



Unione Europea



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



Erasmus+

FUTURA  
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.