



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"Majorana - Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Telef. 0865/414128 – 414284

<https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



ISIS "MAJORANA - FASCITELLI"
Prot. 0010158 del 26/11/2021
04-05 (Uscita)

Ai Sigg. Docenti
dell'ISIS "Majorana-Fascitelli"
Agli alunni delle classi del
biennio
Al D.S.G.A.

LORO SEDI
Sito web

Oggetto: OPS - Olimpiadi di Problem Solving

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Direzione Generale per gli ordinamenti Scolastici e la valutazione del sistema nazionale d'istruzione – promuove per l'anno scolastico 2021-2022, le competizioni di informatica denominate "Olimpiadi di Problem Solving", rivolte agli alunni della scuola dell'obbligo.

La competizione 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 in un riferimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa.

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);
- - individuale.

Le prove di Istituto hanno la durata di 120 minuti e consistono nella risoluzione di 13 problemi per la gara a squadre e di 8 problemi per la gara individuale, scelti dal Comitato tecnico-scientifico.

Per l'a.s. 2021-2022, la fase di Istituto si articola su tre prove per la sezione a squadre e su tre prove per la sezione individuale - che si svolgono secondo il seguente calendario:



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“Majorana - Fascitelli”

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Telef. 0865/414128 – 414284

<https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



I prova a squadre
14 dicembre 2021

I prova individuale
17 dicembre 2021

II prova a squadre
17 gennaio 2022

II prova individuale
20 gennaio 2022

III prova a squadre
8 febbraio 2022

III prova individuale
10 febbraio 2022

IV prova a squadre
7 marzo 2022

IV prova individuale
10 marzo 2022

Gara regionale a squadre
5 aprile 2022

Gara regionale individuale
8 aprile 2022

Gara nazionale
13 maggio 2022

Gare di coding, programmazione e makers

Oltre alle gare classiche di risoluzione di problemi, è prevista una ulteriore modalità di partecipazione e competizione, orientata al coding, makers e programmazione per la quale viene richiesto ai concorrenti di presentare un progetto attinente ai temi proposti.

Per questa edizione i temi sono:

Gara maker

La casa che verrà

I progetti dovranno riguardare la casa o l'ambiente di lavoro del futuro (potrebbero riguardare, ad esempio, il risparmio energetico, l'ergonomia, l'interconnessione, la domotica...). Saranno considerati come aspetti valorizzanti anche il design e l'integrazione ambientale.

Gara di coding

Temi proposti:

Il cambiamento climatico; ti insegno una cosa; l'esperimento; la mia scuola; il mio sport preferito; I care.

I progetti, realizzati in Scratch o Snap!, dovranno riguardare uno dei temi proposti e potranno essere progettati come story-telling, videogioco, o simulazione.

Gara di programmazione

Tema proposto:

Tre programmi



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

"Majorana - Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Telef. 0865/414128 – 414284

<https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



Scrittura di tre programmi in C, Pascal, Python o C++ per risolvere tre problemi scelti tra Regole e deduzioni, Grafi, Knapsack, Pianificazione, Crittografia, Programmazione dei movimenti di un robot.

Gli studenti interessati faranno pervenire alla prof.ssa Emanuela Berardi (emanuela.berardi@isismajoranafascitelli.edu.it) la composizione delle squadre avendo cura di indicare per ogni alunno data e luogo di nascita.

Si resta a disposizione per eventuali chiarimenti.

La Docente Referente

Prof.ssa Emanuela Berardi



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Carmelina Di Nezza

Carmelina Di Nezza

