

Progetto Bebras dell'informatica



Bebras è un'iniziativa internazionale che mira a promuovere l'informatica e il pensiero computazionale tra gli studenti delle scuole di tutte le età. I partecipanti sono solitamente supervisionati da insegnanti che possono integrare la sfida Bebras nelle loro attività didattiche. La sfida viene eseguita nelle scuole utilizzando computer o dispositivi mobili.

La nostra scuola aderisce al progetto Bebras dell'informatica dall'anno scolastico 2020-21.

Il Bebras dell'Informatica è organizzato **da ALaDDIn**, Laboratorio di Didattica e Divulgazione dell'Informatica del **Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano**.

Bebras rappresenta un'occasione per avvicinare i ragazzi al mondo dell'informatica in maniera divertente, attraverso un concorso 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, in concomitanza con le analoghe edizioni nel resto del mondo. La gara si svolge online e dura al massimo 45 minuti.

I nostri ragazzi, seguiti dal docente di informatica possono allenarsi, o semplicemente giocare, accedendo al sito dedicato.

I partecipanti sono divisi in categorie in relazione alla classe frequentata:

TeraBebras: alunni del biennio delle scuole secondarie di secondo grado [13-15 anni circa]

PetaBebras: alunni del triennio delle scuole secondarie di secondo grado [15-18 anni circa]

Nel corrente anno scolastico hanno partecipato 7 squadre (ognuna composta da tre alunni) le seconde e le terze del liceo Scientifico Opz. Scienze Applicate: 2D, 3D, 2F, 3F, 2H, 3H, 2G.

Per maggiori informazioni visita il sito: www.bebas.it

Il docente di Informatica
Prof. Luigi La Gatta