

c.a Dirigente scolastica Micaela Francisetti
d. s. g. a. Maria Iozzi
Figura strumentale area 3, prof. Tolio
Figura strumentale coordinamento. Prof.ssa Giorgetti
Figura strumentale area 2 Patrizia Pezzatti

PROGETTO

L'INFORMATICA è un gioco da ragazzi!

I giochi BEBRAS dell'informatica a.s. 2015 - 2016

Referente del progetto: Martina Palazzolo

Classe (docente) categoria* giorno e ora**	Nome squadra	Nome squadra	Nome squadra
	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....
	Nome squadra	Nome squadra	Nome squadra
	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....
Classe (docente) categoria* giorno e ora**	Nome squadra	Nome squadra	Nome squadra
	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....
	Nome squadra	Nome squadra	Nome squadra
	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....	1..... 2..... 3..... 4.....

* categorie:

- **KiloBebbras:** alunni delle scuole primarie [8-10 anni circa]
- **MegaBebbras:** alunni delle classi prima e seconda delle scuole secondarie di primo grado [10-12 anni]
- **GigaBebbras:** alunni delle classi terze delle scuole secondarie di primo grado [12-13 anni circa]
- **TeraBebbras:** alunni del biennio delle scuole secondarie di secondo grado [13-15 anni circa]
- **PetaBebbras:** alunni del triennio delle scuole secondarie di secondo grado [15-18 anni circa]

** Giorno e ora:

Le squadre svolgeranno la gara in giorni e orari diversi, **dal 9 al 13 novembre**, anche indipendentemente dalle

categorie. Il giorno e l'orario scelto per ogni squadra andrà indicato nel sistema di iscrizione delle squadre entro la settimana prima delle gare.

La gara si svolge online tramite la piattaforma Bebras; al momento della gara ogni squadra dovrà autenticarsi con le credenziali fornite al momento della iscrizione (prima della gara sarà possibile alla piattaforma come visitatori per visualizzare alcuni quesiti di prova)

Obiettivi e finalità

La partecipazione ai giochi internazionali Bebras ha l'obiettivo di introdurre, all'interno del percorso curricolare di ambito scientifico-tecnologico, concetti semplici ma basilari di informatica. La cultura digitale oramai diventa un elemento essenziale perché gli alunni possano comprendere e agire sul mondo che li circonda attualmente e in futuro. Comprendere il pensiero computazionale e la logica che sottende la tecnologia attuale è importante per scelte consapevoli e critiche.

Il concorso non competitivo è un'occasione per avvicinare i bambini al mondo dell'informatica in modo divertente. I giochi Bebras si svolgono online e hanno la durata di 45 minuti. Sono giochi ispirati a reali problemi di natura informatica e possono essere affrontati senza alcuna conoscenza specifica. Forniscono un ottimo spunto per successivi approfondimenti in classe essendo elaborati da un team internazionale secondo i principi del pensiero computazionale e i basilari principi dell'informatica.

Modalità di svolgimento

Nella seconda settimana di novembre (dal giorno 9 al 13 novembre) ogni squadra avrà accesso alla piattaforma online di accesso alla gara nel laboratorio di informatica per 45 minuti secondo l'orario concordato per le proprie squadre di classe.

All'inizio di novembre, agli insegnanti verranno fornite le credenziali di tutte le squadre iscritte e tutte le informazioni necessarie per autenticarsi il giorno della gara.

Fino all'inizio della gara sarà possibile apportare modifiche ai dati relativi alle squadre iscritte, ad esempio in caso di alunni assenti.

Costi

La partecipazione è gratuita.

Compiti degli insegnanti che partecipano al progetto Bebras

- L'insegnante che iscrive la propria classe si occupa di suddividerla in squadre da quattro alunni indicando la categoria di appartenenza e il nome della squadra.
- L'insegnante si registra alla piattaforma (vedi istruzioni sotto) e iscrive le proprie squadre. Avrà cura di ritirare le istruzioni e le credenziali di accesso per ogni squadra e concorderà l'uso del laboratorio di informatica con il referente del progetto per il giorno e l'ora della gara delle sue squadre.

Compito del referente del progetto

- Coordinare le prenotazioni del laboratorio di informatica nella settimana della gara con gli insegnanti che hanno iscritto le proprie squadre.
- Supporto agli insegnanti iscritti per la registrazione e il ritiro delle credenziali per squadra.
- Comunicazioni di scadenze, procedure e notizie relative alla competizione pubblicate sul sito <https://bebras.it>

COME REGISTRARE LE PROPRIE CLASSI

Collegarsi al sito: <http://bebras.di.unimi.it/> e registrarsi seguendo “Login insegnanti” con Registra nuovo account.



The image shows a screenshot of the Bebras dell'Informatica website. The top navigation bar includes links for 'Chi siamo', 'Comunità Bebras', 'Come partecipare', 'Materiali', 'Esempi', 'FAQ', and 'Login insegnanti'. The 'Login insegnanti' link is highlighted with a blue box. Below the navigation bar is a yellow banner with the Bebras logo (a squirrel wearing an Italian flag) and the text 'Bebras dell'Informatica'. The banner contains information about the competition, including dates (November 9-13, 2015) and details about the registration process. To the right of the banner is a grey box titled 'Accesso docente' (Teacher Access). This box contains a login form with fields for 'E-Mail:' and 'Password:', a 'Password dimenticata?' link, an 'Entra' button, and a 'Registra un nuovo account' link. A blue arrow points from the 'Login insegnanti' link in the navigation bar to the 'Accesso docente' form.

Data 10 ottobre 2015

Referente del progetto

Martina Palazzolo

Progetto Bedras dell'informatica