

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 2026-2027

I Giochi di Fibonacci sono un progetto, alla sua quinta edizione, che prevede una competizione rivolta agli studenti delle scuole primarie e delle scuole secondarie di primo grado. L'iniziativa è promossa dal comitato delle 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 quarta edizione ci saranno solo alcuni cambiamenti minori, in breve:

- **sarà riservata un'intera settimana per svolgere la prima fase, per facilitarne l'organizzazione;**
- **saranno comunicati i finalisti subito dopo la seconda fase, prima di aprire le iscrizioni alla finale, per semplificare il processo di registrazione degli studenti;**
- **si è aggiunta una quota minima di idonei alla finale per scuola sulla base della partecipazione;**
- **è stato fissato un numero minimo di medaglie indipendente dal numero di partecipanti.**

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 3 dicembre 2026** 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 giochi-scientifici.it sarà possibile da dopo la seconda fase e necessaria solo per i finalisti. Alcuni video-tutorial sulla gestione delle iscrizioni sono disponibili qui: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL04y9a8TpK0PXwYX0y5cPT4mIA-k1iMF>
- Organizzare i Giochi di Fibonacci richiede numerose risorse, sia in termini di persone che economici. Se ritenete importante offrire ai ragazzi la possibilità di partecipare a questo evento, e per dare sostegno allo svolgimento delle nostre attività, vi invitiamo—se ne avete la possibilità—a elargire un contributo **libero e facoltativo**, con importo consigliato di 50€, tramite bonifico a:
Destinatario: Associazione Nazionale Programmazione Competitiva APS
IBAN: IT69S0623033130000047146755 *BIC: CRPPIT2P338*
Causale: Contributo per lo svolgimento dei Giochi di Fibonacci da <codice scuola o nome persona>
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 **dal 9 all'11 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 (14-18 dicembre 2026)

Nei giorni 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 19 dicembre 2026.

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 un numero 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://training.olinfo.it/fibonacci>

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

<https://fibonacci.olinfo.it/edizioni-passate>

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 2027)

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://training.olinfo.it/fibonacci>

6. Risultati seconda fase e preparazione alla finale nazionale

La correzione verrà svolta in automatico nei giorni successivi alla seconda fase e ai referenti verranno comunicati i risultati dei propri studenti e quali sono stati ammessi alla finale nazionale per la scuola secondaria. **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. Gli studenti ammessi alla finale nazionale dovranno poi iscriversi ai Giochi di Fibonacci su <https://giochi-scientifici.it> per poter effettivamente partecipare alla fase, entro alcuni giorni prima della prova. Inoltre, ai partecipanti della seconda fase che si iscriveranno in tempo ai Giochi di Fibonacci su <https://giochi-scientifici.it>, verranno emessi certificati di partecipazione e riconoscimento anche se non ammessi alla finale nazionale.

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. Dettaglio dei criteri di selezione per la finale nazionale

Per gli insegnanti interessati, riportiamo il dettaglio dei criteri di selezione usati per la finale nazionale. **La loro conoscenza esatta non è necessaria** ai fini dello svolgimento delle attività: basta sapere che ad alto livello i criteri sono pensati per bilanciare i risultati di studenti di diversi anni di corso, nonché i risultati di scuole provenienti da aree diverse e di dimensione diversa, tramite un sistema di quote per scuola essenzialmente proporzionale alla partecipazione nella scuola stessa alla prima fase.

Insieme ai risultati della prima fase, il comitato comunicherà alle scuole la loro **quota minima e massima** di partecipanti alla finale nazionale (notare che la quota minima può anche essere zero):

- la quota minima sarà pari ad 1/100-esimo dei partecipanti alla prima fase, arrotondato all'intero più vicino (*per garantire un livello minimo di partecipazione alle scuole con meno preparazione*);
- la quota massima sarà pari ad 1/20-esimo dei partecipanti alla prima fase (*per indicare un livello minimo di selezione nelle scuole con preparazione maggiore*), 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, oppure un fisso di 1 per le scuole neo-iscritte, arrotondando il totale per eccesso (*per far sì che gli studenti più bravi non riducano le possibilità degli altri di partecipare*).

Dopo la seconda fase, il comitato stabilirà dei **punteggi soglia** differenziati per anno di corso (*per non svantaggiare gli studenti più giovani e quindi con meno esperienza*), e compilerà una **classifica** delle scuole, ordinando gli studenti per punteggio ottenuto nella seconda fase, poi per anno di corso (favorendo i più giovani), e infine per punteggio ottenuto nella prima fase. In caso di pari merito su tutti e tre i criteri, gli studenti coinvolti condivideranno la stessa posizione in classifica.

Saranno quindi considerati **idonei** (ma non necessariamente ammessi) alla finale *tutti* gli studenti che avranno raggiunto il punteggio soglia della loro classe, *oppure* che si trovano in una posizione in classifica fino alla **quota minima**. Gli studenti effettivamente **ammessi** saranno quindi gli studenti in una posizione fino alla **quota massima** nella classifica ristretta ai soli studenti idonei.

8. Finale nazionale (aprile 2027, solo scuole secondarie)

Gli studenti selezionati potranno quindi partecipare alla fase finale che avverrà in presenza in sedi territoriali dislocate sul territorio nazionale. Le sedi principali sono pubblicate all'indirizzo:

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

ma potrebbero essere aggiornate fino alla fine del 2026. Inoltre, potrebbero aggiungersi ulteriori sedi distaccate più vicine, che verranno comunicate qualche giorno prima della prova.

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://training.olinfo.it/fibonacci>

I migliori classificati in quest'ultima fase verranno premiati con menzioni d'onore (a tutti i partecipanti che risolveranno completamente almeno un problema) e medaglie **digitali** in un numero minimo di 60 bronzi, 40 argenti e 20 ori (senza premi in denaro), e potrebbero essere invitati ad ulteriori attività didattiche organizzate dalle Olimpiadi Italiane di Informatica (OII).

9. Contatti e riferimenti utili

Chiarimenti possono essere richiesti scrivendo all'indirizzo fibonacci@olinfo.it, telefonando a [02 7645 5025](tel:0276455025) o [338 7379998](tel:3387379998) (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, 1 settembre 2026

Comitato per le Olimpiadi Italiane di Informatica

Il Presidente Luigi Laura

