



AI DSGA
Ai docenti di scuola primaria

Oggetto: *Campionati Nazionali di Problem Solving.*

Il progetto in oggetto promuove competenze chiave per la soluzione di problemi attraverso modelli, metodi e strumenti informatici, rivolto agli alunni della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado, delle scuole Italiane statali e paritarie sul territorio nazionale ed estero.

Le competizioni si propongono di:

- stimolare la crescita delle competenze di problem solving;
- favorire lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale;
- promuovere la diffusione della cultura informatica come strumento di formazione nei processi educativi (metacompetenze);
- sottolineare l'importanza del pensiero computazionale come strategia generale per affrontare i problemi, come metodo per ottenere la soluzione e come linguaggio universale per comunicare in modo effettivo;
- stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste in tutte le iniziative attivate per la valorizzazione delle eccellenze;
- integrare le esperienze di coding, maker e programmazione in un riferimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa;
- valorizzare le eccellenze presenti nelle scuole.

COMPETIZIONI

Le competizioni si suddividono in:

- gare di **problem solving "classiche"** (risoluzione di problemi), gare di *coding*;
- gare di **coding, programmazione e makers**.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

1. GARE DI PROBLEM SOLVING CLASSICHE

Possono partecipare **alunni di classi IV e V di scuola primaria a squadre**.

Le gare si articolano in **tre fasi** (istituto, regionale e nazionale) e sono precedute da un periodo di allenamento. I docenti sono invitati a coinvolgere nel periodo di allenamento tutti gli studenti della classe.

Le gare di Istituto prenderanno avvio dal 20 novembre e saranno organizzate all'interno dell'istituto. Le prove di istituto hanno la **durata di 120 minuti** e consistono nella **risoluzione di 13 problemi**, scelti dal Comitato tecnico-scientifico.

Le prove **regionali** e la **finale nazionale** hanno la durata di **90 minuti** (verranno pubblicate note tecniche per ulteriori indicazioni), con la stessa tipologia di problemi proposti nel corso delle gare precedenti.

Le gare regionali si svolgeranno online; le finali nazionali, in presenza.

2. GARE DI CODING, PROGRAMMAZIONE E MAKERS.

Per le gare di coding, programmazione e makers viene richiesto ai concorrenti di presentare un progetto attinente ai temi proposti.

Per la scuola primaria è suggerita la partecipazione al Workshop di coding che chiede la realizzazione di un progetto in Scratch/Snap! – un "micromondo" – da parte di una classe o un gruppo di studenti di più classi.

I **temi** proposti per l'edizione 2023/2024 sono:

- *Animastorie*
 - I micromondi possono essere usati per animare e rendere interattive storie, racconti, libri. In virtù di questo, il progetto può consistere nello sviluppo di un micromondo in relazione ad uno specifico testo, che può essere – ad esempio – già oggetto di progettualità in altre discipline (italiano, lingue, teatro, etc.).
- *Sperimentiamo!*
 - I micromondi possono essere usati per simulare o illustrare o addirittura condurre esperimenti scientifici volti allo studio, ricerca, analisi di fenomeni che riguardano le scienze, di ogni genere. Dunque il progetto può consistere in un micromondo sviluppato al fine di supportare o documentare esperimenti scientifici già oggetto di studio in ambito scolastico.
- *Ti insegno una cosa*
 - Un micromondo che riguardi uno specifico argomento di una materia curricolare vista a scuola e sia pensato e costruito con l'obiettivo di far apprendere l'argomento da coloro che interagiscono con il micromondo
- *L'invenzione*
 - Un micromondo che riguardi "un'invenzione" (che può essere varia natura: da un nuovo gioco, un nuovo strumento didattico o di lavoro o di utilità in generale, o altro..)

- *Questa è arte!*
 - Un micromondo che riguardi una creazione ritenuta "artistica" – che faccia eventualmente riferimento a più forme artistiche integrate (disegno, musica, poesia,...)
- *Paesaggi del Mondo e dell'Anima*
 - Un micromondo che prenda spunto dalle opere di Italo Calvino, a 100 anni dalla sua nascita
- *I care - Ci tengo, ho cura, ci teniamo, abbiamo cura*
 - Un micromondo sull'esperienza e messaggio di Don Lorenzo Milani e la Scuola di Barbiana, a cento anni dalla nascita del priore
- *Agenda 2030*
 - Un micromondo che abbia come tema di riferimento uno o più obiettivi identificati dell'Agenda 2030 (<https://unric.org/it/agenda-2030/>)
- *Il Cambiamento Climatico*
 - Un micromondo che abbia come tema di riferimento il cambiamento climatico
- *Costruttori di Pace*
 - Un micromondo che abbia per tema una riflessione sulle guerre e sul valore della Pace
- *Essere Cittadini del Mondo*
 - Un micromondo che sviluppi una riflessione sul tema
- *Intelligenza Artificiale Sì Ma con Buon Senso!*
 - Un micromondo in cui tecniche e tecnologie relative all'Intelligenza Artificiale sono usate come strumento utile – per la scuola, per le persone, per le famiglie, per la società.

I docenti interessati alla partecipazione possono rivolgersi alla Funzione Strumentale per l'innovazione e il digitale, insegnante Daniela Troia.

Casamassima, 28/10/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof. Francesco Mario Pio DAMIANI



Firmato da:
 DIRIGENTE SCOLASTICO
 DAMIANI FRANCESCO MARIO PIO
 28/10/2023 11:24:49