



Unione Europea



Ministero Pubblica Istruzione

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

DIREZIONE DIDATTICA STATALE VI CIRCOLO DI SALERNO – MEDAGLIE D'ORO

Via Paolo Vocca, 12, Tel 089/79.26.60 - Fax 089/79.96.17

Web sestocircolodidatticosalerno.gov - e mail sae131002@istruzione.it

Circ.n. 31

Ai docenti
Scuola primaria
del VI Circolo Medaglie

D'Oro

OGGETTO: Partecipazione al concorso Bebras

Il "Concorso Internazionale Bebras" offre agli allievi e le allieve delle scuole primarie (**classi quarta e quinta**) la possibilità di avvicinarsi al mondo dell'informatica in maniera divertente, attraverso una gara non competitiva. La gara si svolgerà **nella settimana dal 12 al 16 novembre 2018**. Il Bebras ha lo scopo di promuovere nelle scuole gli aspetti scientifici dell'informatica. I giochi Bebras sono accessibili anche senza nessuna specifica conoscenza pregressa: si tratta di piccoli rompicapo che sollecitano l'uso delle tecniche informatiche di base come la codifica delle informazioni, la logica, il pensiero algoritmico, l'elaborazione dei dati.

Sul sito <https://bebras.it> sono disponibili alcuni quesiti di esempio, nonché tutti i dettagli relativi alle modalità di iscrizione, partecipazione, e utilizzo della piattaforma di gara.

Attraverso il seguente link, invece, è possibile reperire il regolamento: <https://bebras.it/regolamento.html>

L'iscrizione scade il 5 novembre p.v.

Gli insegnanti interessati possono contattare l'ins. Scardino o l'ins. Curcio per procedere all'iscrizione o comunicare di averla fatta.

Si allega foglio di sintesi predisposto dal team digitale.

Il Dirigente Scolastico

Anna Maria D'Angelo

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi e per gli effetti dell'art.3. c.2, D. Lgs. N. 39/1993)

Allegato

Concorso Bebras 2018/19
iniziativa gratuita di divulgazione informatica



Il "Concorso Internazionale Bebras" (<http://bebras.org>) è nato in Lituania nel 2008 e si è velocemente diffuso in tutto il mondo; ad oggi sono più di 50 i paesi aderenti che ogni anno si riuniscono in un convegno internazionale per definire i quesiti che meglio si prestano agli scopi divulgativi dell'iniziativa. In Italia, la gara è organizzata dal laboratorio ALaDDIn del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano.

Esso offre a tutti gli alunni e le alunne delle **scuole primarie (classi quarta e quinta)** la possibilità di avvicinarsi al mondo dell'informatica in maniera divertente, attraverso una gara non competitiva. La partecipazione è gratuita e richiede una semplice registrazione via web.

Gli insegnanti che intendono far partecipare la propria classe devono rivolgersi entro martedì 30 alle insegnanti del Team Digitale che provvederanno all'iscrizione delle classi divise in squadre, composte da 4 allievi, entro il 5 novembre 2018 (Occorre fornire al Team anche i nomi delle singole squadre e i nominativi dei partecipanti).

Per consentire la massima partecipazione, le squadre potrebbero svolgere la propria sessione di gara in giorni e orari diversi, dal 12 al 16 novembre, dalle 8 alle 18., affinché ciò non si traduca in un indebito vantaggio per chi gareggia per ultimo, il Team Digitale provvederà ad organizzare orari e modalità di svolgimento.

Le sessioni di gara si svolgono online tramite la piattaforma Bebras; durante tutta la sessione ogni squadra potrà utilizzare un solo dispositivo (computer, tablet, ecc.) e dovrà autenticarsi con le credenziali fornite al momento dell'iscrizione. Le credenziali non dovranno essere usate prima della sessione di gara (a pena d'esclusione); per allenarsi sarà comunque possibile accedere alla piattaforma come visitatori (scegliendo "Prova i quesiti Bebras") per visualizzare i quesiti proposti per il Bebras nelle annate precedenti.

La prova consta di circa 15 quesiti; a ogni quesito è associato un punteggio massimo ottenibile, indicato accanto al titolo del quesito. Nei quesiti a risposta multipla possono essere previste delle penalità per risposte errate (in questo caso la penalità è indicata nel quesito stesso). Non ci sono penalità per quesiti non risolti. Non è necessario risolvere i quesiti in ordine ed è possibile tornare sui quesiti più volte per completare o modificare la risposta. I quesiti comprendono la scelta tra risposte multiple, l'inserimento di risposte libere, lo spostamento di blocchi o oggetti, la selezione di uno o più oggetti, associazioni che si realizzano cliccando sulla casella di partenza e poi su quella di arrivo, ecc.

Durante la prova è consentito cercare informazioni su internet, libri o testi. È però vietato comunicare o collaborare con altre squadre o con soggetti estranei alla competizione. La garanzia della regolarità nello svolgimento della gara è affidata agli insegnanti che hanno iscritto le squadre. Il Bebras ha lo scopo di promuovere nelle scuole gli aspetti scientifici dell'informatica. I giochi Bebras sono accessibili anche senza nessuna specifica conoscenza pregressa: si tratta di piccoli rompicapo che sollecitano l'uso delle tecniche informatiche di base come la codifica delle informazioni, la logica, il pensiero computazionale, l'elaborazione dei dati. Nella versione italiana si gioca a squadre, enfatizzando così l'importanza del team work, così rilevante in questa disciplina.

Sul sito <http://bebras.it> sono disponibili alcuni quesiti di esempio, nonché tutti i dettagli relativi alle modalità di iscrizione, partecipazione, e utilizzo della piattaforma di gara.



Testo liberamente tratto dal sito <http://bebras.it>