



# Bebras dell'informatica



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI MILANO

## COS'È IL BEBRAS

Il “*Concorso Internazionale Bebras*” offre a tutti gli allievi e le allieve delle **scuole primarie** (classi quarta e quinta) e **secondarie** (di primo e secondo grado) la possibilità di avvicinarsi al mondo dell'informatica in maniera divertente, attraverso una *gara non competitiva*.

Il concorso, completamente gratuito, ha lo scopo di promuovere nelle scuole gli **aspetti scientifici dell'informatica**. I giochi Bebras sono accessibili anche senza nessuna specifica conoscenza pregressa: si tratta di piccoli rompicapo che sollecitano l'uso delle tecniche informatiche di base come la codifica delle informazioni, la logica, il pensiero algoritmico, l'elaborazione dei dati. Nella versione italiana si gioca a squadre, enfatizzando così l'importanza del lavoro di gruppo, così rilevante in questa disciplina. Bebras è insignito del *Best Practice in Education* di Informatics Europe.

## COME PARTECIPARE

È sufficiente che un insegnante referente d'istituto si registri sul sito:

<http://bebras.it>

Le squadre, composte da 4 allievi, potranno essere iscritte in seguito (*entro il primo novembre*). La gara si svolgerà nella settimana **dal 7 all'11 novembre 2016**, in concomitanza con le analoghe edizioni nel resto del mondo. La gara dura al massimo 45 minuti e ciascun istituto potrà, nella settimana indicata, fissare liberamente la data in cui partecipare e l'orario di inizio. Sul sito sono disponibili esempi e materiale di approfondimento.

## CHI SIAMO

Siamo docenti del *Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano*. Oltre al Bebras, **Aladdin — Laboratorio di Divulgazione e Didattica dell'INformatica** organizza laboratori per le scuole e corsi di formazione per gli insegnanti.

00011100011101  
**ALADDIN**

*Aladdin laboratorio di divulgazione  
e didattica dell'informatica*

<http://aladdin.di.unimi.it>

## Domande frequenti

1. *Quali sono gli obiettivi della gara?* L'Informatica è un'affascinante disciplina scientifica, ma spesso nelle scuole si finisce per confondere le "applicazioni" dell'Informatica con la disciplina stessa. L'obiettivo della gara è quello di diffondere tra i giovani delle scuole un'idea corretta di quali siano i fondamenti dello studio dell'informatica come scienza: gli algoritmi, la logica, gli automi, sintassi e semantica ...
2. *La gara è uguale per tutti gli studenti?* No. I partecipanti sono divisi in categorie in relazione alla classe frequentata. **KiloBebras**: alunni delle scuole primarie; **MegaBebras**: classi prima e seconda delle scuole secondarie di primo grado; **GigaBebras**: classi terze delle scuole secondarie di primo grado; **TeraBebras**: biennio delle scuole secondarie di secondo grado; **PetaBebras**: triennio delle scuole secondarie di secondo grado.
3. *La partecipazione è individuale o a squadre?* Partecipano squadre di 4 alunni ciascuna. Una squadra può essere formata anche da alunni di classi diverse, purché all'interno della stessa categoria.
4. *Quante sono le fasi della gara?* Una sola. La gara si svolge presso gli istituti partecipanti utilizzando un computer per squadra, e collegandosi al server del Concorso Bebras.
5. *Qual è il tempo di durata della gara?* Il tempo massimo è di 45 minuti.
6. *Quando si svolge la gara?* Nella settimana fissata dalla Comunità Bebras (nel 2016 dal 7 all'11 novembre). L'orario può essere scelto liberamente dagli Istituti partecipanti, nell'ambito del proprio orario scolastico. Per consentire la massima partecipazione, le squadre di uno stesso istituto possono svolgere la gara anche in giorni e/o orari diversi.
7. *Le domande sono solo a scelta multipla?* No. Una buona parte delle domande propongono giochi e problemi interattivi.
8. *Chi prepara i quesiti della gara?* Delegati provenienti dagli oltre 30 paesi che organizzano il Concorso Bebras dell'Informatica si riuniscono annualmente per proporre e discutere i quesiti della prossima edizione del Concorso. I quesiti per l'edizione italiana sono quindi selezionati, tradotti e adattati dal Laboratorio ALaDDIn, organizzatore in Italia del Bebras.
9. *Come sono corrette le prove?* Le risposte ai quesiti sono verificate automaticamente dalla piattaforma al termine della gara.
10. *Esiste del materiale per preparare gli allievi?* La piattaforma di gara è accessibile sul sito della gara e propone alcuni quesiti di esempio per ciascuna categoria. Inoltre, nella sezione "Materiali", si possono scaricare liberamente quesiti e approfondimenti.
11. *Come fare per iscriversi?* È innanzitutto necessario che un insegnante si registri al sito Bebras. Gli insegnanti registrati potranno poi iscrivere le squadre della loro scuola alla gara.
12. *Quanto costa l'iscrizione?* L'iscrizione è totalmente gratuita.