



Unione Europea



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



MIUR



Erasmus+

FESR
2014-2020FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "E. FERMI" (SAIS052008)

Istituto Tecnico Industriale "E. Fermi"
Istituto Tecnico Commerciale "G. Dorso"

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE - "E. FERMI"-SARNO
Prot. 0010426 del 13/12/2023
VII (Uscita)

**Agli Alunni e ai docenti
delle classi 1F, 1G, 2D, 2G,
2H, 2I, 3E, 3F, 3G, 4E, 4F, 4G
Alle Famiglie**

Oggetto: Olimpiadi Italiane di Informatica – Selezione scolastica

Come da precedente circolare “*Iscrizione Olimpiadi Italiane di Informatica*” con protocollo n. 0009668 pubblicata il 22/11/2023:

Giovedì 14 dicembre 2023 si svolgerà la selezione scolastica delle Olimpiadi Italiane di Informatica (dette OII). La prova si svolgerà in **presenza dalle ore 9:50 alle 11:40**.

Sono coinvolti tutti gli alunni delle terze e quarte del corso di informatica e gli alunni iscritti al progetto pomeridiano “In forma per le OII”.

Si predispongono lo spostamento degli alunni in un’area consona per lo svolgimento della prova come segue:

- 3E aula 14 (come da piano aule)
- 3F aula 13 (come da piano aule)
- 3G aula 9 (spostamento della classe con docente dell’ora alle 9:45)
- 4E aula 26 (come da piano aule)
- 4F aula INF1 (come da piano aule)
- 4G aula 6 (come da piano aule)
- Alunni biennio partecipanti al progetto pomeridiano, essi saranno prelevati dai docenti organizzatori e saranno segnati fuori classe fino le 11:40:
 - Gli alunni Nunziata e Mancuso della 2D e Giugliano di 2H si uniranno alla 4F e svolgeranno la prova in aula INF1
 - Gli alunni Pedrone e Iannone di 1F, Ambrosio di 1G, De Biase di 2G e Miranda, Leone e Avino di 2I svolgeranno la prova in Biblioteca dell’ITC sotto la supervisione della docente Sabarese/Longobardi

I ragazzi che hanno correttamente completato l’iscrizione alla competizione potranno svolgere la gara tramite i propri dispositivi digitali qualora siano in possesso di un

una **propria connessione internet** e siano abilitati nel loro utilizzo. I restanti ragazzi svolgeranno la prova in modalità cartacea somministrata dal docente in orario.

Seguono istruzioni operative per gli alunni interessati e per i docenti supervisor:

- Per coloro che non hanno effettuato l'iscrizione come da precedente circolare o che siano impossibilitati nell'utilizzo del dispositivo per l'accesso alla piattaforma potranno svolgere la prova in modalità cartacea. I fascicoli saranno distribuiti dalla referente ai docenti interessati e saranno poi raccolti alla fine della prova.
- Per coloro che sono in possibilità di svolgere la prova digitale seguiranno le istruzioni riportate di seguito nella sezione modalità online. I docenti dell'ora riceveranno il **codice di tre parole per l'avvio della prova** da comunicare a tutti gli alunni in classe che svolgono la prova online.

Modalità cartacea

1. Distribuire agli studenti le copie (versioni diverse a studenti vicini), e assicuratevi che scrivano i propri dati necessari sulla prima pagina (*Nome, Cognome, Classe, Sezione e Data di nascita*).
2. Dopo 90 minuti dall'inizio della prova, raccogliere le prove svolte verificando che il fascicolo si completo in ogni parte.

Modalità online

1. Far accedere gli studenti alla piattaforma di gara dalle loro postazioni (che siano computer, tablet o smartphone).

<https://scolastiche23.olinfo.it/>

2. Far inserire agli studenti i propri dati richiesti (*Nome, Cognome, Classe, Sezione e Data di nascita*).
3. Una volta pronti a far partire la prova, cliccare sul tasto "Inizia prova online" sulla piattaforma di gestione gara.

4. Sarà comunicato un **codice di tre parole** agli studenti, che dovranno inserirlo nella piattaforma di gara e poi premere su "Inizia".
5. Gli studenti vedranno subito delle informazioni introduttive alla gara, ma ancora **non** i quesiti.
6. Una volta terminato il countdown, gli studenti potranno vedere i quesiti e inserire le risposte direttamente dal loro dispositivo.
7. Dopo 90 minuti dall'inizio della prova, gli studenti non potranno più inserire o modificare risposte.

In caso uno studente abbia inserito i suoi dati scorrettamente, l'insegnante potrà correggerli in un secondo momento accedendo alla piattaforma di gestione gara (**non durante la prova**).

In caso uno studente avesse problemi tecnici col proprio computer, potrà riprendere la prova anche da un dispositivo diverso. In questo caso, lo studente dovrà:

1. Comunicarlo alla docente che gestisce la gara tramite opportuno canale prima definito
2. Reinserire i propri dati (**identici** al primo accesso) e il codice di tre parole.
3. La piattaforma avviserà lo studente di comunicare all'insegnante un codice di conferma per riprendere la prova.

Nel caso estremo di problemi tecnici generalizzati a livello della propria scuola, per cui uno o più studenti che hanno cominciato la prova online non hanno più a disposizione nessun dispositivo funzionante (computer, tablet o smartphone) da cui continuare la prova, l'insegnante potrà convertire alcuni studenti alla prova cartacea, assegnandogli delle prove stampate, e poi aggiornando le risposte degli studenti in seguito, come indicato nella sezione precedente.

La referente dei giochi d'informatica
Miriam Longobardi

Il Dirigente Scolastico
Prof. Antonio Di Riso

documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del d.lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate,
sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa.