



Cartella stampa

Nel Febbraio 2010 alcuni docenti dell'Emilia-Romagna si confrontano e decidono di organizzare un Campionato delle Olimpiadi di Informatica a Squadre in Emilia-Romagna con i seguenti scopi:

- educare gli studenti ad un lavoro di team, fondamentale anche per prepararli al mondo del lavoro
- coinvolgere studenti motivati, interessati e competenti e/o desiderosi di crescita intellettuale
- valorizzare le eccellenze nelle nostre scuole.

Il progetto è da subito completamente gratuito per tutte le scuole secondarie superiori pubbliche e private.

La Regione Emilia-Romagna co-finanzia il progetto e grazie a ciò si attivano:

- 140 ore di formazione
- 15 docenti formatori
- 50 incontri di formazione
- 19 docenti impegnati nel tutoraggio

Parte quindi la I edizione che vede partecipare 7 squadre (56 studenti) in 5 città e di conseguenza scuole diverse (Bologna, Cesena, Reggio Emilia e Parma).

L'anno successivo si formano 15 squadre (120 studenti) e si unisce la città di Modena. La Regione Emilia-Romagna riesce nuovamente a finanziare il progetto.

In breve il progetto si allarga ad altre scuole e regioni fino ad arrivare, nonostante la sospensione dei finanziamenti da parte della Regione Emilia-Romagna, a coinvolgere nel 2017 tutte le Regioni.

Quest'anno hanno partecipato 197 scuole, 792 Squadre con 3.423 atleti divisi in due campionati : esordienti (con problemi più semplici) e nazionale (con la possibilità di qualificarsi per la finale nazionale).

Nello stesso 2017 nascono le Olimpiadi Internazionali di Informatica a Squadre (IIOT) inizialmente coinvolgendo tre nazioni: Italia, Romania e Russia.

Dal 22/06/2018 il progetto si è strutturato in un **Comitato Olimpico** delle Olimpiadi di Informatica a Squadre dotato di un regolamento interno e composto dal Presidente, dal Dirigente Scolastico delle Aldini Valeriani, da 2 docenti delle

Aldini Valeriani, da un rappresentante del MIM, un referente scientifico proveniente dal mondo Universitario, un rappresentante dei docenti referenti scolastici in Italia.

Il campionato si struttura ulteriormente permettendo agli studenti del biennio di risolvere gli stessi problemi del triennio, con un linguaggio di programmazione in più (Python) e con una classifica separata. Alla cerimonia di premiazione viene invitata anche la squadra che vince il campionato del biennio. Questo consente il coinvolgimento di studenti fin dal primo anno delle superiori.

Il MIM ad oggi, mediante il comitato delle OII, finanzia annualmente il progetto e ciò, insieme alle donazioni da parte di alcune aziende locali, ha consentito l'ospitalità delle 32 squadre in occasione della gara finale in presenza e il compenso dello staff tecnico che prepara i testi delle gare e gestisce la piattaforma di gara online.

Nonostante la pandemia la gara finale nazionale si è sempre potuta disputare in presenza a parte l'anno 2021 in cui si è dovuta disputare online.

Le IIOT si sono svolte regolarmente ogni anno dal 2017 (ad eccezione del 2020), alternando le nazioni ospitanti tra le fondatrici ed accogliendo di anno in anno altre nazioni ospiti e come nuovi membri del progetto. Nel 2021 la gara finale internazionale si è dovuta svolgere online a causa della pandemia, ed è stata perciò considerata una edizione speciale.

La IV edizione di Maggio 2022 ha visto nuovamente l'Italia come nazione ospitante; quest'anno invece sarà il turno dell'Ungheria.

Il progetto è annoverato tra le eccellenze del MIM dall'a.s. 2016/17 a tutt'oggi e gode del patrocinio non oneroso della Regione Emilia-Romagna e del Dipartimento di Informatica - Scienza e ingegneria, Alma Mater Studiorum Università di Bologna.

Per maggiori informazioni,

il sito delle Olimpiadi di Informatica a Squadre è: www.oisquadre.it ;

il sito delle Olimpiadi Internazionali di Informatica a Squadre è: www.iio.team

La presidente delle OIS
prof.ssa Nadia Amaroli

