

Ai Direttori  
degli Uffici Scolastici Regionali  
LORO SEDI

Ai Dirigenti scolastici  
degli Istituti primari statali e paritari  
LORO SEDI

Ai Dirigenti scolastici  
degli Istituti secondari di primo grado statali e paritari  
LORO SEDI

## Giochi di Fibonacci edizione 2025-2026

I Giochi di Fibonacci sono un progetto, alla sua quarta edizione, che prevede una competizione rivolta agli studenti delle scuole primarie e delle scuole secondarie di primo grado. L'iniziativa è promossa dal comitato dei *Campionati Italiani di Informatica - ex Olimpiadi Italiane di Informatica* (OII), che fanno parte del programma di valorizzazione delle eccellenze del Ministero dell'Istruzione e del Merito. L'iniziativa si avvale del supporto tecnico, logistico e amministrativo dell'*Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico* (AICA) e dell'ITE E. Tosi di Busto Arsizio (VA).

**Rispetto alla terza edizione ci saranno alcuni cambiamenti minori, in breve:**

- **resa facoltativa l'iscrizione degli studenti a olimpiadi-scientifiche per le prime due fasi;**
- **aggiunta di [materiale didattico](#) e di una sessione di prova prima della prima fase;**
- **rimozione della possibilità di svolgere la finale nazionale in programmazione tradizionale.**

L'obiettivo primario dell'iniziativa è di avvicinare gli studenti dei primi gradi di istruzione al mondo dell'informatica e della programmazione. Così facendo, si auspica anche di valorizzare le eccellenze esistenti nella scuola italiana, con positiva ricaduta sull'intero sistema educativo. Speriamo pertanto che gli stessi docenti traggano dall'iniziativa elementi utili da integrare nelle loro tecniche di insegnamento.

**La partecipazione è aperta a tutte le istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo grado, statali e paritarie, che ritengano di avere studenti con potenziale interesse per l'informatica, soprattutto riguardo gli aspetti logici e algoritmici di tale disciplina. La partecipazione degli studenti è individuale, ed è adatta e consigliata anche a coloro che ancora non hanno studiato informatica a livello curricolare, per consentire agli studenti di interessarsi e avvicinarsi gradualmente alla materia.**

Al fine di agevolare la scelta delle singole istituzioni scolastiche, si fornisce un riassunto indicativo delle modalità di partecipazione all'iniziativa e delle relative fasi del processo di selezione, riferendo anche agli esercizi delle prime tre edizioni accessibili online per la soluzione interattiva. Vi invitiamo anche a guardare la collezione dei feedback che abbiamo ricevuto finora a questo link:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLO4y9a8ITpK19zDZqBTZ0c4ASav1Ik3Lr>

## 1. Modalità di iscrizione

- L'iscrizione dell'istituzione avverrà tramite il docente **Referente Scolastico** (unico per scuola), cioè la persona con cui l'organizzazione dei Giochi di Fibonacci si terrà in contatto per tutte le informazioni e le comunicazioni necessarie. I rapporti si terranno prevalentemente via e-mail e form online.
- Possono iscriversi solamente le scuole primarie (classi III-IV-V) oppure secondarie di primo grado, e l'iscrizione è **totalmente gratuita**. Le iscrizioni delle scuole **sono già aperte e si chiuderanno giovedì 27 novembre 2025** alle 23:59.
- Il referente scolastico dovrà iscriversi alla competizione sul sito <https://giochi-scientifici.it>, seguendo tre passaggi: (1) creare un utente del sito "olimpiadi-scientifiche" e quindi verificare la mail associata; (2) associarsi alla propria scuola come insegnante; (3) cliccare su "iscriviti" ai giochi di fibonacci. Se il referente possiede già un account insegnante di "olimpiadi-scientifiche" è sufficiente il passaggio (3).
- Non è richiesto comunicare alcuna altra informazione, come l'insieme degli studenti partecipanti. L'iscrizione degli studenti sul sito <https://giochi-scientifici.it> per le prime due fasi sarà possibile ma facoltativa. Alcuni video-tutorial sulla gestione delle iscrizioni per gli insegnanti sono disponibili qui: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL04y9a8ITpK0PXwYX0y5cPT4mIA-k1iMF>
- Per aiutarci a coprire parte dei costi dell'evento, e a portare avanti al meglio l'iniziativa nel futuro, invitiamo le scuole partecipanti che ne hanno la possibilità a fare una donazione **libera e facoltativa**, con importo consigliato di 50€, tramite bonifico a:

*Destinatario: Associazione Nazionale Programmazione Competitiva APS*

*IBAN: IT69S0623033130000047146755*

*BIC: CRPPIT2P338*

*Causale: Donazione per i Giochi di Fibonacci 2025 da <codice meccanografico della scuola>*

**Il contributo è libero e facoltativo e non farlo non preclude la partecipazione né ha alcun effetto negativo sul regolare svolgimento dell'iniziativa nella vostra scuola.**

## 2. Preparazione alla prima fase

Consigliamo alle scuole partecipanti di svolgere alcune attività (non obbligatorie) in classe in preparazione dell'evento, come dettagliato nella sezione [materiale didattico](#) del nostro sito. In particolare consigliamo di:

- Svolgere le prime due lezioni del [corso di programmazione a blocchi](#), possibilmente in classe come attività assistita in piccoli gruppi, o in seconda opzione come attività individuale da svolgere a casa.
- Iscriversi anche ai Bebras dell'informatica (<https://bebras.it>), una prova che si svolge a novembre che è un'ottima preparazione per la prima fase dei giochi.
- Proporre agli studenti la sessione di prova della prima fase, con problemi tratti dalle scorse edizioni, che sarà disponibile nella settimana **dall'1 al 5 dicembre**. La sessione avrà lo stesso formato, argomenti e livello di difficoltà della prova effettiva (descritto nella prossima sezione), e avrà il duplice scopo di essere un utile allenamento per gli studenti, e uno importante strumento per i docenti per assicurarsi di non incappare in problemi tecnici durante la prima fase.

## 3. Prima fase: pensiero logico e algoritmico (11-12 dicembre 2025)

Il giorno della prima fase verrà somministrata la prova agli studenti tramite appropriati strumenti online, accessibili sia tramite computer che tramite tablet o smartphone. L'insegnante potrà registrare sul momento studenti a piacimento inserendo per ciascuno i dati identificativi necessari (nome, cognome, classe). L'insegnante potrà visionare e modificare le prove dei suoi studenti durante e dopo la prova. **Sarà anche possibile effettuare la prima prova in modalità totalmente cartacea**; in tal caso il docente dovrà farsi carico dell'inserimento delle risposte di tutti i suoi studenti online entro le ore 23:59 del 15 dicembre 2025.

La durata della prova sarà di **50 minuti**, senza possibilità di tempo aggiuntivo **in nessun caso**, ma lasciando libertà alle scuole nel fornire strumenti compensativi a singoli studenti. I test saranno preparati a livello nazionale dall'unità operativa tecnico-didattica del comitato delle Olimpiadi Italiane di Informatica.

La prova valuta capacità logico-matematiche di base, capacità di individuare algoritmi risolutivi di un problema e capacità di comprendere descrizioni di semplici procedure. **Non è richiesta la conoscenza di alcun linguaggio di programmazione per la comprensione e svolgimento di questa fase.**

La fase verrà gestita e svolta in maniera **totalmente autonoma** da ogni singola istituzione scolastica, che potrà svolgere la prova negli orari più consoni durante le giornate della prova (anche diversi per diverse classi), coinvolgendo studenti a propria libera discrezione (ma consigliamo di proporre la prova ad **interesse classi, se non all'intera scuola**, anche per assicurarsi una quota maggiore di partecipanti alla fase finale), e utilizzando i mezzi che ritiene più appropriati (strumenti elettronici, carta, ecc.). Il sistema online assisterà i docenti nell'avviare i turni di prova per gli studenti. La prova sarà analoga a quella dello scorso anno, accessibile online in formato di esercitazione interattiva a questo link:

<https://scolastiche.olinfo.it>

Statistiche sui risultati ottenuti dagli studenti gli scorsi anni sono anche disponibili a questo link:

<https://fibonacci.olinfo.it/calendario-e-risultati>

#### 4. Risultati prima fase e preparazione alla seconda fase

La correzione verrà svolta in automatico nei giorni successivi alla prova e ai referenti verranno comunicati i risultati dei propri studenti. **Saranno i docenti a scegliere, sulla base dei risultati ottenuti nella prima fase, chi dei propri alunni parteciperà alla seconda fase.** Il comitato organizzatore, sulla base dei risultati complessivi, fornirà comunque indicazioni a riguardo lasciando però autonomia ai docenti.

Non verranno rilasciati attestati di partecipazione e/o conseguimento per la prima fase, tuttavia le singole scuole possono fornire autonomamente attestati per questa fase se lo desiderano.

Prima dello svolgimento della seconda fase si consiglia agli insegnanti di proseguire con il nostro [materiale didattico](#), in particolare con le lezioni 3 e 4 del [corso di programmazione a blocchi](#), con le modalità indicate precedentemente (possibilmente in aula a gruppi, o in alternativa individualmente a casa).

#### 5. Seconda fase: algoritmica e coding (febbraio 2025)

Gli studenti selezionati potranno quindi partecipare ad una seconda fase **da svolgersi solo su computer o tablet** dedicata ad algoritmica e coding. La prova verrà preparata a livello nazionale dall'unità operativa tecnico-didattica del comitato delle Olimpiadi Italiane di Informatica, e avrà una durata di **120 minuti**, senza possibilità di tempo aggiuntivo **in nessun caso**, ma con libertà nella gestione di strumenti compensativi.

La prova, nel suo formato competitivo, sarà pensata per essere un efficace strumento didattico **solo per i migliori studenti**, ovvero quelli che si sono distinti nella prima fase. Tuttavia, per poter includere ulteriori studenti nell'attività, sarà possibile proporre la seconda fase come attività didattica ad interesse classi, da svolgere a gruppi e con il supporto del docente, nei giorni successivi a quello ufficiale della prova.

La prova verrà proposta tramite la **stessa piattaforma online della prima fase**. La prima parte della prova consisterà nella comprensione di procedimenti procedurali, con quesiti a risposta chiusa. La seconda parte consisterà nell'ideazione di strategie algoritmiche per la risoluzione di problemi tramite semplici programmi. All'interno del sistema di gara sarà **integrato** l'ambiente di programmazione a blocchi [Blockly](#) (simile a [Scratch](#)), e una visualizzazione interattiva delle soluzioni degli studenti. Sarà quindi necessario **introdurre gli studenti alla programmazione a blocchi**, per consentirgli di svolgere al meglio la seconda fase dei giochi, come indicato nelle sezioni precedenti (e quindi con il [corso apposito](#)). La prova sarà analoga a quella dello scorso anno, accessibile online in formato di esercitazione interattiva al link:

<https://scolastiche.olinfo.it>

## 6. Risultati seconda fase e preparazione finale nazionale

La correzione verrà svolta in automatico nei giorni successivi alla seconda fase e ai referenti verranno comunicati i risultati dei propri studenti. Saranno ammessi alla finale nazionale i migliori studenti di ogni scuola secondaria, mentre **la finale nazionale non è prevista per le scuole primarie**, perchè in quella fascia di età l'obiettivo del progetto è solo quello di avvicinare gradualmente gli studenti alle competizioni di informatica. Il comitato si riserva comunque di invitare a questa fase eventuali studenti delle scuole primarie che abbiano ottenuto risultati straordinari, previo accordo con le parti coinvolte.

Per le scuole secondarie, saranno ammessi studenti fino ad un numero massimo per scuola (**quota**) dato da una **base proporzionale al numero di studenti partecipanti alla prima fase**, più una quota bonus dipendente dai risultati della scuola nella finale dell'anno precedente (0.3/0.6/1.0 posizioni per ogni medaglia di bronzo/argento/oro ottenuta). Il fattore di proporzionalità sarà definito dopo la prima fase in modo da portare a circa 300 partecipanti alla finale. Il comitato stabilirà inoltre una **soglia minima nazionale di punteggio**, per cui una scuola potrebbe avere meno studenti selezionati rispetto alla propria quota.

Verranno inoltre emessi certificati di partecipazione e riconoscimento agli studenti partecipanti alla seconda fase, ma **solo se regolarmente iscritti** ai Giochi di Fibonacci su <https://giochi-scientifici.it>.

Prima dello svolgimento della finale nazionale si consiglia agli insegnanti di proseguire con il nostro [materiale didattico](#), in particolare con le lezioni 5 e seguenti del [corso di programmazione a blocchi](#), se possibile in presenza come attività extracurricolare con gli studenti selezionati, o in alternativa individualmente a casa.

## 7. Finale nazionale (aprile 2025, solo scuole secondarie)

Gli studenti selezionati potranno quindi partecipare alla fase finale che avverrà **in presenza in sedi territoriali** dislocate sul territorio nazionale, che verranno pubblicate all'indirizzo:

<https://fibonacci.olinfo.it/sedi-territoriali>

La prova verrà preparata a livello nazionale dall'unità operativa tecnico-didattica del comitato delle Olimpiadi Italiane di Informatica, e avrà una durata di **180 minuti** senza tempi aggiuntivi né strumenti compensativi, e consisterà nella risoluzione di problemi algoritmici tramite scrittura di programmi al computer con Blockly. La prova sarà analoga a quella dello scorso anno, accessibile online in formato di esercitazione interattiva al link:

<https://scolastiche.olinfo.it>

I migliori classificati in quest'ultima fase verranno premiati con medaglie **digitali** di bronzo, argento e oro in una proporzione di circa  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$  e  $\frac{1}{12}$  rispettivamente (non sono previsti premi in denaro), e potrebbero essere invitati ad ulteriori attività didattiche organizzate dalle Olimpiadi Italiane di Informatica (OI).

## 8. Contatti e riferimenti utili

Chiarimenti possono essere richiesti scrivendo all'indirizzo [fibonacci@olinfo.it](mailto:fibonacci@olinfo.it), telefonando a [02 7645 5042](tel:0276455042) o [351 7090511](tel:3517090511) (Segreteria delle Olimpiadi di Informatica), oppure accedendo al sito <https://fibonacci.olinfo.it>.

Ricordiamo che il materiale didattico specificamente pensato per i Giochi di Fibonacci è accessibile dal sito principale: <https://fibonacci.olinfo.it/materiali>. Risorse web con materiali relativi alle Olimpiadi Italiane di Informatica, che potrebbero essere di interesse per gli studenti di livello più avanzato sono raggiungibili a partire dalla pagina indice <https://olinfo.it> (in particolare il [forum](#), e il percorso didattico [AlgoBadge](#)).

Roma, 29 agosto 2025

**Comitato per i Campionati Italiani di Informatica**  
(ex Olimpiadi Italiane di Informatica)