



**INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ
CASTOR INFORMATIQUE SUISSE
CASTORO INFORMATICO SVIZZERA**

Quesiti 2017

3^o e 4^o anno scolastico

<http://www.castoro-informatico.ch/>

A cura di:

Andrea Adamoli, Christian Datzko, Hanspeter Erni

010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

SSI

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischerverein für informatik in d
er ausbildung // société suisse pour l'infor
matique dans l'enseignement // società sviz
zera per l'informatica nell'insegnamento



Hanno collaborato al Castoro Informatico 2017

Andrea Adamoli, Christian Datzko, Susanne Datzko, Olivier Ens, Hanspeter Erni, Martin Gugger, Per Matzinger, Carla Monaco, Nicole Müller, Gabriel Parriaux, Jean-Philippe Pellet, Julien Ragot, Silvan Stöckli, Beat Trachsler.

Un particolare ringraziamento va a:

Juraj Hromkovič, Giovanni Serafini, Urs Hauser, Regula Lacher, Ivana Kosírová: ETHZ

Valentina Dagiene: Bebras.org

Hans-Werner Hein, Wolfgang Pohl: Bundesweite Informatikwettbewerbe (BWINF), Germania

Anna Morpurgo, Violetta Lonati, Mattia Monga: Italia

Gerald Futschek, Wilfried Baumann: Austrian Computer Society, Austria

Zsuzsa Pluhár: ELTE Informatikai Kar, Ungheria

Eljakim Schrijvers, Daphne Blokhuis: Eljakim Information Technology bv, Paesi Bassi

Roman Hartmann: hartmannGestaltung (Flyer Castoro Informatico Svizzera)

Christoph Frei: Chragokyberneticks (Logo Castoro Informatico Svizzera)

Pamela Aeschlimann, Andreas Hieber, Aram Loosmann, Daniel Vuille, Peter Zurflüh: Lernetz.ch (pagina web)

Andrea Leu, Maggie Winter, Brigitte Maurer: Senarclens Leu + Partner

L'edizione dei quesiti in lingua tedesca è stata utilizzata anche in Germania e in Austria.

La traduzione francese è stata curata da Nicole Müller mentre quella italiana da Andrea Adamoli.



INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ
CASTOR INFORMATIQUE SUISSE
CASTORO INFORMATICO SVIZZERA

Il Castoro Informatico 2017 è stato organizzato dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento SSII. Il Castoro Informatico è un progetto della SSII con il prezioso sostegno della fondazione Hasler.

HASLERSTIFTUNG

Nota: Tutti i link sono stati verificati l'01.11.2017. Questo quaderno è stato creato il 9 ottobre 2019 col sistema per la preparazione di testi L^AT_EX.



I quesiti sono distribuiti con Licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Gli autori sono elencati a pagina 10.



Premessa

Il concorso del «Castoro Informatico», presente già da diversi anni in molti paesi europei, ha l'obiettivo di destare l'interesse per l'informatica nei bambini e nei ragazzi. In Svizzera il concorso è organizzato in tedesco, francese e italiano dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento (SSII), con il sostegno della fondazione Hasler nell'ambito del programma di promozione «FIT in IT».

Il Castoro Informatico è il partner svizzero del Concorso «Bebras International Contest on Informatics and Computer Fluency» (<http://www.bebas.org/>), situato in Lituania.

Il concorso si è tenuto per la prima volta in Svizzera nel 2010. Nel 2012 l'offerta è stata ampliata con la categoria del «Piccolo Castoro» (3^o e 4^o anno scolastico).

Il «Castoro Informatico» incoraggia gli alunni ad approfondire la conoscenza dell'Informatica: esso vuole destare interesse per la materia e contribuire a eliminare le paure che sorgono nei suoi confronti. Il concorso non richiede alcuna conoscenza informatica pregressa, se non la capacità di «navigare» in Internet poiché viene svolto online. Per rispondere alle domande sono necessari sia un pensiero logico e strutturato che la fantasia. I quesiti sono pensati in modo da incoraggiare l'utilizzo dell'informatica anche al di fuori del concorso.

Nel 2017 il Castoro Informatico della Svizzera è stato proposto a cinque differenti categorie d'età, suddivise in base all'anno scolastico:

- 3^o e 4^o anno scolastico («Piccolo Castoro»)
- 5^o e 6^o anno scolastico
- 7^o e 8^o anno scolastico
- 9^o e 10^o anno scolastico
- 11^o al 13^o anno scolastico

Gli alunni iscritti al 3^o e 4^o anno scolastico hanno dovuto risolvere 9 quesiti (3 facili, 3 medi e 3 difficili).

A ogni altra categoria d'età sono stati assegnati 15 quesiti da risolvere, suddivisi in gruppi di cinque in base a tre livelli di difficoltà: facile, medio e difficile. Per ogni risposta corretta sono stati assegnati dei punti, mentre per ogni risposta sbagliata sono stati detratti. In caso di mancata risposta il punteggio è rimasto inalterato. Il numero di punti assegnati o detratti dipende dal grado di difficoltà del quesito:

	Facile	Medio	Difficile
Risposta corretta	6 punti	9 punti	12 punti
Risposta sbagliata	-2 punti	-3 punti	-4 punti

Il sistema internazionale utilizzato per l'assegnazione dei punti limita l'eventualità che il partecipante possa indovinare la risposta corretta.

Ogni partecipante aveva un punteggio iniziale di 45 punti (Piccolo Castoro 27).

Il punteggio massimo totalizzabile era pari a 180 punti (Piccolo castoro 108), mentre quello minimo era di 0 punti.

In molti quesiti le risposte possibili sono state distribuite sullo schermo con una sequenza casuale. Lo stesso quesito è stato proposto in più categorie d'età.



Per ulteriori informazioni:


SVIA-SSIE-SSII Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento

Castoro Informatico

Andrea Adamoli

castoro@castoro-informatico.ch

<http://www.castoro-informatico.ch/>

 <https://www.facebook.com/informatikbiberch>



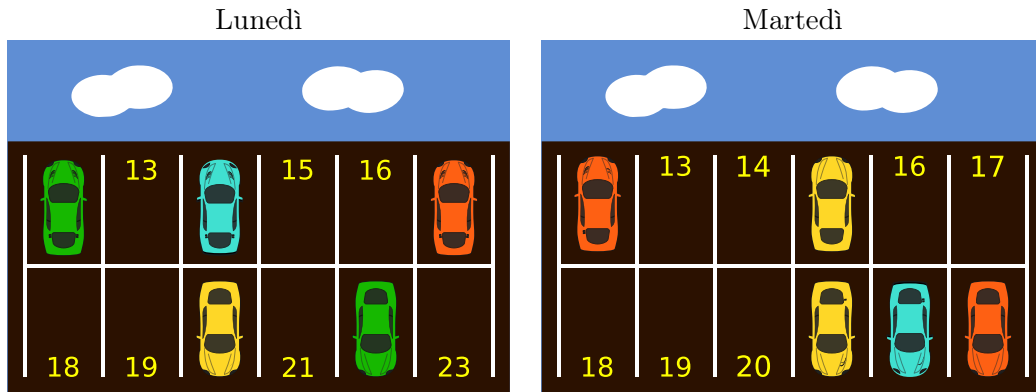
Indice

Hanno collaborato al Castoro Informatico 2017	i
Premessa	ii
1. Parcheggio	1
2. Casetta per canarini	2
3. Trova la strada	3
4. Cancelli binari	4
5. Servizio di messaggistica	5
6. Caccia alla fragola	6
7. Il castoro infortunato	7
8. Abbattere muri	8
9. 5 bastoncini	9
A. Autori dei quesiti	10
B. Sponsoring: concorso 2017	11
C. Ulteriori offerte	13



1. Parcheggio

Nella piazza dei castori ci sono parcheggi per 12 automobili. Ogni parcheggio è identificato con un numero. Le immagini qui sotto indicano quali parcheggi sono stati occupati Lunedì e quali Martedì.



Quanti parcheggi erano liberi sia Lunedì, sia Martedì?

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 6



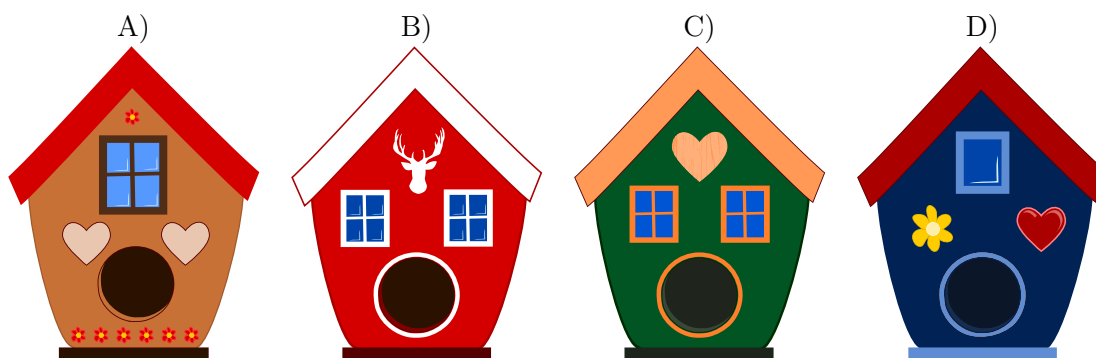
2. Casetta per canarini

La mamma castoro vuole regalare una casetta per canarini alla propria bambina. Chiede quindi alla bambina quale modello di casetta preferisca. La bambina risponde:

“Desidero una casetta per canarini con 2 finestre e un cuore”

La mamma va allora nel negozio di animali per comprarle la casetta.

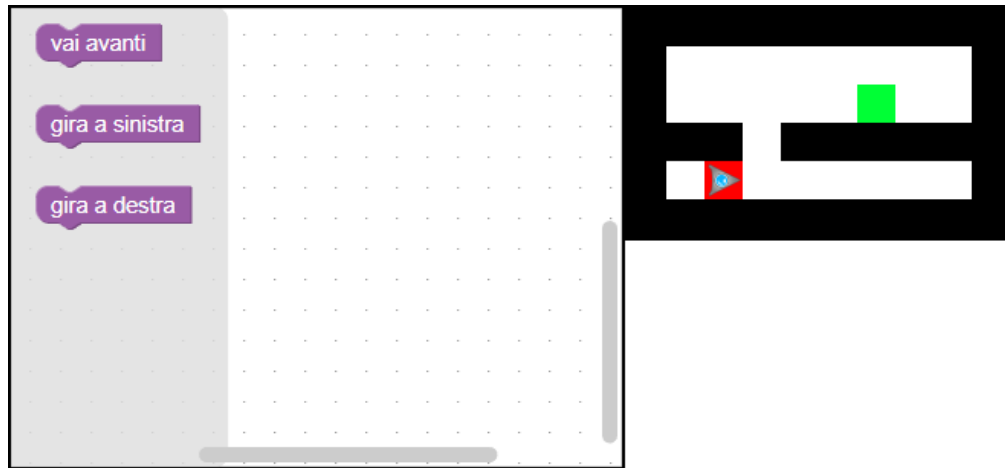
Quale è la casetta che la mamma castoro compra per la propria bambina?





3. Trova la strada

Un robot a forma di triangolo si trova nella posizione di partenza segnata in rosso e deve arrivare al traguardo colorato di verde.



Programma il robot spostando le istruzioni nella giusta sequenza all'interno del pannello di programmazione.



4. Cancelli binari

I castori si rendono visita l'un l'altro molto spesso. ... a volte, però, non c'è nessuno a casa. In tal caso i padroni di casa lasciano un messaggio al cancello in pietra del giardino, per comunicare quando torneranno. Per fare questo, possono infilare fino a 3 bastoni nei fori opposti delle lastre in pietra.

I castori hanno concordato i seguenti messaggi:



Siamo a casa, entra.



Ritourneremo a mezzo-giorno.



Purtroppo torneremo solo questa sera.



Stiamo visitando qualcuno e torneremo solo a tarda notte.

I castori potrebbero concordare ancora altri messaggi, senza dover aggiungere dei bastoni o dei fori nelle pietre.

Quanti messaggi diversi si potrebbero concordare in totale, contando anche i 4 mostrati sopra?



5. Servizio di messaggistica

Con l'aiuto dei castori, Violetta desidera spedire un messaggio a Leonardo. Per farlo divide il messaggio in più parti, ognuna composta da 3 lettere scritte su un bigliettino, e poi consegna uno di questi bigliettini ad ogni castoro.

Violetta sa che durante il trasporto i castori possono essere rallentati da degli ostacoli e quindi potrebbero arrivare in ordine sparso. Per questo numerava i bigliettini prima di consegnarli ai castori. Una volta ricevuti, Leonardo deve riordinare nella giusta sequenza i bigliettini prima di poter leggere il messaggio completo.

Per poter inviare il messaggio FESTAOGGI, Violetta prepara 3 bigliettini come segue:



Leonardo riceve ora questa sequenza di bigliettini:



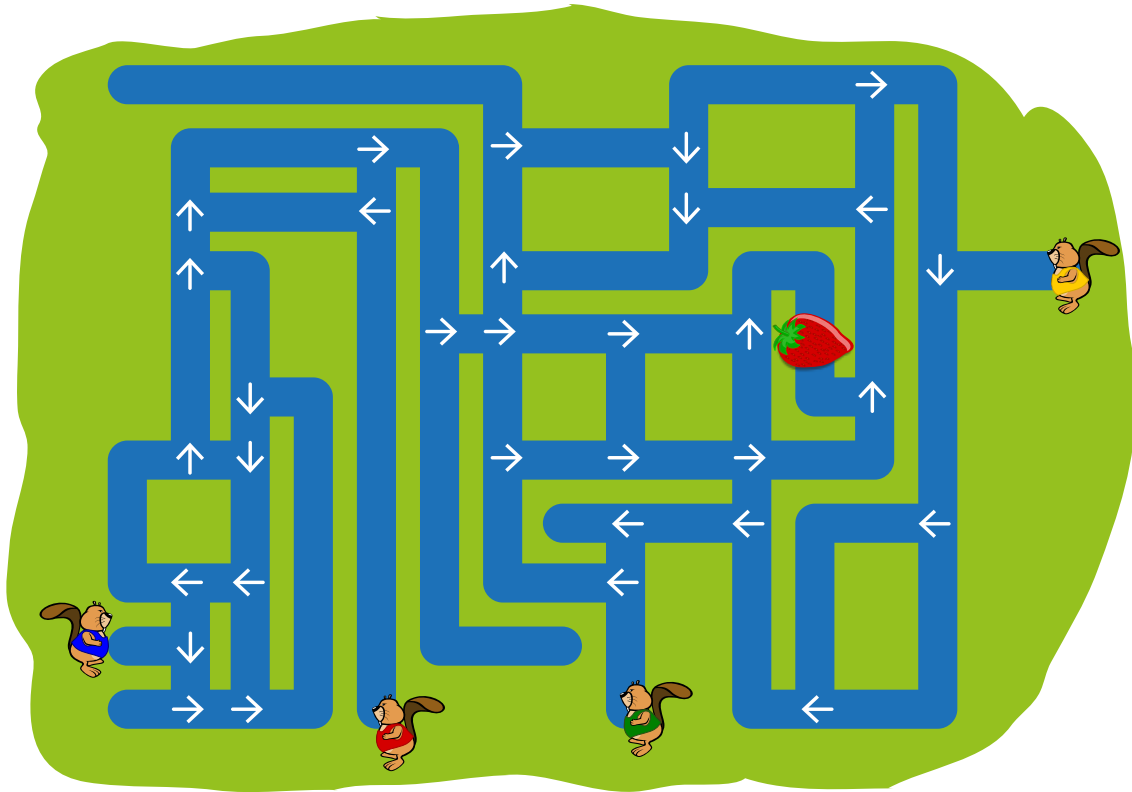
Qual è il messaggio originale?

- A) UILLATAQPORAPA
- B) LLATAQUILAPAUIL
- C) PORTAQUILAPALLA
- D) APALLAPORTAQUIL



6. Caccia alla fragola

Quattro castori iniziano a nuotare da quattro posizioni iniziali diverse, seguendo la direzione delle frecce ad ogni incrocio.



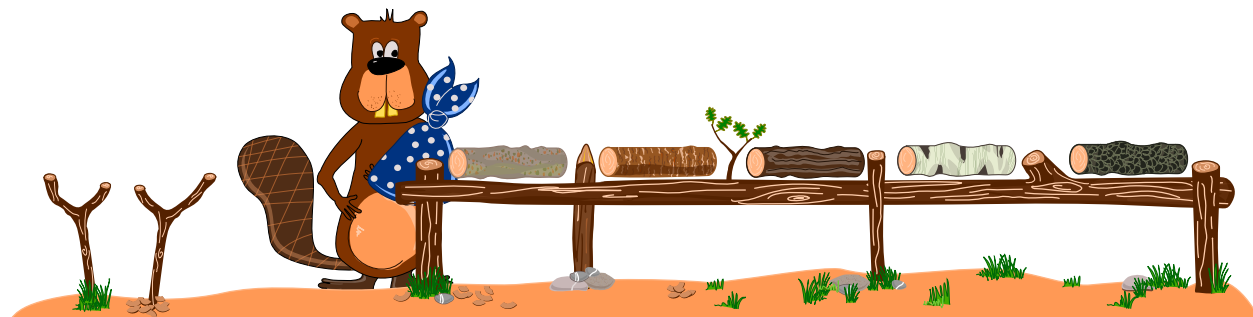
Quanti castori arriveranno fino alla fragola?

- A) 0
- B) 1
- C) 2
- D) 3
- E) 4



7. Il castoro infortunato

David si è purtroppo rotto un braccio e al momento può utilizzare solo l'altro. Egli desidera mettere in ordine la sua collezione di ciocchi di legno, ma ne può sollevare solo uno alla volta. David può comunque spostare un ciocco nel sostegno a sinistra.

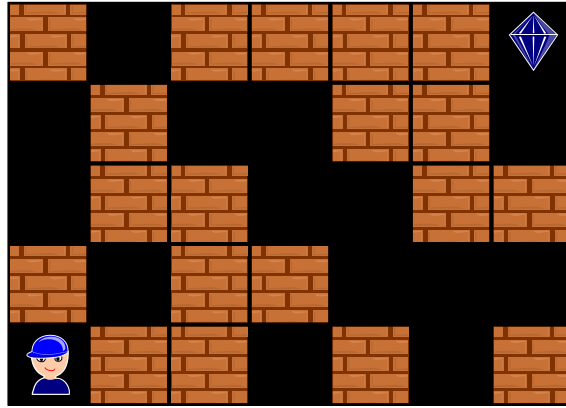


Aiuta David ad ordinare la propria collezione di ciocchi di legno dal più chiaro al più scuro, in modo che alla fine quello più chiaro sia a sinistra e quello più scuro a destra.



8. Abbattere muri

Per raggiungere il diamante in alto a destra, Peter deve abbattere dei muri. Egli desidera però abbattele il meno possibile.

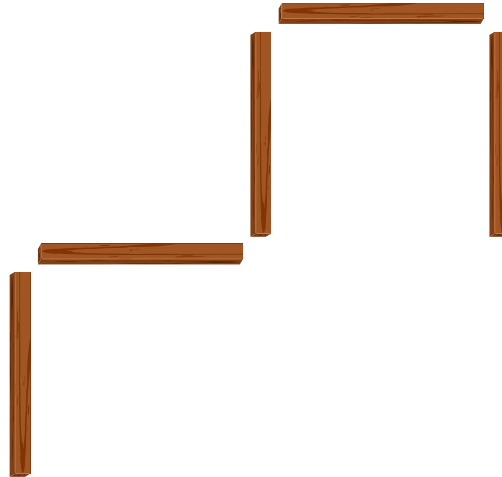


Elimina il minor numero possibile di muri, per liberare la strada fino al diamante.

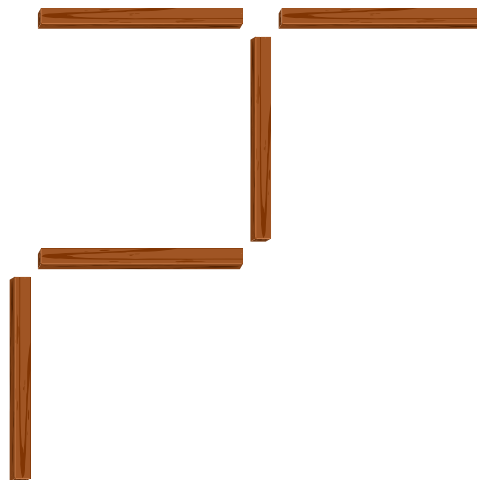


9. 5 bastoncini

5 bastoncini sono posti su un tavolo:

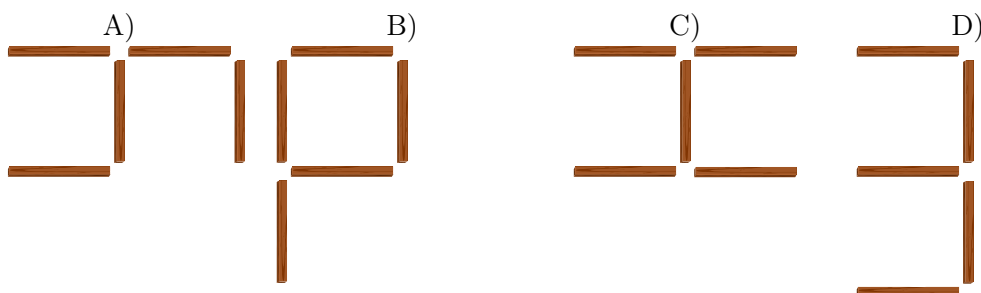


Nicole ne prende uno e lo mette in una nuova posizione. Adesso i bastoncini sono quindi collocati in questo modo:



Dopo Nicole, Roberto esegue un'operazione simile, prendono un altro bastoncino e posandolo in un posto diverso.

In quale delle seguenti posizioni non è possibile che siano collocati i bastoncini, adesso?






A. Autori dei quesiti


 Nursultan Akhmetov


 Adil Aliyev

 Haim Averbuch

 Raluca Constantinescu

 Darija Dasović Rakijašić


 Christian Datzko

 Susanne Datzko

 Hanspeter Erni


 Gerald Futschek

 Arnheiður Guðmundsdóttir


 Martin Guggisberg

 Hans-Werner Hein

 Fredrik Heintz


 Jia-Ling Koh

 Wolfgang Pohl


 J.P. Pretti


 Chris Roffey


 Frances Rosamond

 Eljakim Schrijvers

 Monika Tomcsányiová

 Willem van der Vegt

 Troy Vasiga

 Corina Elena Vint

 Khairul A. Mohamad Zaki



B. Sponsoring: concorso 2017

HASLERSTIFTUNG

<http://www.haslerstiftung.ch/>

ROBOROBO

<http://www.roborobo.ch/>

d digitec.ch

<http://www.digitec.ch/> & <http://www.galaxus.ch/>

bischofberger

<http://www.baerli-biber.ch/>

verkehrshaus.ch

<http://www.verkehrshaus.ch/>
Museo Svizzero dei Trasporti

 **Kanton Zürich
Volkswirtschaftsdirektion
Amt für Wirtschaft und Arbeit**

Standortförderung beim Amt für Wirtschaft und Arbeit
Kanton Zürich


Information plus Automatik! Chunsch druus?
Das ergibt Informatik.

i-factory (Museo Svizzero dei Trasporti, Lucerna)

 **UBS**

<http://www.ubs.com/>
Wealth Management IT and UBS Switzerland IT

bbv
Software Services

<http://www.bbv.ch/>

PRESENTEX
Das Geschenk - die gute Werbung

<http://www.presentex.ch/>



PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

<http://www.phlu.ch/>
Pädagogische Hochschule Luzern

ABZ

AUSBILDUNGS- UND BERATUNGSZENTRUM
FÜR INFORMATIKUNTERRICHT

<http://www.abz.inf.ethz.ch/>
Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht der ETH Zürich.

n|w Fachhochschule
Nordwestschweiz

<https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/ph>
Pädagogische Hochschule FHNW

z hdk
Zürcher Hochschule der Künste
Game Design

<https://www.zhdk.ch/>
Zürcher Hochschule der Künste


ZUBLER & PARTNER AG
Informatik

<http://www.zubler.ch/>
Zubler & Partner AG Informatik

senarclens
leu+partner
strategische kommunikation

<http://senarclens.com/>
Senarclens Leu & Partner



C. Ulteriori offerte

010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

SS!

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischervereinfürinformatikind
erausbildung//société suisse pour l'infor
matique dans l'enseignement//società sviz
zera per l'informatica nell'insegnamento

Diventate membri della SSII <http://svia-ssie-ssii.ch/verein/mitgliedschaft/> sostenendo in questo modo il Castoro Informatico.

Chi insegna presso una scuola dell'obbligo, media superiore, professionale o universitaria in Svizzera può diventare membro ordinario della SSII.

Scuole, associazioni o altre organizzazioni possono essere ammesse come membro collettivo.