

COMPETIZIONI DI INFORMATICA

OLIMPIADI
DI PROBLEM SOLVING

2009-2010

ARCHITETTURA DEL PROGETTO

soddisfazione di 2 finalità:

- SFRUTTARE LA POTENZIALE PERVASIVITA' DELLA METODOLOGIA DEL PROBLEM SOLVING per sollecitare azioni cognitive rilanciando il primato del processo sul prodotto;
- AVVIARE, INCREMENTARE, POTENZIARE LA VISION INFORMATICA come metodo concettuale di formalizzazione e risoluzione di problemi.

e non solo....

- vivere l'aula di informatica come tale utilizzando i mezzi per fini di formazione ed implementazione della didattica interattiva;
- familiarizzare con la piattaforma attraverso attività costruttive;
- esaltare nel lavoro di gruppo la suddivisione dei compiti;
- peer education;

TRASVERSALITA'

Aree
disciplinari

```
graph TD; A[Aree disciplinari] --- B[LINGUISTICO ARTISTICO ESPRESSIVA]; A --- C[STORICO GEOGRAFICA]; A --- D[MATEMATICO SCIENTIFICO TECNOLOGICA];
```

LINGUISTICO
ARTISTICO
ESPRESSIVA

STORICO
GEOGRAFICA

MATEMATICO
SCIENTIFICO
TECNOLOGICA

Documentazione su home page del sito

www.gareinformaticaprimociclo.com

- Presentazione: sintesi delle caratteristiche del progetto, in evidenza le finalità metodologico – didattiche
- Informatica del primo ciclo: slide
- Orientamenti per le competizioni di informatica del I ciclo di istruzione - esempi di prove: contenuti ed esempi risolti di item
- Syllabus: ipotesi di curriculum verticale I ciclo d'istruzione
- Regolamento A.S. 2009-2010

Competizione a squadre rivolta a:

- CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA
- CLASSI TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SQUADRE COSTITUITE DA 4 ALUNNI

NEWS: INSERIMENTO ALUNNI CLASSI INFERIORI:

- coinvolgere il maggior numero di alunni
- completare le squadre

Fasi del percorso organizzativo:

- Individuazione referenti regionali
- Individuazione referenti scolastici
- Iscrizione scuole
- Registrazione squadre
- Allenamenti e gare

IL REFERENTE REGIONALE

- PROMUOVE E PRESENTA IL PROGETTO ALLE SCUOLE DELLA REGIONE,
- RACCOGLIE LE ADESIONI,
- ISCRIVE LE SCUOLE SUL PORTALE UTILIZZANDO L'AREA RISERVATA:
 - seleziona Regione
 - accede al "pannello di controllo"
 - inserisce psw personale
 - seleziona sezione "gestione scuole"
 - inserisce nuova scuola con "NUOVA"
 - inserisce i dati richiesti: psw assegnata automaticamente dal sistema
- COMUNICA PSW ALLA SCUOLA

Fasi operative

- Allenamenti
- Gare:
 - Istituto
 - Regionali
 - Finalissima

Gli allenamenti

- Gli allenamenti, separati per i due gradi scolastici, saranno organizzati in pacchetti di item suddivisi per aree disciplinari.
- Ogni item presenterà un opportuno livello di difficoltà.
- Il percorso di costruzione degli item rispetterà il criterio di continuità tematica e logica fra i due gradi scolastici.

Gli allenamenti saranno disponibili dal 26 ottobre.

I referenti scolastici iscriveranno le squadre con nome e password, senza i nomi dei "giocatori".

LE GARE...

GARE DI ISTITUTO: DA 4 a 8 SQUADRE, selezionate e composte secondo criteri autonomi delle scuole.

DATE

- A) 9 DICEMBRE per la scuola primaria
11 DICEMBRE per la scuola secondaria di I gr.

- B) 10 FEBBRAIO per la scuola primaria
12 FEBBRAIO per la scuola secondaria di I gr.

La scuola potrà utilizzare la fase di istituto per individuare la composizione definitiva della squadra che la rappresenterà alla fase regionale.

GARE REGIONALI

Accede alla fase regionale una squadra per istituto (per ordine di scuola):

- 1 squadra di scuola primaria
- 1 squadra di scuola secondaria Igr.

Il referente scolastico registrerà nome e componenti della squadra.

DATE

13 APRILE 2010 per la primaria

15 APRILE 2010 per la secondaria I gr.

(le gare si svolgeranno presso le scuole)

FINALISSIMA NAZIONALE

21 MAGGIO 2010 - ROMA

ACCEDE, PER ORDINE DI SCUOLA:

- 1 squadra per ogni regione: la migliore classificata;
- le prime 5 migliori squadre classificate a livello nazionale, escluse le prime di ogni regione.

Tempi e tipologia di prove

Le gare avranno la durata di 3 ore per la risoluzione di 24 item riferiti alle tre aree disciplinari.

Durante lo svolgimento delle prove le squadre potranno utilizzare programmi e applicativi scritti in precedenza, o scritti ad hoc, finalizzati alla risoluzione dei problemi proposti.

CURIOSITA'

- Nel 2009 il sito ha avuto più di un milione di contatti con una permanenza media di 30 minuti;
- Il giovedì è il giorno in cui "più si è giocato";
- Dalle 10.00 alle 11.00 è l'ora di maggiore frequenza di gioco;
- Più di 300 link rimandano al sito delle competizioni e parlano delle gare...