiného, řekněme technicko – organizačního. Na příkladech ukáže, jaké možnosti má prostředí online soutěže z pohledu variability úloh a zpětné vazby. Některými z těchto možností technologií by se v budoucnu soutěže, popularizující matematiku, mohly inspirovat.