Liceo Classico e Scientifico Statale
Pellico?Peano
Cuneo

08 Novembre 2022

Circolare numero 84

Olimpiadi di problem solving

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, per l'anno scolastico 2022-23, propone le "Olimpiadi di Problem Solving. Informatica e pensiero algoritmico nella scuola dell'obbligo" rivolte all'intero ciclo della scuola dell'obbligo. Il Liceo propone un incontro di presentazione, in cui saranno illustrate brevemente la tipologia di gara e il regolamento e poi si procederà all'illustrazione delle tipologie di quesiti e relative strategie di risoluzione. L'incontro si terrà in modalità online il 3 novembre dalle ore 14.30 alle ore 16.00 collegandosi al link https://meet.google.com/acs-ccyg-wag; si consiglia di seguire almeno la prima parte agli studenti delle classi prime o che non hanno mai partecipato; la parte relativa alle tipologie di quesiti sarà registrata e resa disponibile a chi si iscriverà. Sarà creata una classroom con gli iscritti per fornire il regolamento, la guida e le prove degli anni precedenti. Le iscrizioni dovranno essere effettuate entro venerdì 11 novembre compilando il form disponibile al seguente link https://forms.gle/3XMFMyJmmeDQhHCp6 e sarà possibile fare eventuali integrazioni entro domenica 13 novembre alle ore 12.

La competizione si presenta come gare di informatica per promuovere la diffusione del pensiero computazionale tramite attività coinvolgenti che si applicano alle diverse discipline scolastiche e si propone di: – stimolare la crescita delle competenze di problem solving e valorizzare le eccellenze presenti nelle scuole; – favorire lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale; – promuovere la diffusione della cultura informatica come strumento di formazione nei processi educativi (metacompetenze); – sottolineare l'importanza del pensiero computazionale come strategia generale per affrontare i problemi, come metodo per ottenere la soluzione e come linguaggio universale per comunicare con gli altri; – stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste in tutte le iniziative attivate per la valorizzazione delle eccellenze; – integrare le esperienze di coding, makers e programmazione in un riferimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa.

Destinatari: gli studenti del primo biennio. Le competizioni si articolano in tre fasi (istituto, regionale e nazionale) precedute da un periodo di allenamento e si svolgono: a squadre (costituite da quattro allievi) e individuale. Sono previste 4 prove di istituto da novembre a febbraio, seguite dalla fase regionale e nazionale: la prova regionale si svolgerà in modalità online a marzo, mentre la prova nazionale sarà in modalità online o in presenza. Per la selezione del Liceo per la fase regionale si considererà la somma delle tre migliori prestazioni. Le date sono le seguenti. Fase di istituto: Prove a squadre: 15 novembre – 14 dicembre – 23 gennaio -14 febbraio Prove individuali: 18 novembre – 15 dicembre – 27 gennaio -16 febbraio La fase regionale si svolgerà il 22 marzo 2023 (squadre) e 24 marzo 2023 (individuale). La fase nazionale si svolgerà il 28 aprile se in presenza, 26 aprile e 2 maggio se online. Lo stesso studente può partecipare sia alle prove a squadre, sia alle prove individuali. Gli studenti possono iscriversi sia come individuali, sia come componenti di squadre già costituite, sia indicare la loro intenzione di partecipare entrando a far parte di una squadra che verrà costituita con i nominativi disponibili. Per informazioni ci si può rivolgere ai docenti di matematica e fisica delle classi oppure scrivere alla referente del progetto Prof.ssa M. Cristina Daperno all'indirizzo cristina.daperno@liceocuneo.it

IL DIRIGENTE SCOLASTICO dott. Alessandro PAROLA