



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

"Majorana – Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

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

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



ISIS "MAJORANA - FASCITELLI"
Prot. 0009958 del 10/11/2023
VII-6 (Uscita)

**Ai Sigg. Docenti
dell'ISIS "Majorana-Fascitelli"
Agli alunni delle classi del
biennio
Al D.S.G.A.
Bacheca RE
Categoria "Progetti"
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 2023-2024, 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. 2023-2024 la fase di Istituto si articola su quattro prove per la sezione a squadre e su quattro prove per la sezione individuale - secondo il seguente calendario:

I prova a squadre
22 novembre 2023

I prova individuale
24 novembre 2023



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“Majorana – Fascitelli”

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

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

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



II prova a squadre

18 dicembre 2023

III prova a squadre

22 gennaio 2024

IV prova a squadre

19 febbraio 2024

Gara regionale a squadre

19 marzo 2024

Gara regionale individuale

21 marzo 2024

Gara nazionale

12 aprile 2024

II prova individuale

19 dicembre 2023

III prova individuale

25 gennaio 2024

IV prova individuale

22 febbraio 2024

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.

Gara makers

La partecipazione alla gara makers richiede la realizzazione di un progetto basato su una scheda Arduino o compatibile, riguardante uno o entrambi i seguenti temi:

IOT con Arduino

AI con Arduino

Gara di coding

La partecipazione al Workshop Coding richiede la realizzazione di un progetto in Scratch/Snap! – un "micromondo" – da parte di una classe o un gruppo di studenti di più classi.

I temi proposti per l'edizione 2023/2024 sono:

- Animastorie;
- Sperimentiamo;
- L'invenzione;
- Questa è arte;
- Agenda 2030;
- Architetti del futuro: il paese ideale che vorrei;
- Ti insegno una cosa;



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“Majorana – Fascitelli”

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

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

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



- Il cambiamento climatico;
- Costruttori di pace
- Essere cittadini del mondo;
- Intelligenza artificiale sì ma con buon senso!

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: Innovazione digitale a sostegno della transizione ecologica

Scrittura di un programma (linguaggio a scelta) per realizzare una app, un sito web, un insieme di risorse didattiche sul tema proposto.

Gli studenti interessati faranno pervenire alla prof.ssa Emanuela Berardi (emanuela.berardi@isismajoranafascitelli.edu.it) **entro giovedì 16 novembre** la composizione delle squadre avendo cura di indicare per ogni alunno data e luogo di nascita.

Si resta a disposizione per eventuali chiarimenti.

F.to La Docente Referente

Prof.ssa Emanuela Berardi



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Carmelina Di Nezza