

## Žaidimo „Bebras“ taisyklės

*Reikia turėti: 5 kortelių rinkinius, lapelių su uždavinių numeriais, laikmatį.*

1. Išrenkami 2–3 mokiniai, kurie vertins žaidimą. Tai – ekspertai.
2. Sudaromos grupės po 4 žaidėjus.
3. Grupėms išdalijama po 4 tokias pat korteles. Ekspertai gauna irgi tokias pat korteles.
4. Uždaviniams spręsti skiriama 15–20 min. Įspėjama, kad kiekviena grupė turės pristatyti po du uždavinius, t. y. turės paaiškinti jų sprendimo strategiją.
5. Sprendimo laikui pasibaigus, grupės ištraukia po du lapelius su uždavinių, kuriuos turės pristatyti, numeriais. Abiem uždaviniams pristatyti skiriamos 2 min.
6. Ekspertai vertina: a) sprendimo teisingumą: 1 arba 0; b) sprendimo strategijos aiškinimą: 1 arba 0. Už aiškų, pagrįstą sprendimo pristatymą ekspertai gali skirti papildomai 0,5 taško. Ekspertai, vertindami, ar teisingai išspręstas uždavinys, klausia žaidėjų nuomonės. Žaidėjai savo nuomonę reiškia balsuodami.
7. Susumavę taškus, ekspertai skelbia laimėtojų grupę.
8. Pabaigoje mokytojas komentuoja pateiktus sprendimus, atkreipia dėmesį į informatikos konceptus.

Žaidimo tikslas – spręsti informatikos uždavinius (pasitariant grupėse ) ir iš(si)aiškinti jų sprendimo strategijas.