

A tutti gli studenti del Liceo Scientifico
Statale

AL SITO WEB
Sede.

PROT. N° 462/H EK7
DEL 25/10/2019

Oggetto: Concorso BEBRAS per l'informatica.

Si informano tutti gli studenti che il nostro istituto indice il concorso BEBRAS per l'informatica in quanto rappresenta un'occasione per avvicinare gli studenti al mondo dell'informatica in maniera divertente, attraverso un concorso a squadre non competitivo, che presenta piccoli giochi ispirati a reali problemi di natura informatica.

I giochi Bebras possono essere affrontati senza alcuna conoscenza specifica, e diventare lo stimolo per successivi approfondimenti individuali o di classe.

Il Bebras dell'Informatica si svolge a novembre (quest'anno da *lunedì 11 a venerdì 15 novembre 2019*), in concomitanza con le analoghe edizioni nel resto del mondo. La gara si svolge online, dura al massimo 45 minuti. La partecipazione è gratuita e richiede solo la registrazione via web di un insegnante referente, che si occuperà di iscrivere le squadre (entro il 5 novembre) e di sorvegliare lo svolgimento delle gare nel proprio istituto. Il giorno della gara ciascuna squadra, formata da 4 allievi, dovrà collegarsi alla piattaforma Bebras, tramite browser e usando le proprie credenziali riservate.

Tutti coloro che intendono partecipare alla gara, devono dare la loro adesione, entro il 5 novembre 2018 all'animatore digitale (in qualità di docente referente d'istituto: prof. Antonio Signorelli), che provvederà alla formazione di diverse squadre.

Non c'è limite al numero di squadre che un insegnante registrato può iscrivere. L'iscrizione delle squadre può avvenire anche a più riprese, purché entro il 5 novembre.

Per ogni squadra che viene iscritta si dovrà indicare:

- la categoria,
- qualche dato statistico (classe e genere dei componenti della squadra),
- facoltativamente, un nome di battaglia scelto dalla squadra.

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

L'iscrizione delle squadre permette di ottenere tutte le informazioni necessarie per autenticarsi per la sessione di gara.

Per consentire la massima partecipazione, le squadre potranno svolgere la propria sessione di gara in giorni e orari diversi, dall'11 al 15 novembre, dalle 8 alle 18. Le squadre di uno stesso istituto possono svolgere la gara anche in giorni e/o orari diversi: è compito degli insegnanti di riferimento operare affinché ciò non si traduca in un indebito vantaggio per chi gareggia per ultimo.

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 della 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 per visualizzare i quesiti proposti per il Bebras 2015/16 e 2016/17.

La prova consiste di circa 15 quesiti; a ogni quesito è associato un punteggio massimo ottenibile, indicato accanto al titolo del quesito. Non ci sono penalità per risposte errate o 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.

Durante le sessioni di gara è possibile chiedere assistenza per problemi tecnici all'indirizzo info@bebras.it, comunicando anche un numero di telefono a cui si è in grado di rispondere.

Nelle settimane successive alla gara sul sito Bebras verranno pubblicate le soluzioni di tutti i quesiti, e le squadre partecipanti potranno rivedere tutti i quesiti svolti con l'indicazione dei punteggi ottenuti e delle risposte corrette con le relative spiegazioni, assieme a qualche ulteriore riferimento per approfondire.

Per evitare di porre troppa enfasi sull'aspetto competitivo, le graduatorie delle squadre partecipanti, suddivise per categorie, saranno accessibili solo agli insegnanti registrati. Sul sito Bebras verranno pubblicate soltanto le prime posizioni delle graduatorie. Il comitato organizzatore monitora l'andamento delle sessioni di gara e analizza i risultati, riservandosi il diritto di non pubblicare, nè attestare, quelli che — a suo insindacabile giudizio — presentassero anomalie.

A tutti i partecipanti verrà rilasciato un certificato di partecipazione, che potrà essere stampato a cura dell'insegnante referente.

Tramite il sito di gestione delle squadre iscritte, gli insegnanti potranno stampare gli attestati di partecipazione di tutte le squadre. L'attestato potrà, a scelta dell'insegnante, riportare anche i nomi dei componenti della squadra, e/o la posizione ottenuta in graduatoria.



L'ANIMATORE DIGITALE

(Prof. Antonio Signorelli)

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Antonio Signorelli".