



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

Quesiti 2015 11° al 13° anno scolastico

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

A cura di

Andrea Adamoli, Ivo Blöchliger, Christian Datzko, Hanspeter Erni

010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

S S ! I

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischerverein für informatik und
ausbildung // sociétés suisses de l'informa-
tique dans l'enseignement // società sviz-
zera per l'informatica nell'insegnamento



Hanno collaborato al Castoro Informatico 2015

Andrea Adamoli, Ivo Blöchliger, Caroline Bösinger, Brice Canel, Christian Datzko, Susanne Datzko, Hanspeter Erni, Corinne Huck, Julien Ragot, Thomas Simonsen, Beat Trachsler

Un particolare ringraziamento va a:

Valentina Dagiene: Bebras.org

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

Gerald Futschek: Oesterreichische Computer Gesellschaft, Austria

Zsuzsa Pluhár: ELTE Informatikai Kar, Ungheria

Eljakim Schrijvers: 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: 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.

Su mandato della SSII, la traduzione francese è stata curata da Maximus Traductions König mentre quella italiana da Salvatore Coviello.



INFORMATIK-BIBER SCHWEIZ
CASTOR INFORMATIQUE SUISSE
CASTORO INFORMATICO SVIZZERA

Il Castoro Informatico 2015 è stato organizzato dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento SSII.

HASLERSTIFTUNG

Il Castoro Informatico è un progetto della SSII con il prezioso sostegno della fondazione Hasler.

Questo quaderno è stato creato il 14 novembre 2015 col sistema per la preparazione di testi L^AT_EX.

Nota: Tutti i link sono stati verificati l'13.11.2015.



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° e 4° 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 nessuna conoscenza informatica pregressa, se non la capacità di «navigare» in Internet poiché il concorso si svolge 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 2015 il Castoro Informatico della Svizzera è stato proposto a cinque differenti categorie d'età, suddivise in base all'anno scolastico:

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

Gli alunni iscritti al 3° e 4° 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) i 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 a 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 2015	ii
Premessa	iii
Indice	v
Quesiti	1
1 Calcolatore “a pila” 7/8 difficile, 9/10 medio, 11-13 facile	1
2 Qual è la parola? 7/8 difficile, 11-13 facile	2
3 Offerte 9/10 facile, 11-13 facile	3
4 Le stelle di Stella 9/10 medio, 11-13 facile	4
5 Foto degli amici 9/10 difficile, 11-13 medio	5
6 Fabbrica di scodelle 9/10 difficile, 11-13 medio	6
7 Groviglio di parole 9/10 difficile, 11-13 medio	7
8 Caccia al pirata 9/10 difficile, 11-13 difficile	8
9 Condivisione autorizzata? 11-13 facile	9
10 Fuoco d’artificio 11-13 medio	10
11 Il mago 11-13 medio	11
12 Il castoro industrioso 11-13 difficile	12
13 Sull’altra faccia 11-13 difficile	13
14 RAID 11-13 difficile	14
15 Giostrine di stelle 11-13 difficile	15
Autori dei quesiti	16
Sponsoring: concorso 2015	17
Ulteriori offerte	19



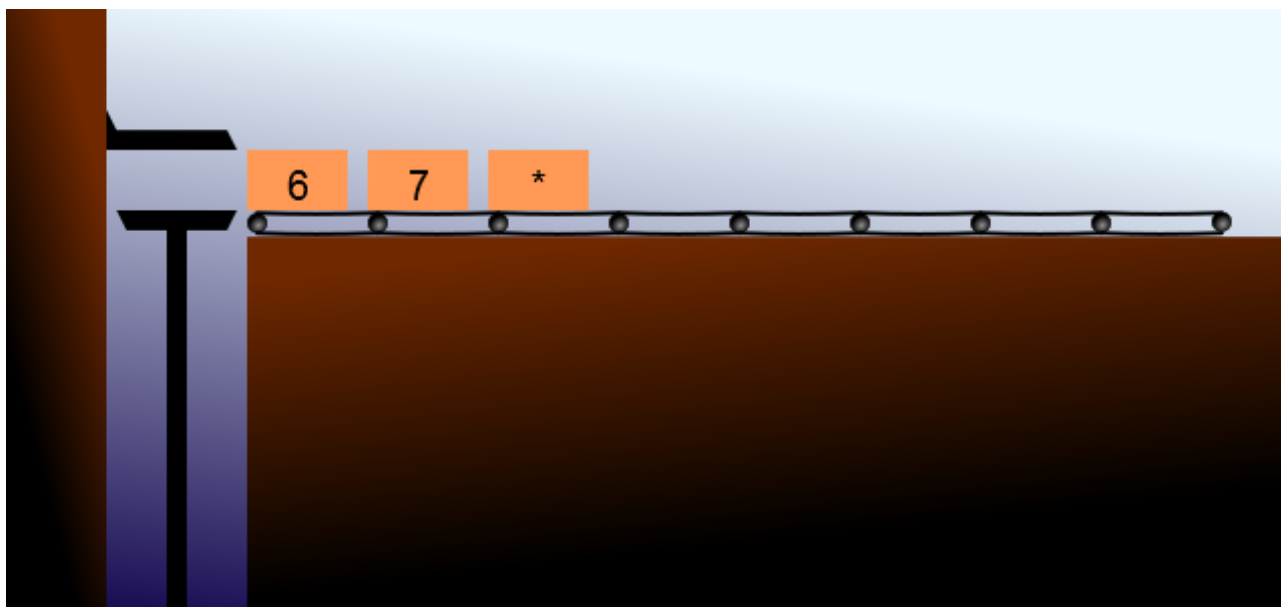
1 Calcolatore "a pila"

Un calcolatore detto «a pila» funziona in questo modo: su un nastro trasportatore vengono fatte scorrere da destra delle casse etichettate con numeri o segni aritmetici (+, -, * oppure /) fino a formare una pila. Il calcolatore continua a impilare le casse fino a quando quella più in alto non conterrà un segno aritmetico. In tal caso, il segno viene applicato alle due casse sottostanti. Le tre casse quindi vengono sostituite da una sola cassa etichettata con il risultato del calcolo.

Le operazioni nel calcolatore a «pila» vengono dunque descritte in maniera insolita, attraverso la posizione che le casse devono avere sul nastro trasportatore.

Per esempio:

- L'operazione $2 + 3$ per il calcolatore «a pila» viene descritta così: 2 3 +
- L'operazione $10 - 2$ viene descritta così: 10 2 -
- L'operazione $5 * 2 + 3$ viene descritta così: 5 2 * 3 +
- L'operazione $5 + 2 * 3$ viene descritta così: 5 2 3 * +
- L'operazione $(8 - 2) * (3 + 4)$ viene descritta così: 8 2 - 3 4 + *



Come sarà descritta l'operazione $4 * (8 + 3) - 2$ per il calcolatore «a pila»?

Scrivi la descrizione qui sotto a sinistra: _____



3/4

5/6

7/8

9/10

11-13

-

-

difficile

-

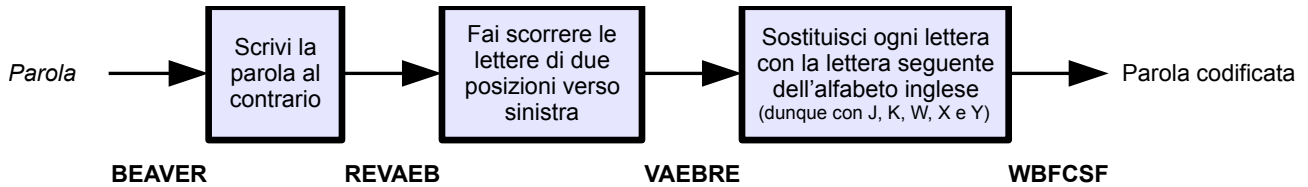
facile

Qual è la parola?



2 Qual è la parola?

Alex e Betty si mandano dei messaggi in codice. Codificano ogni parola singolarmente e, più precisamente, in tre fasi secondo il metodo seguente:



Dalla parola BEAVER (castoro in inglese) si ottiene la parola criptata WBFCSF.

Alex invia a Betty questo messaggio: PMGEP. Qual è la parola codificata da Alex?

- A) LODGE
- B) RIVER
- C) FLOOD
- D) KNOCK



3 Offerte

Edgar sta cercando un nuovo appartamento e su internet ha trovato l'offerta dei suoi sogni: ottima posizione e solo 250 franchi di affitto mensile! Scrive quindi una mail all'inserzionista e riceve la seguente risposta:

Gentile signore,

la ringrazio per la sua richiesta. Purtroppo in questo momento sono all'estero. Sarò lieto di inviarle la chiave per un sopralluogo quando avrò ricevuto il versamento di una cauzione di 500 franchi sul mio conto 46552 presso la Bank Of The Bahamas. Naturalmente la cauzione le verrà rimborsata dopo che mi avrà rispedito la chiave. Per sua garanzia, le allego una copia della mia carta d'identità, Distinti saluti.

Francis

Edgar chiede consiglio ai suoi amici. Qual è il consiglio da *non* seguire?

- A) Non inviare denaro a questa persona. Non sei in grado di verificare che la persona indicata sulla copia della carta d'identità sia il proprietario dell'appartamento.
- B) Non ti fidare. L'e-mail non indica alcun indirizzo a cui rispedito la chiave. Dovresti quindi dubitare del fatto che tu possa ricevere la chiave dopo il tuo il versamento.
- C) Cerca un altro appartamento. L'impostazione dell'e-mail di risposta, senza alcun riferimento personale, senza riportare fatti dimostrabili e senza indicazione di un secondo contatto (p.es. un numero di telefono) è molto informale e per questo non affidabile.
- D) Spedisci il denaro senza preoccuparti. Francis chiede una cauzione elevata in cambio della chiave e quindi puoi fidarti senza problemi.



3/4

5/6

7/8

9/10
medio11-13
facile

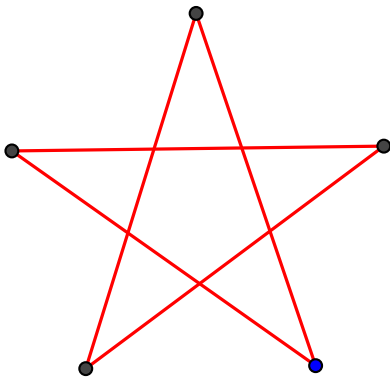
4 Le stelle di Stella

Come è possibile intuire dal suo nome, Stella ama le stelle e ha ideato un sistema per disegnarle e descriverle con solo due numeri, per esempio «5:2».

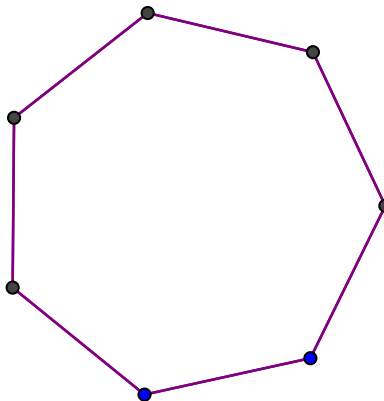
- Il primo numero indica quante punte ha la stella.
- Il secondo numero stabilisce se si devono tracciare delle linee di collegamento con la punta immediatamente successiva (quindi 1) o con la seconda punta successiva (quindi 2) e così via.

Ecco alcune stelle di Stella:

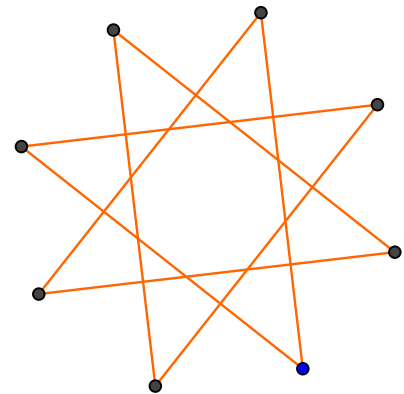
5:2



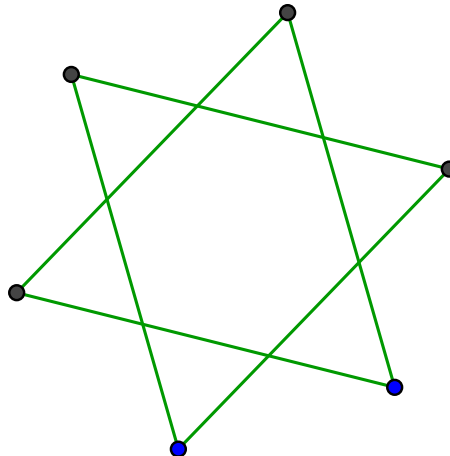
7:1



8:3



Come può essere descritta questa stella?



- A) 5:3
- B) 6:2
- C) 6:3
- D) 7:2

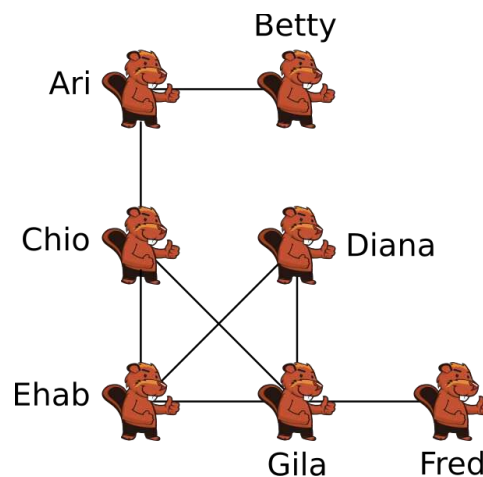


5 Foto degli amici

Sette castori si sono registrati su un social network. Nell'immagine, i castori collegati da una linea sono «amici» all'interno del social network.

Dopo le vacanze estive ogni castoro condivide con gli amici del network una foto delle proprie ferie. Questa sarà dunque visibile anche sulle loro pagine.

Ogni castoro vede le foto sulla propria pagina e le foto sulle pagine dei suoi amici diretti.



Di chi è la foto visibile al maggior numero di castori?

- A) Ari
- B) Chio
- C) Ehab
- D) Gila



3/4

5/6

7/8

9/10

11-13

-

-

-

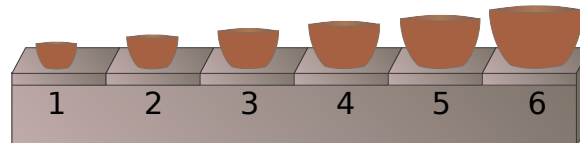
difficile

medio

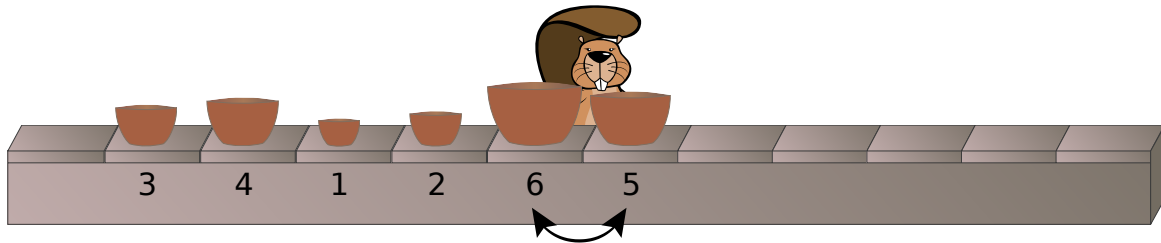
6 Fabbrica di scodelle

Una fabbrica produce dei set di scodelle composti da sei pezzi di dimensioni differenti. Il macchinario dispone le scodelle una dietro l'altra su un nastro trasportatore in ordine casuale.

Per poter essere imballato, il set deve però essere disposto in questo ordine esatto sul nastro trasportatore:



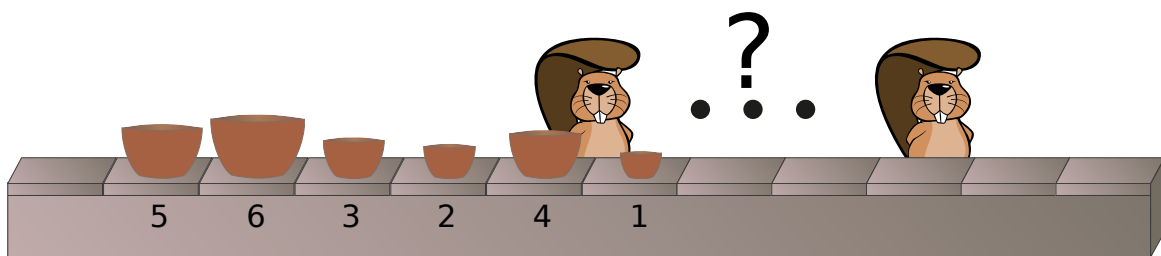
Accanto al nastro ci sono degli operai che dispongono i set nella sequenza corretta. Un singolo operaio inverte due scodelle adiacenti se queste sono nella posizione sbagliata.



Esempio: questo operaio inverte le scodelle di dimensione 5 e 6. Dopo inverte la 1 con la 4 e infine la 1 con la 3. Ora le scodelle sono disposte sul nastro nella sequenza: 1, 3, 4, 2, 5, 6.

Premi i pulsanti per avere degli esempi relativi a quali scodelle può invertire un singolo operaio.

Un set di scodelle è disposto sul nastro in questo ordine: 5, 6, 3, 2, 4, 1.



Qual è il numero minimo di operai necessari per riordinare il set?

Inserisci qui la risposta corretta (in cifre): _____



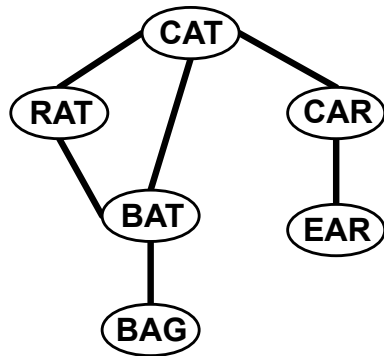
7 Groviglio di parole

Thomas è seduto in giardino e, con un pennarello, scrive delle parole in inglese su delle carte di plastica. Unisce poi le carte con dei cordini in questo modo: le parole di due carte unite tra loro si differenziano solo per una lettera.

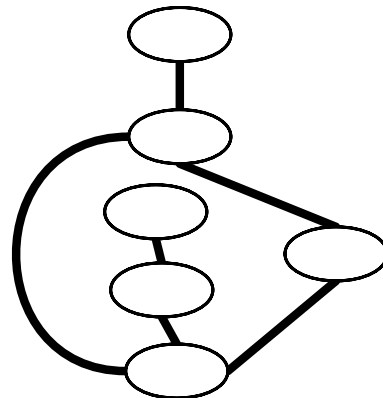
Rientra poi in casa. Appena in tempo! Un forte temporale si abbatte sulla sua casa.

Quando ritorna in giardino, Thomas nota che il temporale ha sparpagliato le sue carte di plastica e la pioggia ha cancellato le parole.

Prima del temporale



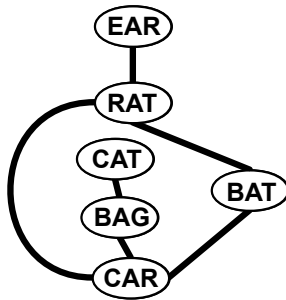
Dopo il temporale



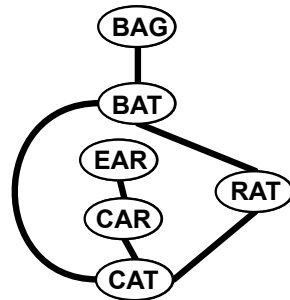
Thomas però è in grado di riconoscere le carte utilizzando i collegamenti.

Quali parole apparivano su quali carte?

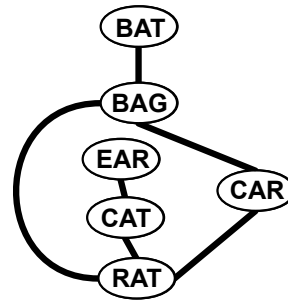
A)



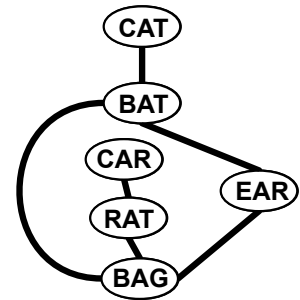
B)



C)



D)





3/4

5/6

7/8

9/10
difficile11-13
difficile

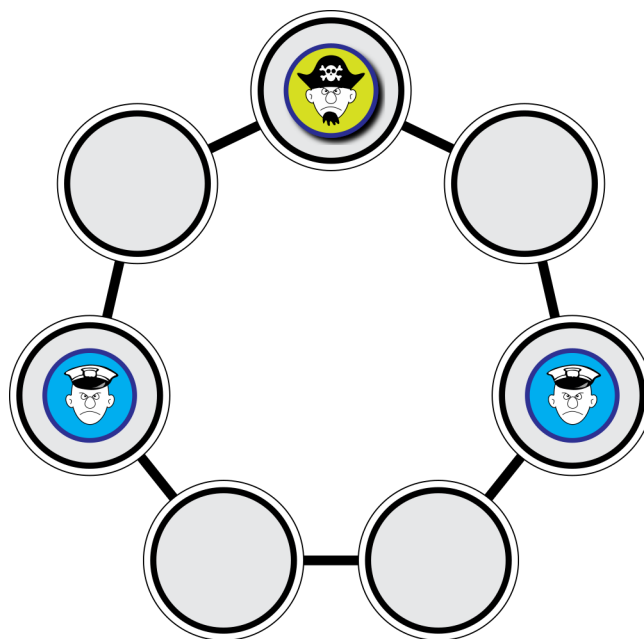
Caccia al pirata

8 Caccia al pirata

Ecco come funziona il gioco «Caccia al pirata»: «polizia» e «pirata» giocano a turno. Se gioca la polizia, uno dei poliziotti deve muoversi per occupare il primo posto libero vicino, mentre se gioca il pirata, questi deve muoversi di due posti. Il gioco finisce quando il pirata è costretto a muoversi verso un posto occupato da un poliziotto.

Se toccasse al pirata e il gioco si trovasse nella situazione descritta nell'immagine, allora il pirata avrebbe perso e la polizia avrebbe vinto. La polizia, quindi, deve costringere il pirata in questa posizione.

Il gioco comincia dalla situazione indicata nell'immagine, ma ora tocca alla polizia!



Supponi che il pirata non faccia errori.

La polizia ha qualche possibilità di vincere?

Prova i passaggi nel disegno qui sopra per verificare le possibilità.

- A) La polizia vince in 2 mosse.
- B) La polizia vince in 3 mosse.
- C) La polizia vince in 5 mosse.
- D) La polizia non ha alcuna possibilità di vincere.



9 Condivisione autorizzata?

L'insegnante cerca su internet un testo per sua lezione.

Trova un testo adatto, soggetto però a una condizione d'impiego (*CC BY-ND*) che impone anche la menzione dell'autore.



«*CC*» significa «Creative Commons License». Questa licenza consente l'uso e la diffusione dei testi, rispettando le limitazioni indicate.

La restrizione «*BY*» indica che il testo può essere diffuso solo se ne viene indicato anche l'autore.

La restrizione «*ND*» significa invece che il testo può essere diffuso solo nella forma in cui è stato creato.

Che cosa *non* può fare l'insegnante con il testo?

- A) Pubblicare sul sito web della scuola una copia del testo citandone l'autore originale.
- B) Tradurre il testo in un'altra lingua e salvare la traduzione solo sul proprio computer registrandosi come autore del testo.
- C) Tradurre una pagina del testo in un'altra lingua e pubblicarla sul sito web della scuola indicandone l'autore originale.
- D) Stampare il testo insieme all'indicazione dell'autore dell'opera e fotocopiarlo.



10 Fuoco d'artificio

Due castori vivono in due castelli separati da da una grande foresta.






La sera si inviano dei messaggi sparando in cielo dei fuochi d'artificio secondo una determinata sequenza.

Ogni messaggio è composto da una serie di parole. Ogni parola è codificata con una sequenza di fuochi d'artificio.

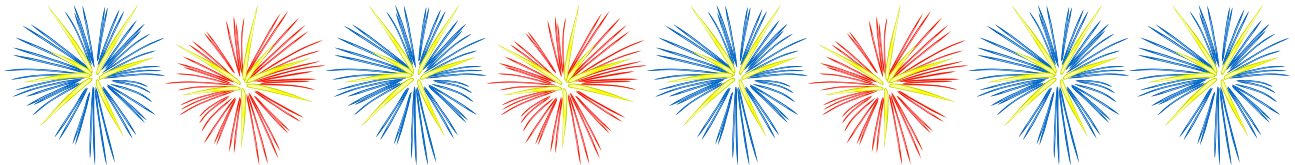
In totale esistono solo cinque parole (v. tabella). Per il messaggio «LEGNO CASTELLO LEGNO», per esempio, sparano questi fuochi:



Purtroppo il codice utilizzato non è univoco. La stessa sequenza di fuochi può anche significare «ALBERO LEGNO».

Parola	Codice fuochi d'artificio
CASTELLO	
ALBERO	
ROCCIA	
FIUME	
LEGNO	

Quanti diversi significati potrebbe avere questa sequenza di fuochi d'artificio?



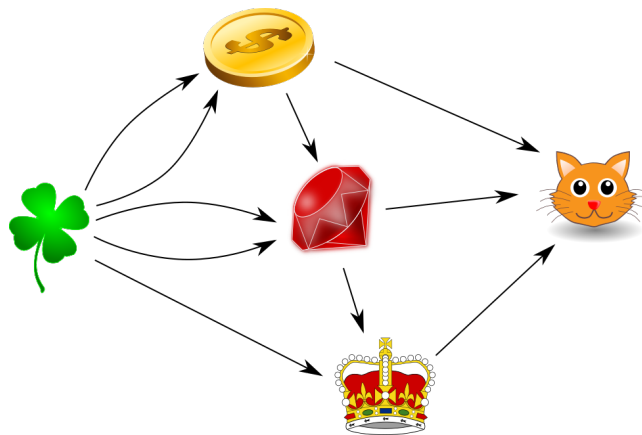
Indica qui il numero: _____



11 Il mago

Un mago può trasformare gli oggetti. Durante ogni trasformazione spariscono uno o più oggetti e se ne crea uno nuovo. Il mago sa fare le seguenti magie:

- Con due quadrifogli ottiene una moneta.
- Con una moneta e due quadrifogli ottiene una pietra preziosa.
- Con una pietra preziosa e un quadrifoglio ottiene una corona.
- Con una moneta, una pietra preziosa e una corona ottiene un gattino.



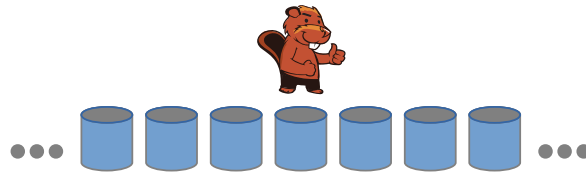
Quanti quadrifogli servono al mago per ottenere un gattino?

Inserisci qui la risposta corretta (in cifre): _____



12 Il castoro industriale

Il castoro Gump è molto industriale: per questo motivo il castoro Alan lo ha incaricato di riempire con le scorte una fila di contenitori. Ogni contenitore può essere o «pieno» o «vuoto». All'inizio tutti i contenitori sono allo stato «vuoto» e il castoro Gump si trova davanti a uno di essi.



Alan ha indicato a Gump il modo per riempire i contenitori. L'istruzione che Gump eseguirà di volta in volta dipende in primo luogo dallo stato del singolo contenitore, cioè se «vuoto» o «pieno» e in secondo luogo dall'umore di Gump che può essere «easy» o «cool».

Un'istruzione indica a Gump verso quale contenitore dirigersi (a «destra» o a «sinistra»), se essere «easy» o «cool» o se deve INTERROMPERE il lavoro.

Se Gump si trova di fronte a un contenitore «vuoto» lo deve riempire, facendolo quindi diventare «pieno», prima di muoversi secondo l'istruzione successiva.

Alan ha trascritto le istruzioni in una tabella:

Contenitore/umore	easy	cool
vuoto	(destra, cool)	(sinistra, easy)
pieno	(sinistra, cool)	INTERROMPERE

Gump comincia con nello stato (umore) «easy».

Quanti contenitori avranno lo stato di «pieno» quando Gump riceverà l'istruzione INTERROMPERE?

Inserisci qui il numero dei contenitori pieni (in cifre): _____



13 Sull'altra faccia

Il tuo amico Aristo ha portato con sé delle carte da gioco. Su una delle facce di ogni carta è riportata una lettera, mentre sull'altra una cifra. Aristo afferma: «Se su una faccia c'è una vocale, allora la cifra presente sull'altra faccia sarà pari.»

Aristo dispone quattro carte davanti a sé. Tu sai che E è una vocale, V una consonante, 2 è pari e 7 è dispari. Ma sei sicuro che Aristo abbia detto la verità? Tu vuoi verificare le sue affermazioni con estrema certezza.

Quali carte devi assolutamente girare per fare la verifica?





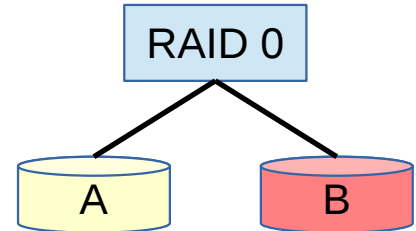
14 RAID

RAID è una tecnologia che permette di collegare tra loro più dischi rigidi per organizzare un unico disco rigido. Tra le varie tipologie di RAID esistono anche queste due:

RAID 0:

I dati vengono salvati solo su uno dei dischi tra loro collegati. I dati dei dischi rigidi sono tutti differenti tra loro, per questo la loro affidabilità non è maggiore rispetto a quella offerta da un singolo disco rigido.

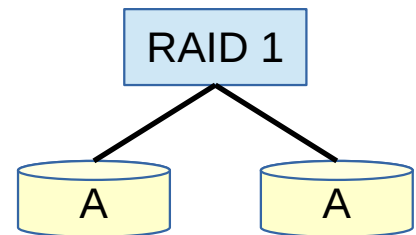
L'immagine mostra un RAID 0 con due dischi rigidi:



RAID 1:

I dati vengono salvati su più dischi rigidi in modo da garantire la presenza degli stessi dati su più dischi. La capacità dei dischi quindi non è elevata; in compenso, l'affidabilità dei dati aumenta con l'aumentare del numero di copie salvate in RAID.

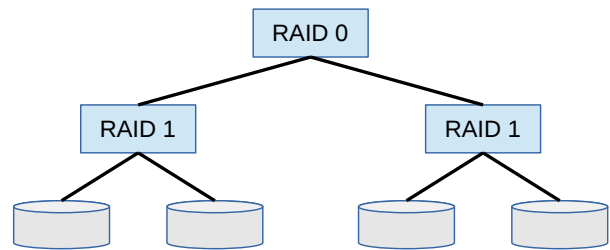
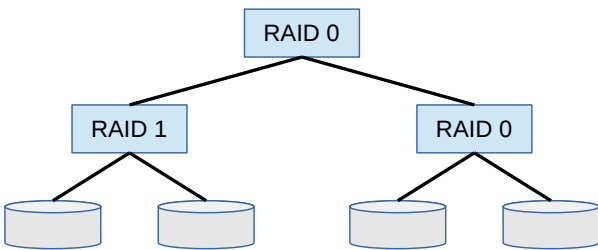
L'immagine mostra un RAID 1 con due dischi rigidi:



Con quale di questi RAID è impossibile subire una perdita di dati anche quando due dischi a caso sono danneggiati?

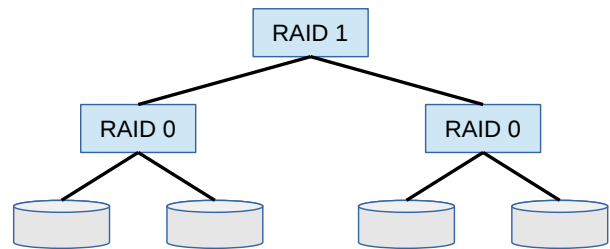
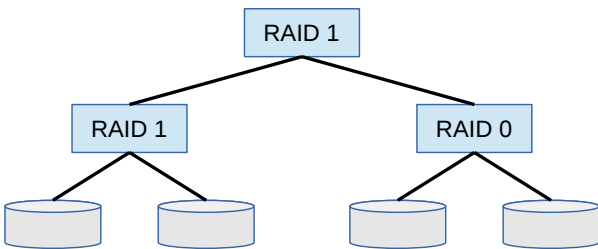
A)

B)



C)

D)



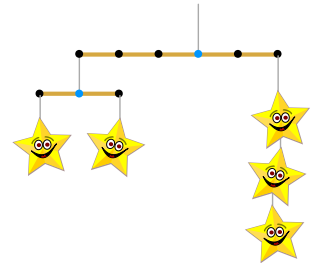


15 Giostrine di stelle

Le giostrine di stelle sono creazioni artistiche composte da fili, bacchette e stelle. A un filo si possono attaccare un certo numero di stelle, oppure una bacchetta alle cui estremità è possibile appendere a sua volta altre giostrine. L'immagine mostra una semplice giostrina. Questa può essere descritta con numeri e parentesi:

$(-3 (-1 1) (1 1)) (2 3)$

I numeri indicano la distanza delle estremità della bacchetta dal filo che la sorregge o la quantità di stelle appese. Le parentesi indicano invece la struttura della giostrina.



A quale scultura corrisponde la descrizione qui sotto?

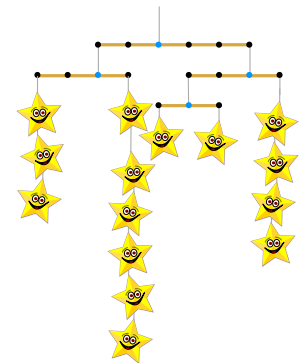
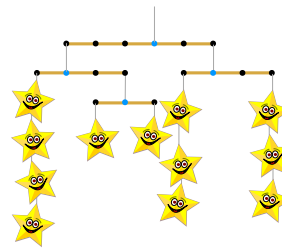
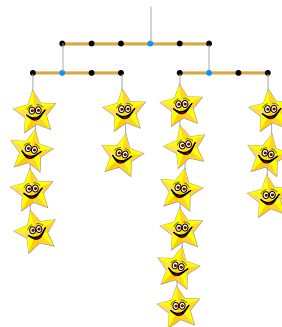
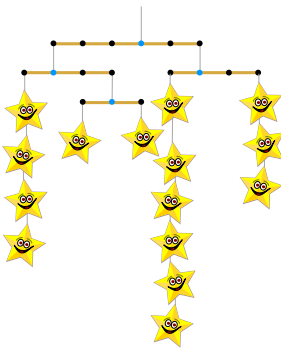
$(-3 (-1 4) (2 (-1 1) (1 1))) (2 (-1 6) (2 3))$

A)

B)

C)

D)





Autori dei quesiti

	Ahmad Nubli Muhammad, Malesia		Andreas Athanasiadis, Austria
	Andrej Blaho, Slovacchia		Arnheiður Guðmundsdóttir, Islanda
	Barabara Müllner, Austria		Bartosz Bieganski, Polonia
	Bernd Kurzmann, Austria		Christian Datzko, Svizzera
	Dan Lessner, Rep. Ceca		Elisabeth Oberhauser, Austria
	Elma Rudzīte, Lettonia		Greg Lee, Taiwan
	Gerald Futschek, Austria		Hans-Werner Hein, Germania
	Hanspeter Erni, Svizzera		Ilya Posov, Russia
	Ivo Blöchliger, Svizzera		J.P. Pretti, Canada
	Janez Demšar, Slovenia		Jiří Vaníček, Rep. Ceca
	Julien Dupuis, Belgio		Khairul Anwar M. Zaki, Malesia
	Kirsten Schlüter, Germania		Mattia Monga, Italia
	Michael Weigend, Germania		Mārtiņš Balodis, Lettonia
	Peter Garscha, Austria		Pär Söderhjelm, Svezia
	Roman Ledinsky, Austria		Sarah Hobson, Australia
	Sergei Pozdniakov, Russia		Sher Minn Chong, Malesia
	Wilfried Baumann, Austria		Willem van der Vegt, Paesi Bassi
	Wolfgang Pohl, Germania		Zsuzsa Pluhár, Ungheria



Sponsoring: concorso 2015

HASLERSTIFTUNG

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

ROBOROBO

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

Microsoft®

<http://www.microsoft.ch/>,
<http://www.innovativeschools.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



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/>



ITgirls@hslu

[https://www.hslu.ch/de-ch/informatik/agenda/
veranstaltungen/fuer-schulen/itgirls/](https://www.hslu.ch/de-ch/informatik/agenda/veranstaltungen/fuer-schulen/itgirls/)
HLSU, Lucerne University of Applied Sciences and Arts
Engineering & Architecture

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

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



Ulteriori offerte

010100110101011001001001
010000010010110101010011
010100110100100101000101
001011010101001101010011
010010010100100100100001

SSII

www.svia-ssie-ssii.ch
schweizerischervereinfürinformatikind
erausbildung//sociétésuissedel'inform
atique dans l'enseignement//societàsviz
zera per l'informaticanell'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.