



Istituto Tecnico Statale "Francesco Viganò" (<https://www.issvigano.edu.it>)

Informazioni sull'invio

Form: Presentazione Progetti ed Attività

Inviato da codara.pietro

Dom, 14/05/2023 - 22:35

146.241.159.36

Denominazione Giochi di informatica

Responsabile Pietro Codara

Attività/Progetto

P05 Progetti per "gare e concorsi"

Obiettivi

Obiettivo principale del progetto è promuovere la partecipazioni degli studenti a diverse competizioni e giochi in ambito informatico e assisterli nello svolgimento delle prove. Si vuole inoltre fornire agli studenti che lo desiderano una preparazione mirata che li aiuti a sostenere le prove più competitive.

Descrizione attività e modalità operative (min 800/max 2000 caratteri)

Il progetto vuole favorire la partecipazione degli studenti a giochi, concorsi e competizioni di informatica. Tra questi citiamo, ad esempio:

- (1) i Bebras dell'Informatica, giochi di carattere non competitivo il cui scopo è avvicinare gli studenti alla disciplina (<https://bebras.it/>);
- (2) Olicyber, le Olimpiadi Italiane di Cybersicurezza, il programma di valorizzazione delle eccellenze in cybersecurity organizzato dal Laboratorio Nazionale di Cybersecurity del CINI (<https://olicyber.it/>);
- (3) CyberChallenge, il programma di addestramento in cybersecurity per studenti universitari e delle scuole superiori (<https://cyberchallenge.it/>);
- (4) Cybertrials, programma gratuito di formazione e gaming per sole studentesse (<https://www.cybertrials.it/>);
- (5) le Olimpiadi di Informatica, competizione scientifica rivolta agli studenti delle scuole superiori (<https://www.olimpiadi-informatica.it/>).

La partecipazione a tutte queste iniziative è gratuita per la scuola e per gli studenti. Per CyberChallenge.IT, OliCyber.IT e Cybertrials è necessaria la federazione alla rete CyberHighSchools (<https://cyberhighschools.it/>): la nostra scuola è già federata. Non è esclusa la partecipazione ad altre iniziative oltre a quelle sopra citate. Oltre a promuovere la partecipazione, il progetto mira a fornire agli studenti assistenza nelle varie fasi delle competizioni e aiuto nella preparazione alle prove più complesse. Inoltre, per i giochi più competitivi, si vuole offrire agli studenti in grado di ottenere punteggi elevati nelle prime fasi delle selezioni la possibilità di frequentare un ciclo di lezioni pomeridiane sugli argomenti oggetto delle prove. Infine, si vuole introdurre un corso pomeridiano destinato agli studenti privi delle basi necessarie (in particolare, ma non solo, agli studenti interessati del biennio informatico), per permettere anche a loro di mettersi alla prova con gli esercizi proposti dalle piattaforme dei vari giochi ed eventualmente partecipare alle competizioni.

Periodo di realizzazione :

dal Ven, 01/09/2023

al Sab, 31/08/2024

Durata tempo :

Numero ore settimanali o giornaliere:

Numero ore totali:

Svolgimento in tempo

- curricolare
- extracurricolare

Destinatari :

Settore Tecnologico

Tutte

Adesione individuale

Numero partecipanti:

Eventuale costo di partecipazione al progetto

Gratuito

Risorse umane

Interne

Responsabile del progetto ed eventuali altri docenti dell'area informatica

Numero ore lezione frontale 30

Numero ore lezione non frontale 0

Numero ore coordinamento 10

Risorse necessarie

Strutture (laboratori, aule, ecc.)

Laboratori informatici

Altro

Eventuali rimborsi per la trasferta degli studenti presso altre sedi per le selezioni regionali/nazionali, se non già previsti dall'organizzatore dei giochi. Importo totale stimato tra lo 0 e i 100 euro.

Firma

Codara Pietro

CDRPTR76L26F133R

codara.pietro@issvigano.edu.it

14/05/2023 - 22:12

URL (15/05/2023 - 08:43):

<https://www.issvigano.edu.it/node/2153/submission/1936?destination=node/2153/submission/1936>