

REGOLAMENTO
CAMPIONATI NAZIONALI DI PROBLEM SOLVING
edizione 2025/2026

ARTICOLO 1

Soggetto promotore e Soggetto organizzatore

La Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale di istruzione promuove il progetto di informatica “*Campionati Nazionali di Problem Solving*” (di seguito OPS) avvalendosi, per l’anno scolastico 2025-2026, della società Pluconform srl quale ente organizzatore.

ARTICOLO 2

Finalità e obiettivi

I “*Campionati Nazionali di Problem Solving*” intendono promuovere le competenze chiave per la soluzione di problemi attraverso modelli, metodi e strumenti informatici.

Le competizioni si propongono di:

- stimolare la crescita delle competenze di problem solving;
- favorire lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale;
- promuovere la diffusione della cultura informatica come strumento di formazione nei processi educativi (metacompetenze);
- sottolineare l’importanza del pensiero computazionale come strategia generale per affrontare i problemi, come metodo per ottenere la soluzione e come linguaggio universale per comunicare in modo effettivo;
- stimolare l’interesse a sviluppare le capacità richieste in tutte le iniziative attivate per la valorizzazione delle eccellenze;
- integrare le esperienze di *coding*, *maker* e programmazione in un riferimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa;
- valorizzare le eccellenze presenti nelle scuole

Al fine di promuovere la diffusione delle competenze di cui al presente articolo, è prevista l'organizzazione di seminari regionali/interregionali – in presenza oppure on-line – rivolti a docenti e/o studenti, anche su richiesta delle scuole, il cui calendario sarà disponibile sul sito dedicato.

ARTICOLO 3

Destinatari

I campionati sono rivolti agli alunni della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado, delle scuole statali e paritarie in Italia e all'estero.

ARTICOLO 4

Organizzazione della competizione

Le competizioni si suddividono in gare di

- PROBLEM SOLVING “CLASSICHE” (risoluzione di problemi)
- WORKSHOP DI *CODING*
- WORKSHOP DI CULTURA *MAKER*
- WORKSHOP DI PROGRAMMAZIONE

La definizione *workshop* intende rappresentare l'illustrazione di un progetto su un tema afferente alla categoria di riferimento.

Le gare sono previste sia per squadre sia a livello individuale come riportato nei successivi articoli 9, 10 e 11 che disciplinano ciascuna tipologia (per squadre/individuali).

ARTICOLO 5

Referente di istituto e Referente regionale

Ogni Istituto individua, tra i propri docenti, il referente di istituto, che ha il compito di iscrivere la propria scuola alla competizione e i singoli studenti alla gara regionale, nonché vigilare sulla corretta conduzione dell'eventuale fase di istituto e della gara regionale, unitamente al referente regionale. Il referente di istituto viene indicato all'atto dell'iscrizione.

Ogni Ufficio Scolastico Regionale individua il referente regionale, che ha il compito di verificare le iscrizioni delle scuole, fornire supporto ai referenti di istituto e supervisionare la gara delle scuole durante la gara regionale.

Gli Uffici Scolastici Regionali trasmettono il nome del referente regionale all'indirizzo mail info@pluconform.it. L'elenco di tutti i referenti regionali sarà pubblicato sul sito <https://www.olimpiadiproblemsolving.com>.

ARTICOLO 6

Compiti del referente regionale e del referente di istituto

I **referenti regionali** collaborano per l'organizzazione dei Seminari regionali con la *Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale d'istruzione* del Ministero dell'Istruzione e del Merito e con Pluconform srls ente organizzatore (affidatario delle OPS).

I referenti regionali promuovono e presentano il progetto alle scuole della regione, supportano le scuole con attività e interventi che ritengono più opportuni, curano i rapporti con i referenti scolastici.

I **referenti di istituto** iscrivono le scuole sul portale ed effettuano la registrazione specifica per la gara regionale.

I referenti di istituto, dopo aver effettuato l'accesso all'area riservata, gestiscono le squadre e gli studenti; consultano le soluzioni dei problemi; accedono alla sezione FAQ; consultano le classifiche, caricano gli elaborati dei workshop di coding, programmazione e cultura maker.

I referenti di istituto curano i contatti con l'organizzazione esclusivamente via e-mail e/o attraverso gli appositi spazi riservati nel sito.

ARTICOLO 7

Iscrizione ai Campionati

Per partecipare alle OPS è necessaria la registrazione dell'istituzione scolastica sul sito: <https://www.olimpiadiproblemsolving.com>, effettuata a cura del referente di istituto individuato.

Il referente di istituto cura la registrazione della scuola sul sito dei campionati utilizzando l'apposita pagina a cui è possibile accedere dalla home page del sito <https://www.olimpiadiproblemsolving.com>.

A seguito della registrazione, il referente di istituto riceverà le credenziali di accesso per la registrazione delle squadre e degli studenti.

La registrazione delle squadre e degli studenti deve avvenire entro **il 20 febbraio 2026** nel caso in cui la scuola voglia effettuare la fase di istituto.

La registrazione delle squadre e degli studenti che partecipano alla gara regionale deve avvenire entro e non oltre il **5 aprile 2026**.

I referenti scolastici iscrivono per la propria scuola effettuando una registrazione distinta per ciascun *indirizzo* o *plesso*.

ARTICOLO 8

Modalità di partecipazione

In relazione alla partecipazione alle Gare di Problem solving “classiche”, ogni squadra è costituita da 4 componenti, possibilmente assicurando la parità di genere. I partecipanti alle gare individuali possono partecipare anche alle gare a squadre.

È possibile la partecipazione di squadre e/o di studenti frequentanti plessi diversi appartenenti alla stessa istituzione scolastica per le scuole del primo ciclo o indirizzi per le scuole secondarie di secondo grado.

In relazione alla partecipazione ai **workshop di coding, workshop di cultura maker e workshop di programmazione**, ogni istituzione scolastica può partecipare con un progetto e una squadra, che può essere composta da un numero variabile e non vincolato di alunni, eventualmente appartenenti a classi diverse, e uno o più insegnanti.

Per il **workshop di coding - scuola primaria e secondaria di primo grado** il progetto elaborato deve essere caricato sul sito delle OPS usando l'apposita pagina, all'interno dell'area riservata alle scuole, entro il **15 aprile 2026**. Entro il **20 aprile 2026**, saranno selezionati i migliori progetti pervenuti per ogni categoria di scuole.

Per il **workshop di cultura maker** il progetto elaborato deve essere caricato sul sito delle OPS usando l'apposita pagina, all'interno dell'area riservata alle scuole, entro il **15 aprile 2026**. Entro il **20 aprile 2026** saranno selezionati i migliori progetti pervenuti per ogni categoria di scuole.

Per il **workshop di programmazione** la presentazione della relazione dovrà essere pubblicata online, nell'apposita sezione del sito delle OPS, entro il **15 aprile 2026**. Entro il **20 aprile 2026** saranno selezionati i migliori programmi.

ARTICOLO 9

Gare di Problem solving “classiche” (risoluzione di problemi)

La gara di *Problem solving* “classica” prevede l'organizzazione di tre diverse gare distinte per ordine di scuola e con diverse tipologie di partecipazione:

- Scuola primaria (alunni delle classi IV e V): a squadre
- Scuola secondaria di I grado (alunni delle classi I, II e III): a squadre e individuale
- Scuola secondaria di II grado (studenti del primo biennio): a squadre e individuale

Ogni squadra è costituita da quattro componenti, possibilmente assicurando la parità di genere. I partecipanti alle gare individuali possono partecipare anche alle gare a squadre.

È possibile la partecipazione di squadre e/o di studenti frequentanti plessi diversi appartenenti alla stessa istituzione scolastica per le scuole del primo ciclo o indirizzi per le scuole secondarie di secondo grado.

Gli esercizi proposti sono della stessa tipologia, ma si differenziano per complessità. Le gare si articolano in tre fasi (istituto, regionale e nazionale) e sono precedute da un periodo di allenamento. I docenti sono invitati a coinvolgere nel periodo di allenamento il maggior numero di studenti.

Le prove di istituto hanno la durata di 120 minuti e consistono nella risoluzione di 13 problemi per la gara a squadre e di 8 problemi per la gara individuale, scelti dal Comitato Tecnico-Scientifico (CTS).

Le gare regionali e la finale nazionale hanno la durata di 90 minuti (saranno pubblicate note tecniche per ulteriori indicazioni), con la stessa tipologia di problemi proposti nel corso delle gare precedenti.

Durante lo svolgimento delle prove (fase di istituto, gare regionali) le squadre e gli studenti partecipanti possono servirsi di propri dispositivi digitali non collegati a Internet; avranno a disposizione un pc collegato ad Internet messo a disposizione della scuola unicamente per inserire in piattaforma i risultati alle domande.

ARTICOLO 10

Workshop di coding, cultura maker e programmazione

Ulteriore tipologia di gara nelle competizioni di Problem solving è la partecipazione ai workshop orientati allo sviluppo di progetti:

- Workshop di coding**, che consiste nell'ideazione e sviluppo di un "micromondo" in cui il pensiero computazionale e il coding siano applicati e integrati contestualmente a progetti dalla chiara valenza didattica disciplinare o interdisciplinare, a partire da un insieme di temi suggeriti e diffusi dal Comitato Tecnico-Scientifico.
- Workshop di cultura maker**, che consiste nella progettazione di circuiti con al centro un board Arduino compatibile per la risoluzione di un tema proposto dal Comitato Tecnico-Scientifico.
- Workshop di programmazione**, che consiste nel produrre una relazione corredata da esempi e considerazioni sull'uso degli strumenti di intelligenza artificiale generativa a

supporto della programmazione. La commissione valuterà l'estensione degli esempi forniti, gli strumenti utilizzati, le considerazioni.

La partecipazione a questi workshop avviene unicamente a squadre, senza il vincolo dei quattro componenti. La consegna avviene online, seguendo le indicazioni riportate sul sito delle OPS.

Anche in questo caso le informazioni sullo svolgimento delle tre diverse competizioni saranno comunicate tempestivamente sul sito delle OPS.

ARTICOLO 11

Tipologia delle prove

Le prove sono distinte per tipologie di gara.

- ***Gare di Problem solving “classiche” (risoluzione di problemi)***

Ciascuna prova di gara si articola in “esercizi”, la cui risposta è una ben precisa stringa di caratteri (un numero, una sigla, una lista, un nome, ecc.) la cui forma si desume dal testo dell’esercizio. Gli esercizi, differenziati per ordine di scuola, saranno di difficoltà crescente col succedersi delle prove, per facilitare l'apprendimento di nuove competenze e favorire la nascita e lo sviluppo delle eccellenze.

A seguito di ogni prova, insieme con la soluzione dei vari esercizi, sono forniti dei “commenti”, che costituiscono una traccia per il percorso formativo che gli insegnanti sono invitati a seguire insieme agli allievi.

Gli argomenti proposti sono allineati con quelli adottati nelle indagini e nelle competizioni nazionali e internazionali riguardanti la capacità di problem solving. Al riguardo, si faccia riferimento alla Guida alla risoluzione e alla preparazione (GUIDA OPS 2026)

- **Workshop di coding, workshop di cultura maker e workshop di programmazione**

Per i workshop di coding, cultura maker e programmazione viene richiesto ai concorrenti di presentare un progetto attinente ai temi proposti.

- a) **Workshop di coding - scuola primaria e secondaria di primo grado**

La partecipazione al workshop di coding richiede la realizzazione di un progetto in Scratch/Snap! – un "micromondo" – da parte di una classe o un gruppo di studenti di più classi

Temi proposti:

- *Animastorie*

I micromondi possono essere usati per animare e rendere interattive storie, racconti, libri. In virtù di questo, il progetto può consistere nello sviluppo di un micromondo in relazione ad uno specifico testo, che può essere – ad esempio – già oggetto di progettualità in altre discipline (italiano, lingue, teatro, etc.).

- *Sperimentiamolo!*

I micromondi possono essere usati per simulare o illustrare o condurre esperimenti scientifici volti allo studio, ricerca, analisi di fenomeni che riguardano le scienze, di ogni genere. Dunque, il progetto può consistere in un micromondo sviluppato al fine di supportare o documentare esperimenti scientifici già oggetto di studio in ambito scolastico.

- *Ti insegno una cosa*

Un micromondo che riguardi uno specifico argomento di una materia curricolare vista a scuola e sia pensato e costruito con l'obiettivo di far apprendere l'argomento da coloro che interagiscono con il micromondo stesso.

- *L'invenzione*

Un micromondo che riguardi "un'invenzione" (che può essere varia natura: da un nuovo gioco, un nuovo strumento didattico o di lavoro o di utilità in generale, o altro).

- *Questa è arte!*

Un micromondo che riguardi una creazione ritenuta "artistica" – che faccia eventualmente riferimento a più forme artistiche integrate (disegno, musica, poesia...).

- *Paesaggi del Mondo e dell'Anima*

Un micromondo che prenda spunto dalle opere di Carlo Collodi, a 200 anni dalla sua nascita.

- *I care - Ci tengo, ho cura, ci teniamo, abbiamo cura*

Un micromondo sull'esperienza e il messaggio di S. Francesco, a 800 anni dalla morte.

- *Costruttori di Pace*

Un micromondo che abbia per tema una riflessione sulle guerre e sul valore della Pace.

- *Essere Cittadini del Mondo*

Un micromondo che sviluppi una riflessione sul tema.

- *Intelligenza Artificiale Sì Ma con Buon Senso!*

Un micromondo in cui tecniche e tecnologie relative all'Intelligenza Artificiale sono usate come strumento utile – per la scuola, per le persone, per le famiglie, per la società.

- *Stare Bene a Scuola*

Un micromondo che abbia per tema una riflessione su cosa significhi, per allievi e insegnanti, stare bene a scuola, la scuola come luogo di "Vita Buona" (citando il sociologo tedesco Hartmut Rosa, autore della "Pedagogia della Risonanza").

- *L'essenziale è invisibile agli occhi*

Un micromondo che prenda spunto dal messaggio dell'opera "Il Piccolo Principe" di Antoine de Saint-Exupéry.

- *“La giovinezza è felice, perché ha la capacità di vedere la bellezza. Chiunque conservi la capacità di cogliere la bellezza non diventerà mai vecchio”*

Un micromondo che prenda spunto dal messaggio dell'opera "La Metamorfosi" di Franz Kafka.

- *"Invece il 100 c'è"*

Un micromondo sulla poesia e il pensiero di Loris Malaguzzi.

- *Inclusione*

Un micromondo che scaturisca da riflessioni sul tema dell'inclusione.

- *“La prevenzione e la protezione in caso di calamità naturali”*

Un micromondo che abbia per tema di riferimento la protezione civile.

- *“Dalla realtà al virtuale”*

Un micromondo che indaghi sui pericoli della rete e sulla mancanza di contatti umani.

- *“Dall'indagine di Agatha Christie all'indagine nel metodo scientifico”*

Un micromondo che esamini le affinità tra i due tipi di indagine, riprendendo l'opera di Agatha Christie nel 50° anniversario della sua morte.

In tutti i casi, il tipo di micromondo, inteso come la descrizione di una qualsiasi realtà ridotta che fa da specchio o sintesi di una realtà più grande, non è vincolato (può essere realizzato come storytelling, come videogioco, come simulazione, etc.).

A livello metodologico, il micromondo può fare opportunamente riferimento a contenuti o competenze curriculari disciplinari / multidisciplinari / interdisciplinari, sperimentando come pensiero computazionale e coding possano essere sfruttati a supporto dell'apprendimento, della creatività, del problem solving e della collaborazione nel lavoro di gruppo.

Il progetto elaborato deve includere:

- il codice sorgente in Snap!/Scratch (o il link che permetta di accedere al progetto);
- documentazione del progetto (nella forma e struttura che si ritengono opportune), utile per descrivere il progetto, gli aspetti più rilevanti del micromondo sviluppato, come sia stato pensato e realizzato;
- un video di max 5 minuti che introduca il progetto e la squadra che lo ha realizzato.

b) Workshop di cultura maker

La partecipazione al workshop di cultura maker richiede la realizzazione di un progetto basato su una scheda Arduino o compatibile, riguardante il seguente tema:

Arduino e la mobilità: Progetti per la città del futuro

Il progetto elaborato deve includere:

- descrizione accurata in pdf
- link ad un video che ne illustra la progettazione e il funzionamento

c) Workshop di programmazione

La partecipazione al workshop di programmazione richiede la realizzazione di una relazione. Tema proposto: **AI a supporto della programmazione.**

Si richiede di fornire una relazione corredata da esempi e considerazioni sull'uso degli strumenti di intelligenza artificiale generativa a supporto della programmazione.

La commissione valuterà l'estensione degli esempi forniti, gli strumenti utilizzati, le considerazioni sviluppate.

ARTICOLO 12

Criteri di valutazione delle prove

La commissione valuterà i progetti presentati durante la finale secondo i criteri di seguito riportati, diversificati per ciascuna tipologia di gara

I progetti del **workshop di coding - scuola primaria e secondaria di primo grado** verranno presentati durante il workshop finale saranno valutati secondo i seguenti criteri di selezione:

- Completezza del progetto con cui è stato pensato e sviluppato il micromondo (30%)
- Condivisione- ovvero quanto il progetto abbia coinvolto e stimolato la cooperazione fra più studenti, eventualmente di classi diverse (20%)
- Qualità generale della realizzazione finale, della documentazione e della presentazione (20%)
- Creatività e originalità (10%)
- Qualità del codice sorgente (10%)
- Livello di complessità e completezza del micromondo (10%)

I progetti selezionati per partecipare al workshop che si terrà durante la finale possono essere ulteriormente perfezionati, curando sia dettagli relativi alle funzionalità sia la qualità del codice e del programma.

I progetti del **workshop di cultura maker** di verranno presentati durante il workshop finale saranno valutati secondo i seguenti criteri di selezione:

- originalità dell'idea (20%)
- completezza del lavoro (20%)
- qualità, pulizia e originalità del codice, dell'implementazione (10%)
- correttezza e completezza (20%)
- basso costo della soluzione proposta (invito al riutilizzo) (10%)
- design (10%)
- integrazione ambientale (10%)

I progetti selezionati per partecipare al workshop che si terrà durante la finale possono essere ulteriormente perfezionati, curando sia dettagli relativi alle funzionalità sia la qualità del codice e del programma.

Maggiori informazioni sulla presentazione verranno fornite a valle della selezione dei progetti selezionati, ad inizio aprile.

I progetti del **workshop di programmazione** saranno presentati durante il workshop finale la commissione valuterà l'estensione degli esempi forniti, gli strumenti utilizzati, le considerazioni sviluppate, con i seguenti criteri di selezione:

- originalità dell'idea (20%)
- completezza del lavoro (20%)
- estensione degli esempi forniti (20%)
- strumenti utilizzati (20%)
- completezza delle considerazioni (20%)

Maggiori informazioni sulla presentazione verranno fornite a valle della selezione dei progetti selezionati, ad inizio aprile.

ARTICOLO 13

Fase di istituto

La fase di istituto è finalizzata a individuare gli studenti che accedono alla successiva gara regionale.

La fase di istituto ha lo scopo di creare la squadra e, nel caso delle scuole secondarie di I e II grado, di preparare fino a tre studenti (gara individuale) che rappresenteranno l'istituzione scolastica alla gara regionale, per ogni livello di competizione.

È opportuno che alla fase di istituto partecipi il maggior numero possibile di squadre/studenti. Per l'a.s.2025-2026, la fase di istituto si articola su due prove, sia per la sezione a squadre che per la sezione individuale, che si svolgeranno secondo il seguente calendario:

FASE DI ISTITUTO FEBBRAIO 2026

Lunedì 23	Primaria a squadre
Martedì 24	Secondaria di primo grado a squadre
Mercoledì 25	Secondaria di secondo grado a squadre
Giovedì 26	Secondaria di primo grado individuale
Venerdì 27	Secondaria di secondo grado individuale

FASE DI ISTITUTO MARZO

Lunedì 23	Secondaria di primo grado a squadre
Martedì 24	Secondaria di secondo grado a squadre
Mercoledì 25	Primaria a squadre
Giovedì 26	Secondaria di secondo grado individuale
Venerdì 27	Secondaria di primo grado individuale

Allenamenti

Per consentire la conoscenza dei contenuti e l'approccio metodologico della competizione sono predisposte prove di allenamento sul sito delle OPS.

Gli studenti accedono a tali sessioni di allenamento, con le modalità ritenute più opportune dai rispettivi docenti, in collaborazione con il referente di istituto.

La partecipazione alla fase di istituto è volontaria ma è fortemente raccomandata perché essa propone un percorso di preparazione alle selezioni regionali.

Ogni istituto gestisce autonomamente le modalità di svolgimento della prova nel rispetto di quanto previsto dal presente Regolamento e delle note tecniche che saranno pubblicate sul sito.

Il referente di istituto della competizione gestisce lo svolgimento della fase di istituto.

ARTICOLO 14

Gara regionale

La gara regionale è finalizzata a individuare gli studenti che accedono alla finale nazionale.

Per questa fase il referente scolastico effettua una specifica registrazione sul sito. La fase regionale si svolge secondo il seguente calendario nelle scuole partecipanti:

GARA REGIONALE APRILE 2026

Lunedì 20	Secondaria di secondo grado a squadre
Martedì 21	Primaria a squadre
Mercoledì 22	Secondaria di primo grado a squadre
Giovedì 23	Secondaria di primo grado individuale
Venerdì 24	Secondaria di secondo grado individuale

Alla fase regionale partecipano **una squadra e fino a tre studenti** (per la sezione individuale della Scuola Secondaria di I e II grado) **per ogni Istituzione scolastica** registrata sul sito. Nel caso di Istituti scolastici composti da più plessi (scuole I ciclo) e/o più indirizzi (scuole II ciclo) si consente la partecipazione di una squadra e fino a tre studenti (gara individuale) per ciascun plesso e/o indirizzo.

Gli istituti comprensivi (scuola primaria e secondaria primo grado) partecipano con una squadra e fino a tre studenti per la gara individuale per ciascun livello previsto dalla competizione secondo il criterio sopradescritto.

Le gare regionali si svolgeranno in presenza presso le scuole polo individuate dai soggetti di cui all'articolo 1, in collaborazione con i referenti regionali, ovvero presso le singole istituzioni scolastiche, con sorveglianza da parte dei tutor scolastici e da parte del referente regionale in collegamento online; sono previste nel medesimo giorno più sedi territoriali nell'ambito della stessa regione, in modo da facilitare gli spostamenti degli studenti

Sarà predisposto un sistema di controllo per evitare violazioni delle regole e garantire l'equità della competizione, attraverso sorveglianza **in collegamento audio e video** da parte del referente regionale e dei suoi collaboratori.

Si rinvia alla consultazione delle note tecniche relative alla gara regionale, che saranno pubblicate sul sito prima della suddetta gara.

A conclusione della gara regionale si avrà la migliore squadra e il migliore studente per regione che parteciperanno alla finale, in presenza, nella categoria PROBLEM SOLVING "CLASSICHE" (risoluzione di problemi). A parità di punteggio prevarrà il tempo di svolgimento della prova migliore. Accedono alla finale le squadre e gli studenti con punteggio superiore alla media nazionale.

ARTICOLO 15

Partecipanti alla finale nazionale

a) *Gare di Problem solving “classiche” (risoluzione di problemi)*

Accede alla finale nazionale a squadre, per ciascun livello scolastico, la migliore squadra classificata nella selezione regionale, purché con punteggio superiore alla media nazionale. Accede alla finale individuale, per i due livelli previsti, il primo classificato di ogni regione, purché con punteggio superiore alla media nazionale.

b) *Workshop di coding - scuola primaria e secondaria di primo grado*

Ogni squadra selezionata dal CTS con il miglior progetto (fino a un max di 15 progetti) per partecipare alla finale nazionale potrà inviare una delegazione di max 4 alunni e un docente.

c) *Workshop di cultura maker*

Ogni squadra selezionata dal CTS con il miglior progetto (fino a un max di 15 progetti) per partecipare alla finale nazionale potrà inviare una delegazione di max 4 alunni e un docente.

d) *Workshop di programmazione*

Le squadre selezionate dal CTS con il miglior progetto (fino a un max di 15 progetti) per la finale nazionale – 4 studenti – parteciperanno alla gara finale in presenza, accompagnati da un docente.

ARTICOLO 16

Svolgimento della finale nazionale

La finale nazionale si terrà in presenza nei laboratori del Liceo Scientifico Statale “L. Da Vinci” a Pescara secondo il seguente calendario:

- **Venerdì 23 maggio 2026- Scuola Secondaria di II grado (squadre ed individuale)**
- **Sabato 24 maggio 2026 - Scuola Primaria (squadre) e Scuola Secondaria di I grado (squadre ed individuale)**

Le finali nazionali, in presenza, saranno disputate utilizzando i computer dei laboratori del Liceo Scientifico Statale “L. Da Vinci” collegati a Internet e di eventuali ulteriori computer portatili privi di collegamento a Internet sulla piattaforma di erogazione dei campionati. Le gare sono gestite da un sistema *web-based* che eroga i quesiti, corregge le risposte e formula le classifiche per le gare di problem solving classiche (risoluzione di problemi)

In relazione alle gare di workshop saranno organizzate sessioni per la presentazione dei progetti finalisti. Ogni squadra selezionata avrà circa **15 minuti** per presentare il proprio progetto al pubblico che seguirà il Workshop, avvalendosi di un proiettore e un computer (fornito dalla nostra sede, oppure il computer portatile della squadra - collegamento VGA, HDMI).

ARTICOLO 17

Avvertenze sullo svolgimento delle gare

Non è consentito durante le gare, pena l'esclusione, l'utilizzo di altri dispositivi elettronici. Non è consentita la consultazione di alcun tipo di testo cartaceo o digitale.

È fatto divieto di usare un qualunque sito di AI ed accedere a siti web diversi da quello della manifestazione pena l'esclusione dalla gara.

ARTICOLO 18

Comitato tecnico-scientifico

Le prove della gara regionale e della finale nazionale sono predisposte, controllate e corrette da un comitato tecnico scientifico. Il comitato tecnico scientifico è costituito anche da membri della Direzione generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Il comitato è in carica fino alla fine della competizione e viene annualmente ricostituito.

I nominativi dei componenti del CTS sono resi noti attraverso il sito.

ARTICOLO 19

Organizzazione della finale nazionale e della premiazione

La finale nazionale e la Premiazione si svolgeranno in presenza al Liceo Scientifico Statale "L. Da Vinci" a Pescara.

Le spese di viaggio, vitto e alloggio degli studenti partecipanti alla finale nazionale e alla premiazione e dei docenti accompagnatori sono a carico delle rispettive scuole di appartenenza.

Gli studenti finalisti viaggiano e soggiornano sotto la responsabilità propria se maggiorenni, o dei docenti accompagnatori se minorenni, intendendosi comunque esonerati da ogni responsabilità di vigilanza la Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'istruzione e del merito e le altre istituzioni coinvolte.

ARTICOLO 20

Premiati

Saranno premiati il primo, il secondo e il terzo classificati, per ciascuna categoria a squadre e individuali, per le seguenti sezioni di gara:

- PROBLEM SOLVING "CLASSICHE" (risoluzione di problemi)

- WORKSHOP DI *CODING*
- WORKSHOP DI CULTURA *MAKER*
- WORKSHOP DI PROGRAMMAZIONE

I vincitori della categoria PROBLEM SOLVING “CLASSICHE” (risoluzione di problemi) della scuola secondaria di II grado sono destinatari della somma annua prevista nell’ambito del programma annuale del Ministero dell’Istruzione e del Merito “per la *Valorizzazione delle eccellenze*.”

A tutti i candidati alla finale nazionale viene rilasciato il diploma di partecipazione ai Campionati di Problem Solving - XV Edizione A.S. 2025-2026.

Potranno inoltre essere assegnate menzioni speciali ai progetti ritenuti di particolare rilievo.

ARTICOLO 21

Accettazione del Regolamento

All’atto delle iscrizioni, la scuola partecipante dovrà, nel modulo di iscrizione, confermare l’accettazione del presente Regolamento e note tecniche.

ARTICOLO 22

Trattamento dati personali

Il soggetto promotore, quale responsabile del trattamento dei dati personali, avrà cura di acquisire puntualmente per ciascun partecipante l’assenso per il trattamento dei dati di ciascun partecipante, nonché l’autorizzazione all’uso delle immagini per fini istituzionali, provvedendo alla consegna dell’informativa sulle modalità del trattamento. La documentazione sarà a disposizione sul sito nella specifica area.

ARTICOLO 23

Disposizioni finali

Informazioni, comunicazioni, variazioni sull’organizzazione e svolgimento della competizione, programma dettagliato delle prove e della finale nazionale e della premiazione saranno tempestivamente pubblicati sul sito.

Maggiori informazioni sulle diverse presentazioni nella fase finale verranno fornite successivamente alla selezione dei progetti finalisti ad inizio aprile 2026.

Si rimanda alla consultazione delle note tecniche relative alla gara finale, che saranno pubblicate sul sito prima della suddetta gara e tutte le varie note tecniche che accompagneranno lo svolgimento dei campionati.

Si raccomanda di consultare la guida OPS 2026.