

## Sintesi del Progetto: "Olimpiadi di problem solving 2016-17" P07

Titolo e codice del progetto

### 1.1 Responsabile progetto

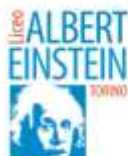
Indicare il responsabile del progetto
Cristina Garzotto (o docente avente diritto alla nomina definitiva)

### 1.2 Destinatari

Indicare i destinatari
Studenti del biennio del liceo scientifico opzione scienze applicate

### 1.3 Obiettivi

<p>Descrivere gli obiettivi che s'intendono perseguire</p> <p>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 2016-2017, le competizioni di informatica denominate "Olimpiadi di Problem Solving", rivolte agli alunni della scuola dell'obbligo ( <a href="http://www.olimpiadiproblemsolving.it">http://www.olimpiadiproblemsolving.it</a> ). La competizione si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorire lo sviluppo delle competenze di problem solving e valorizzare le eccellenze presenti nelle scuole;</li> <li>• sollecitare la diffusione dei contenuti scientifici culturali dell'informatica come strumento di formazione (metacompetenze) nei processi educativi;</li> <li>• sottolineare l'importanza del pensiero algoritmico come strategia generale per affrontare i problemi, metodo per ottenere la soluzione e linguaggio universale per comunicare con gli altri.</li> <li>• stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste in tutte le iniziative attivate per la valorizzazione delle eccellenze.</li> </ul>
--



### 1.4 Metodologie

Descrivere le metodologie utilizzate

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, preferibilmente di entrambi i sessi;
- individualmente.

La fase di allenamento permette agli studenti di conoscere i contenuti e l'approccio metodologico della competizione. Agli allenamenti accedono tutti gli studenti, con le modalità ritenute più opportune. La gara di Istituto serve invece ad individuare la squadra e i 3 studenti (per le gare individuali) che rappresenteranno l'istituzione scolastica alla gara regionale.

Le prove per ogni fase hanno la durata di 90 minuti e consistono nella risoluzione di un insieme di problemi scelti dal Comitato organizzatore. La competizione è gestita da un sistema automatico sia per la distribuzione dei testi delle prove sia per la raccolta dei risultati e la loro correzione.

L'adozione di questo sistema impone vincoli alla formulazione dei quesiti e delle relative risposte e necessita dell'uso del laboratorio. Ogni prova si articola in "Esercizi", che possono essere a risposta multipla o a risposta libera: in quest'ultimo caso la risposta è una ben precisa stringa di caratteri (un numero, una sigla, una lista, un nome, ecc) la cui forma si desume dal testo dell'esercizio. Gli argomenti proposti sono allineati con quelli adottati nelle indagini e/o nelle competizioni internazionali riguardanti la capacità di problem solving; in particolare ogni prova comprende (almeno):

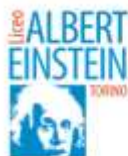
- un esercizio di comprensione di un testo italiano;
- uno o più esercizi formulati in inglese;
- esercizi di argomento "standard", cioè appartenenti ad aree problematiche che si ritiene debbano far parte delle competenze e capacità di ognuno;
- esercizi di argomento "non standard" per stimolare la creatività e la capacità di affrontare situazioni "nuove".

Accedono alla finalissima nazionale a squadre per ciascun livello la migliore squadra classificata a livello regionale e le prime cinque migliori squadre classificate a livello nazionale, escluse le prime di ogni regione.

Accede infine alla finalissima individuale il primo classificato di ogni regione.

### 1.5 Modalità di valutazione del progetto

INDICATORI MISURABILI	STRUMENTI
Punteggio delle prove e posizione in graduatoria a livello regionale/nazionale.	Sito della competizione.



**1.6 Durata**

Descrivere l'arco temporale in cui il progetto si attua ed illustrarne le fasi operative, individuando le attività da svolgere nei diversi periodi										
Inizio progetto:					Fine progetto:					
<b>PLANNING</b>										
<i>MESE/AZIONE</i>	<i>SET</i>	<i>OTT</i>	<i>NOV</i>	<i>DIC</i>	<i>GEN</i>	<i>FEB</i>	<i>MAR</i>	<i>APR</i>	<i>MAG</i>	<i>GIU</i>
<i>Novembre/Allenamento squadre</i>			<b>X</b>							
<i>Gennaio/Allenamento squadre</i>					<b>X</b>					
<i>Febbraio/Allenamento individuale</i>						<b>X</b>				
<i>Marzo/Allenamento squadre</i>							<b>X</b>			
<i>Aprile/Regionale squadre</i>								<b>X</b>		
<i>Aprile/Regionale individuale</i>								<b>X</b>		
<i>Maggio/Nazionale (?)</i>									<b>X</b>	

**1.7 Risorse umane**

Indicare i nominativi dei docenti, del personale ATA, dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare, le relative attività, il numero delle ore <b>effettive realisticamente prevedibili</b>			
<b>DOCENTI</b>	<b>Attività</b>	<b>ore di non <u>docenza</u></b>	<b>ore di <u>docenza</u></b>
Cristina Garzotto (o docente avente diritto)	Referente	15	45
Fabiano (o docente avente diritto)	Collaboratore	10	9
<b>ATA</b>	<b>Attività</b>	<b>ore in orario di servizio (intensificazione)</b>	<b>ore al di fuori dell'orario di servizio (straordinario)</b>
Assistenti amministrativi	/	/	/
Collaboratori scolastici	/	/	/
Assistenti tecnici	/	/	/
<b>COLLABORATORI ESTERNI</b>	<b>Attività</b>	<b>n. ore e relativo costo <u>loro</u> orario</b>	<b>/</b>
/	/	/	/
/	/	/	/

**1.8 Beni e servizi**

Indicare il materiale da acquistare e i necessari impegni di spesa	
Materiale da acquistare: 300 fotocopie	Impegno di spesa presunto 30 €

Torino, 11/10/2016

Il responsabile del progetto  
Cristina Garzotto