[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

Bebras Explorer

Valorizzare i quesiti Bebras come risorsa per l'insegnamento dell'informatica

Carlo Bellettini[1]· **Violetta Lonati** [1,2]· **Mattia Monga** [1,2]· **Anna Morpurgo** [1,2]
[1]Università degli Studi di Milano · [2]Laboratorio CINI Informatica e Scuola, Roma



Provalo ora!
bebras.it/explorer.html

1 Il Bebras dell'Informatica

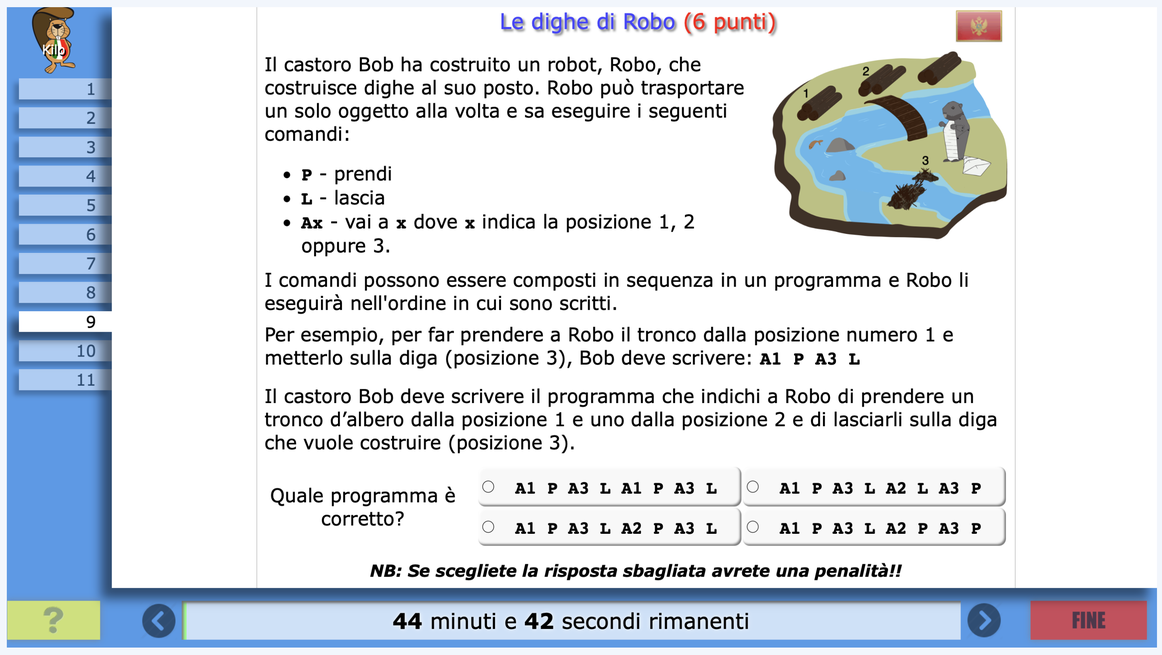
Una gara online per studentesse e studenti di scuola primaria e secondaria (di primo e secondo grado): **piccoli problemi** ispirati a reali problemi informatici, per promuovere **informatica** e **pensiero computazionale** in modo accessibile e giocoso.

79 Paesi nel mondo	**45'** di gara online
3 studenti per squadra	**5** categorie per grado scolastico

In Italia è coordinata dal laboratorio ALaDDIn dell'Università degli Studi di Milano e coinvolge ogni anno **decine di migliaia** di studenti. Prossima edizione: **9–13 novembre 2026**.

Anatomia di un quesito

titolo · **storia narrativa** · **immagini** · **domanda** · **modalità di risposta**



Un quesito nella piattaforma di gara: In questo quesito, di difficoltà alta per la categoria KiloBebras (IV e V primaria), la risposta è a scelta multipla; altri quesiti possono richiedere di inserire valori, ordinare elenchi, trascinare oggetti, fare associazioni, o interazioni *ad hoc*.

2 Senza prerequisiti informatici

I concetti informatici emergono dal quesito. Ciascuno è corredato da una spiegazione **«Anche questa è Informatica!»** che aiuta aiutano, anche chi non ha formazione specifica, a selezionare i quesiti adatti a inquadrare i temi informatici.

codifica dei dati · **liste, tabelle, grafi** · **algoritmi** · **programmazione** · **reti** · **crittografia**

3 Archivio da valorizzare

Centinaia di quesiti, ma poco accessibili al di là delle gare:

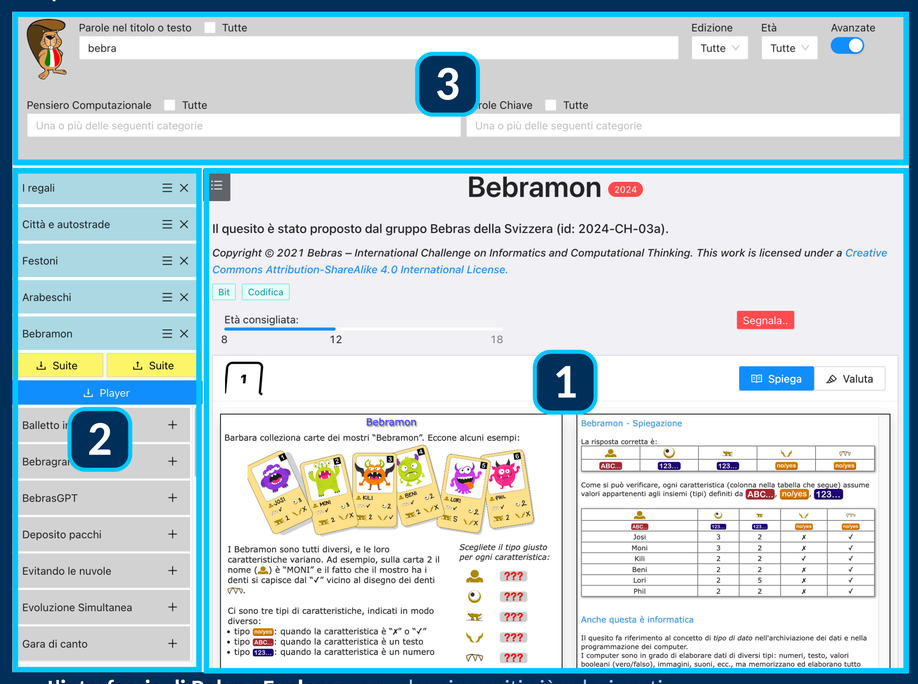
- organizzati per **edizione e categoria**
- accessibili solo dalla **piattaforma di gara**
- **tempo limitato**, soluzioni non subito consultabili

4 Bebras in classe

- **Dagienė & Sentance (2016):** quesiti nel curricolo
- **Lehtimäki et al. (2023):** attività *unplugged*
- **Palazzolo et al. (2019,2023,2025):** uso nel contesto scolastico italiano
- **Calcagni et al. (2017):** quesiti Bebras, informatica e pensiero computazionale

5 Bebras Explorer: dalla gara alla classe

Per esplorare l'**intero archivio**, cercare con criteri diversi e creare **collezioni** da proporre in classe, senza i vincoli della gara.



L'interfaccia di Bebras Explorer con alcuni quesiti già selezionati.

1 Il quesito
Area principale: quesito provabile, metadati, spiegazione e «Anche questa è informatica!»

2 Archivio e collezione
Elenco aggiornato in tempo reale; in alto i quesiti della collezione, riordinabile con *drag & drop*

3 Filtri di ricerca
Testo, parole chiave, processi di pensiero computazionale, edizione, età

tutto nel browser · **anche offline**

Fuori dai vincoli della gara

- nessun limite di tempo
- soluzioni e spiegazioni a discrezione dell'insegnante
- collezioni su misura, ordinamento a scelta

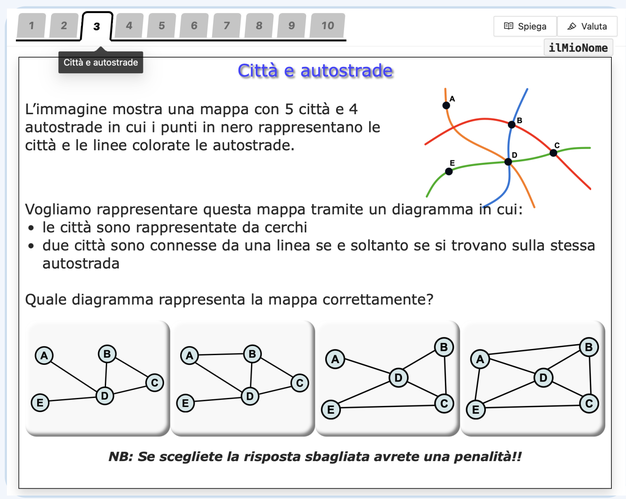
6 Come funziona

1 Cerca
Filtra per tema, età, edizione, abilità.

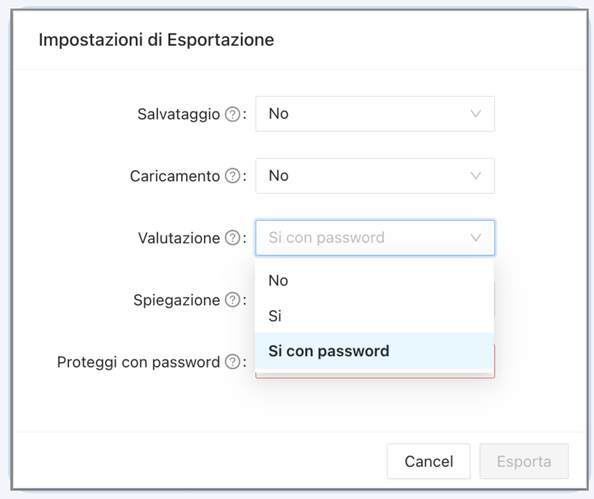
2 Seleziona e ordina
Costruisci la collezione ordinando i quesiti secondo i tuoi obiettivi.

3 Esporta
Scegli se abilitare la correzione, le spiegazioni e se proteggerle con una password.

4 Proponi
Raccogli le risposte, per avere i risultati della correzione automatica.



Collezione di quesiti esportati. Numeri in alto per passare da un quesito all'altro. «Valuta» e «Spiega» per verificare la correttezza delle risposte e mostrare le spiegazioni.



Parametri di esportazione. Rendono possibile escludere, includere o proteggere con password le quattro funzionalità e impostare la password.

7 Scenari d'uso

Introdurre concetti
Punto di partenza che stimola curiosità e motivazione.

Lavoro guidato e di gruppo
Discutere e confrontare le strategie risolutive.

Riambientare e generalizzare
Dal singolo quesito al problema più generale.

Verifiche strutturate
Autovalutazione o valutazione automatica delle risposte.

In classe o a casa
Attività individuali o collaborative, approfondimenti, esercitazioni.

Formative o sommative
Soluzioni nascoste o protette da password.

8 Conclusioni

I quesiti Bebras sono **micro-problemi autocontenuti**, caratterizzati da contesti narrativi accattivanti, progettati per mettere in gioco concetti fondamentali dell'informatica senza richiedere conoscenze tecniche pregresse. Bebras Explorer li trasforma da elementi della gara annuale in **risorse didattiche flessibili e riutilizzabili**.

Esempi di quesiti
bebras.it/esempi.html

Iscrizioni gara
bebras.it

Prova come visitatore i quesiti passati
bebras.it/students

Contatti
bebras@unimi.it

ALADDIN
Aladdin laboratorio di divulgazione e didattica dell'informatica