



Istituto Tecnico "E. Mattei"

Via Principessa Margherita n.25 - 80074 Casamiciola Terme (NA)
Tel. 081994662 - 081994307 - 0813330782 - C.M. NATD05000B - C.F. 83001810635
natd05000b@istruzione.it - natd05000b@pec.istruzione.it - www.itmmattei.edu.it

PROGETTUALITÀ PTOF - Triennio 2022/25 - Revisione 2024/2025

Titolo del PROGETTO: Olimpiadi di Informatica

REFERENTE: prof.ssa Tamburro		DESTINATARI: Tutti gli studenti dal primo al quarto anno	
TIPOLOGIA PROGETTO	<input checked="" type="checkbox"/> AOF	<input type="checkbox"/> PCTO	
TUTOR INTERNO (attività prevista, in caso di PCTO)		TUTOR ESTERNO (attività prevista, in caso di PCTO)	
ABSTRACT (DESCRIZIONE SINTETICA PROGETTO ..max 5/6 righe...)			
<p>Le Olimpiadi Italiane di Informatica (OII) sono rivolte agli studenti delle scuole superiori con l'obiettivo di diffondere l'apprendimento della programmazione per la risoluzione di problemi computazionali di crescente complessità. Le OII rappresentano un'opportunità stimolante per socializzare e competere nelle gare di programmazione, attraverso un percorso di selezione che comprende le fasi scolastica, territoriale e nazionale. Questo percorso mira a determinare le squadre nazionali che rappresenteranno l'Italia alle varie Olimpiadi Internazionali a cui il nostro paese partecipa. L'attenzione nelle OII è posta sul carattere algoritmico dei problemi, favorendo la partecipazione anche di coloro che non hanno conoscenze specialistiche pregresse. Questo richiede principalmente la capacità di ragionare e tradurre tale ragionamento in codice efficiente per il computer.</p>			
ORE TOTALI PROGETTO		COSTI	
90 minuti + eventuale tempo di preparazione		Nessuno: la partecipazione è gratuita	
FASI E TEMPI (fasi, attività interna(aula);att.in sede(istituto);att.esterna, ore per ciascuna fase, periodo di svolgimento dell'attivitàmax 5/6 righe...)			
Formato della prova La prova contiene 20 domande, da svolgere in un tempo totale di 90 minuti. La prova consiste di quesiti a scelta multipla e quesiti a domanda aperta numerica , ed è divisa in tre parti: <ul style="list-style-type: none">• 6 quesiti a scelta multipla a carattere logico-matematico,• 6 quesiti a scelta multipla di programmazione in pseudocodice, e• 4 quesiti a carattere algoritmico, ciascuno con 2 domande aperte numeriche. Punteggio Tutti i quesiti a scelta multipla presentano 5 opzioni, di cui solo una è corretta. Il punteggio assegnato per tali quesiti è: <ul style="list-style-type: none">• 5 punti per una risposta <i>corretta</i>;• 1 punto per una risposta <i>in bianco</i>;• 0 punti per una risposta <i>errata</i>. Ogni domanda aperta numerica richiede come risposta un numero intero (eventualmente negativo). Il punteggio assegnato per tali domande è: <ul style="list-style-type: none">• 5 punti per una risposta <i>corretta</i>;• 0 punti per una risposta <i>errata</i> o <i>in bianco</i>. In particolare, il punteggio massimo ottenibile per un quesito a carattere algoritmico è 5 + 5 = 10. Quesiti di programmazione e pseudocodice I quesiti di programmazione presentano semplici programmi scritti in <i>pseudocodice</i> . Qui sotto puoi trovare un riassunto della sintassi dello pseudocodice,			

RISULTATI ATTESI	
Punteggio ottenuto	
PARTNER ESTERNI (ENTI, ESPERTI, ASSOCIAZIONI, EVENTUALI ISTITUTI IN RETE)	
AICA e Ministero dell'Istruzione	
PERSONALIZZAZIONE DEI PERCORSI	
Attività previste	Modalità di svolgimento
Gara scolastica	La gara è svolta al computer
ATTIVITÀ LABORATORIALI	
UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING	
Pc	
MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO	
Risultati delle gare	
VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO	
Il primo classificato, e talvolta il secondo, accedono alla gara territoriale	