



1° Circolo Didattico "Guglielmo Marconi"

Via G. Marconi, 39 - 70010 - Casamassima - BA -

Tel. 080. 676357 (Segreteria) – 080.4531280 (Direzione)

Distretto n. 14 – Codice BAEE088009 – C.F. 80010420729

@-mail: BAEE088009@istruzione.it web site: <http://www.primocircolodidatticomarconi.edu.it>

CIRCOLARE N. 18

Al Dirigente Scolastico

Al DSGA

Ai docenti

Oggetto: Bebras dell'informatica

Premessa

Da lunedì 11 a venerdì 15 novembre 2019 si svolgeranno come ogni anno, in concomitanza con le analoghe edizioni nel resto del mondo, i Giochi "Bebras dell'informatica", un'occasione per avvicinare bambini e ragazzi 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; si tratta essenzialmente di quesiti di logica. I giochi Bebras possono essere affrontati senza alcuna conoscenza specifica, e diventare lo stimolo per successivi approfondimenti individuali o di classe.

I giochi Bebras in quanto tesi alla promozione del pensiero computazionale nella scuola primaria Azione #17 PNSD, sono parte integrante del piano digitale della scuola e rientrano nel progetto di Istituto "Digital Intelligence 4 Kids".

Come partecipare

La partecipazione è gratuita e richiede solo la registrazione via web tramite un insegnante referente, che si occuperà di iscrivere le squadre e di sorvegliare lo svolgimento delle gare nel proprio istituto.

L'iscrizione delle squadre scade il 5 Novembre 2019.

La gara si svolge online, dura al massimo 45 minuti e ciascun istituto può scegliere il giorno e l'orario di inizio per le varie squadre.

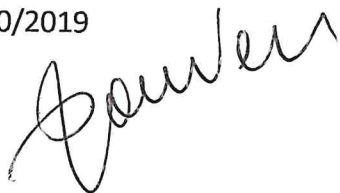
Il giorno della gara ciascuna squadra, formata da 4 allievi, dovrà collegarsi alla piattaforma Bebras, tramite browser usando le proprie credenziali riservate che saranno fornite dopo l'iscrizione.

I partecipanti sono divisi in categorie in base alla classe di appartenenza: KiloBebras per alunni delle scuole primarie, 8-10 anni circa, quindi alunni delle classi 3,4,5.

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

La sottoscritta resta a disposizione dei docenti e delle classi che intendessero partecipare per effettuare la registrazione delle squadre e coordinare le attività relative ai giochi.

Casamassima, 22/10/2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daniela Troia', written in a cursive style.

Animatore Digitale

Daniela Troia