



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

**Quesiti 2020**

**7<sup>o</sup> e 8<sup>o</sup> anno scolastico**

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

A cura di:

Lucio Negrini, Christian Giang, Susanne Datzko, Fabian Frei,  
Juraj Hromkovič, Regula Lacher, Jean-Philippe Pellet

010100110101011001001001  
010000010010110101010011  
010100110100100101000101  
001011010101001101010011  
010010010100100100100001

**SS! I**

[www.svia-ssie-ssii.ch](http://www.svia-ssie-ssii.ch)  
schweizerischerverein für informatik in d  
erausbildung // société suisse pour l'infor  
matique dans l'enseignement // società sviz  
zera per l'informatica nell'insegnamento







# Hanno collaborato al Castoro Informatico 2020

Susanne Datzko, Fabian Frei, Martin Guggisberg, Lucio Negrini, Gabriel Parriaux, Jean-Philippe Pellet

Capo progetto: Nora A. Escherle

Un particolare ringraziamento per il lavoro sui quesiti del concorso Svizzero va a:

Juraj Hromkovič, Michael Barot, Christian Datzko, Jens Gallenbacher, Dennis Komm, Regula Lacher, Peter Rossmann: ETH Zürich, Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht

La scelta dei quesiti è stata svolta in collaborazione con gli organizzatori dei concorsi in Germania, Austria, Ungheria, Slovacchia e Lituania. Ringraziamo specialmente:

Valentina Dagienė: Bebras.org

Wolfgang Pohl, Hannes Endreß, Ulrich Kiesmüller, Kirsten Schlüter, Michael Weigend: Bundesweite Informatikwettbewerbe (BWINF), Germania

Wilfried Baumann, Anoki Eischer: Österreichische Computer Gesellschaft

Gerald Futschek, Florentina Voboril: Technische Universität Wien

Zsuzsa Pluhár: ELTE Informatikai Kar, Ungheria

Michal Winzcer: Comenius University, Slovacchia

La versione online del concorso è stata creata su cuttle.org. Ringraziamo per la buona collaborazione: Eljakim Schrijvers, Justina Dauksaite, Arne Heijenga, Dave Oostendorp, Andrea Schrijvers, Alieke Stijf, Kyra Willekes: cuttle.org, Olanda

Chris Roffey: University of Oxford, Regno Unito

Per il supporto durante le settimane del concorso ringraziamo:

Hanspeter Erni: Direttore scuola media di Rickenbach

Gabriel Thullen: Collège des Colombières

Beat Trachsler: Scuola cantonale di Kreuzlingen

Christoph Frei: Chragokyberneticks (Logo Informatik-Biber Schweiz)

Dr. Andrea Leu, Maggie Winter, Brigitte Manz-Brunner: Senarclens Leu + Partner AG

L'edizione dei quesiti in lingua tedesca è stata utilizzata anche in Germania e in Austria.

La traduzione francese è stata curata da Elsa Pellet mentre quella italiana da Christian Giang.



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

Il Castoro Informatico 2020 è stato organizzato dalla Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento SSII con il sostegno della fondazione Hasler.

## HASLERSTIFTUNG

Questo quaderno è stato creato il 9 settembre 2021 con il sistema per la preparazione di testi  $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ . Ringraziamo Christian Datzko per lo sviluppo del sistema di generazione dei testi che ha permesso di generare le 36 versioni di questa brochure (divise per lingua e livello scolastico). Il sistema è stato riprogrammato basandosi sul sistema precedente, sviluppato nel 2014 assieme a Ivo Blöchliger. Ringraziamo Jean-Philippe Pellet per lo sviluppo del sistema `bebras`, utilizzato dal 2020 per la conversione dei documenti sorgente dai formati Markdown e YAML.

Nota: Tutti i link sono stati verificati l'01.12.2020.



I quesiti sono distribuiti con Licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Gli autori sono elencati a pagina 16.



## 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» (<https://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<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> 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 alcuna conoscenza informatica pregressa, se non la capacità di «navigare» in internet poiché viene svolto 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 2020 il Castoro Informatico della Svizzera è stato proposto a cinque differenti categorie d'età, suddivise in base all'anno scolastico:

- 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico («Piccolo Castoro»)
- 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico
- 7<sup>o</sup> e 8<sup>o</sup> anno scolastico
- 9<sup>o</sup> e 10<sup>o</sup> anno scolastico
- 11<sup>o</sup> al 13<sup>o</sup> anno scolastico

Alla categoria del 3<sup>o</sup> e 4<sup>o</sup> anno scolastico sono stati assegnati 9 quesiti da risolvere, di cui 3 facili, 3 medi e 3 difficili. Alla categoria del 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico sono stati assegnati 12 quesiti, suddivisi in 4 facili, 4 medi e 4 difficili. Ogni altra categoria ha ricevuto invece 15 quesiti da risolvere, di cui 5 facili, 5 medi e 5 difficili.

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 ottenere buoni risultati scegliendo le risposte in modo casuale.



Ogni partecipante ha iniziato con un punteggio pari a 45 punti (risp., Piccolo Castoro: 27 punti, 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico: 36 punti).

Il punteggio massimo totalizzabile era dunque pari a 180 punti (risp., Piccolo castoro: 108 punti, 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> anno scolastico: 144 punti), 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 in più categorie d'età.

### **Per ulteriori informazioni:**

SVIA-SSIE-SSII Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento

Castoro Informatico

Lucio Negrini

<https://www.castoro-informatico.ch/it/kontaktieren/>

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



# Indice




Hanno collaborato al Castoro Informatico 2020 . . . . .	i
Premessa . . . . .	iii
Indice . . . . .	v
1. 3×3 sudoku con gli alberi . . . . .	1
2. Prossima fermata, stazione! . . . . .	2
3. Case colorate . . . . .	3
4. Dall'alveare ai fiori . . . . .	4
5. Scale e serpenti . . . . .	5
6. Comparazioni pesanti . . . . .	6
7. Braccialetto . . . . .	7
8. Elettrodomestici . . . . .	8
9. Viaggio in treno . . . . .	9
10. Rete ferroviaria . . . . .	10
11. Sequenza di DNA . . . . .	11
12. Il castoro testardo . . . . .	12
13. Auto del ragno . . . . .	13
14. L'arcipelago dei castori . . . . .	14
15. Riscaldamento a pavimento . . . . .	15
A. Autori dei quesiti . . . . .	16
B. Sponsoring: concorso 2020 . . . . .	18
C. Ulteriori offerte . . . . .	20







# 1. 3×3 sudoku con gli alberi

I castori piantano abeti in fila. Gli abeti hanno tre diverse altezze (1 , 2  e 3 ) e in ogni fila c'è esattamente un abete di ogni altezza.

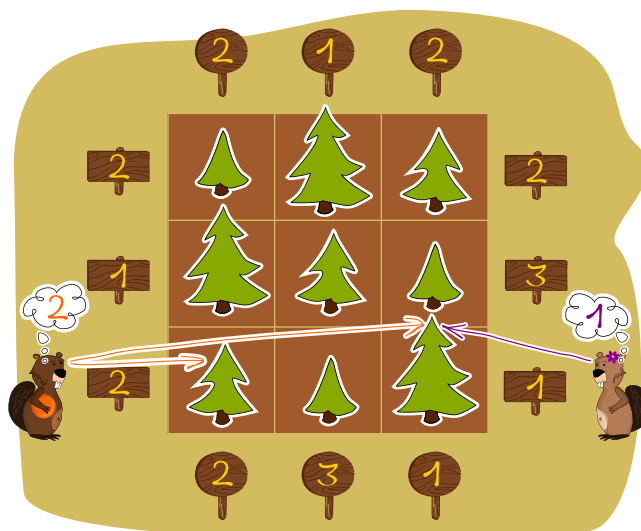
Quando i castori guardano una fila di abeti da un'estremità, **non** possono vedere gli abeti più bassi nascosti dietro gli abeti più alti.

Alla fine di ogni fila di abeti c'è un cartello che indica quanti abeti un castoro può vedere da quel punto.

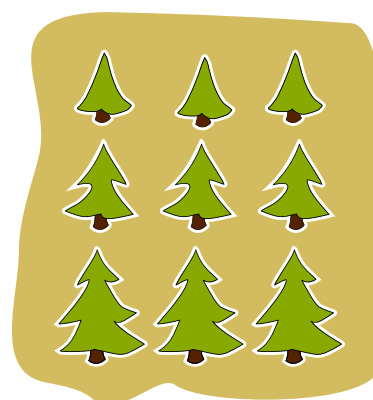
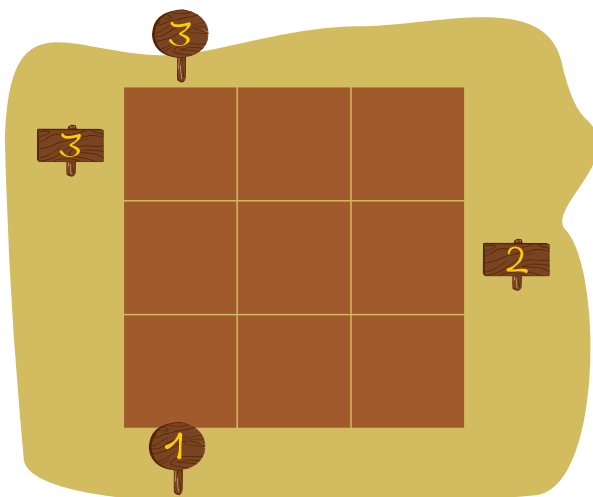
Ora i castori piantano nove abeti in un campo 3×3, come nell'esempio a destra.

Si applicano le seguenti regole:

- in ogni riga (fila orizzontale) c'è esattamente un abete di ogni altezza;
- in ogni colonna (fila verticale) c'è esattamente un abete di ogni altezza;
- i cartelli con il numero di abeti visibili sono posizionati intorno al campo 3×3.





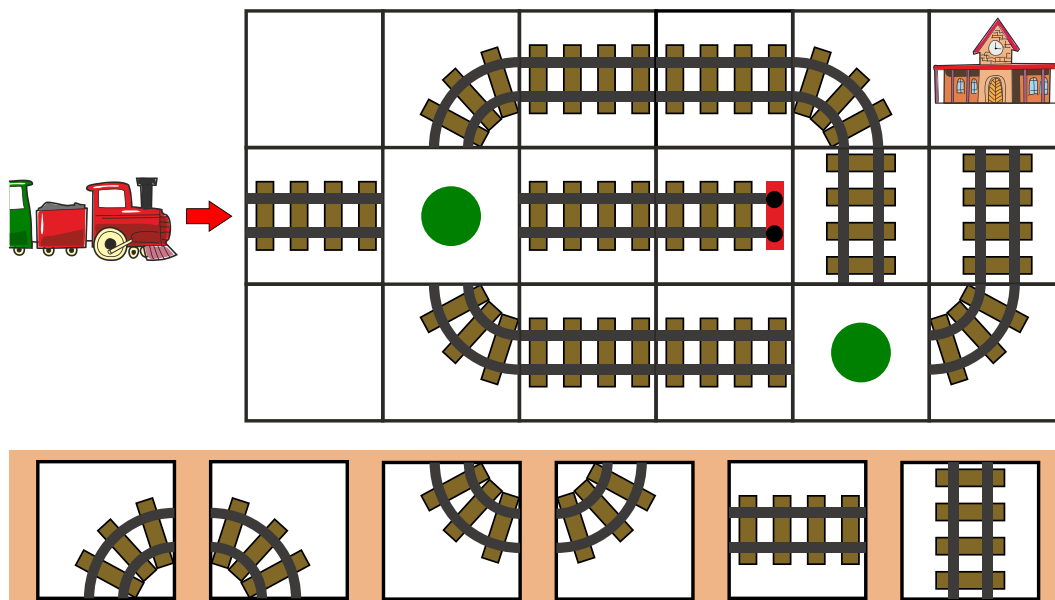
*Scrivi in ogni campo l'altezza dell'albero corrispondente.*





## 2. Prossima fermata, stazione!

Scegli i binari corretti da mettere nei campi con il punto verde affinché il treno  possa raggiungere la stazione .



The puzzle consists of a 3x6 grid. The top row contains a curved track piece in the second column, a straight track piece in the third, a curved track piece in the fourth, and a station in the sixth. The middle row contains a green dot in the second column, a straight track piece in the third, a red signal light in the fourth, a straight track piece in the fifth, and a vertical track piece in the sixth. The bottom row contains a curved track piece in the second, a straight track piece in the third, a green dot in the fifth, and a curved track piece in the sixth. Below the grid are six options for track pieces: two curved pieces (one with a 90-degree turn, one with a 180-degree turn), two straight pieces (one horizontal, one vertical), and two vertical pieces (one with a 90-degree turn, one with a 180-degree turn).



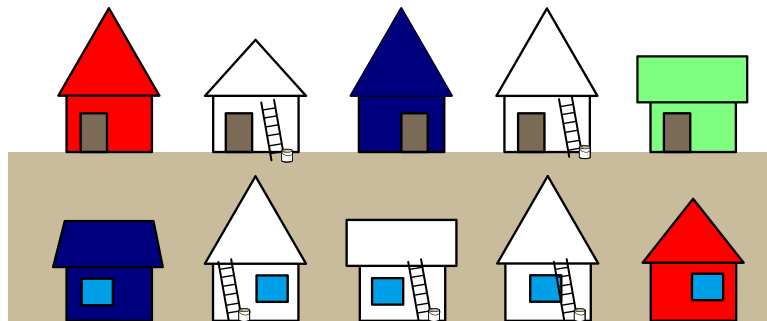
### 3. Case colorate

Gli abitanti di una strada vogliono dipingere con dei colori le loro case bianche. Ogni casa dovrebbe avere uno dei tre colori: verde chiaro, rosso o blu scuro. Le seguenti regole si applicano per evitare di sembrare noioso:

- Due case che si trovano direttamente l'una accanto all'altra non devono avere lo stesso colore.
- Due case che si trovano direttamente l'una di fronte all'altra non devono avere lo stesso colore.



Alcuni residenti hanno già dipinto le loro case a colori. I restanti residenti devono ora dipingere le loro case in modo che le regole non vengano violate.

*Trova i colori corrispondenti per i residenti.*

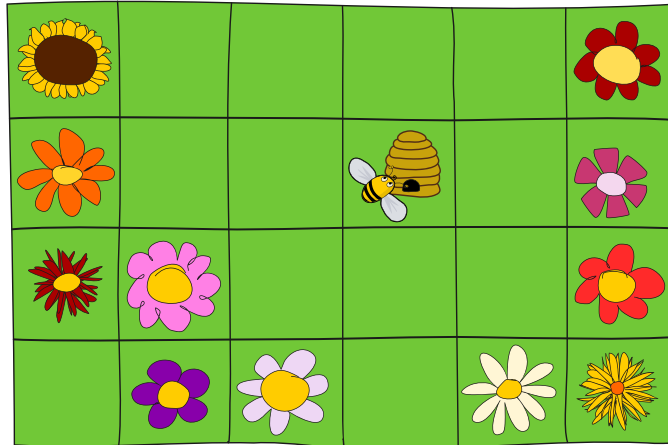




## 4. Dall'alveare ai fiori

Un'ape  vola in su, in giù, a sinistra o a destra. Per volare la distanza di un quadrato ci impiega 10 minuti. Vola dall'alveare , per un massimo di 30 minuti prima di tornare indietro.

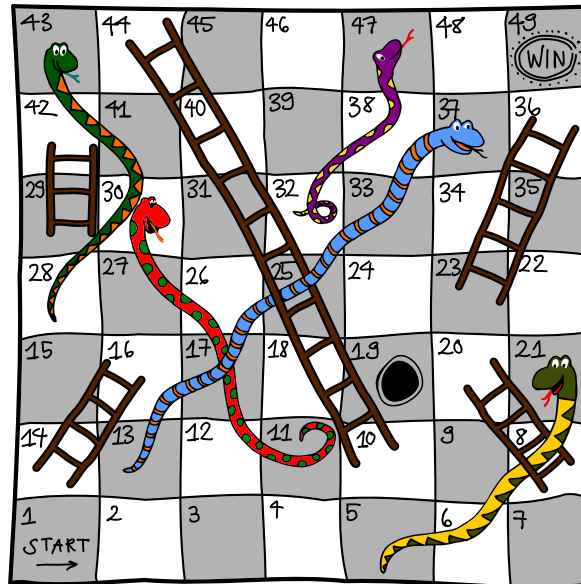
*Disegna un cerchio attorno ai fiori che si possono raggiungere dall'alveare in massimo 30 minuti.*





## 5. Scale e serpenti

Nel gioco delle scale e serpenti tutti i giocatori partono dalla casella 1, e il primo giocatore che raggiunge la casella 49 vince. In ogni turno si tira il dado e si sposta la statuina nel campo corrispondente (tra 1 e 6).



Se si finisce in un campo con la testa di un serpente, si scivola verso il campo con la sua coda. Ma se si finisce ai piedi di una scala, si può salire fino in cima.

Esempio: stai sulla casella 26 e tiri un 3. Puoi passare a 29 e quindi avanzare immediatamente alla casella 42. Nel turno successivo tiri un 5, atterri sulla testa del serpente del campo 47 e devi tornare al campo 32.

*La tua statuina è sul campo 19, di quanti turni hai bisogno minimo per raggiungere il campo 49?*

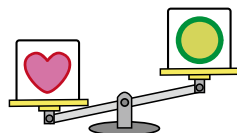
- A) 2 turni
- B) 3 turni
- C) 4 turni
- D) 5 turni



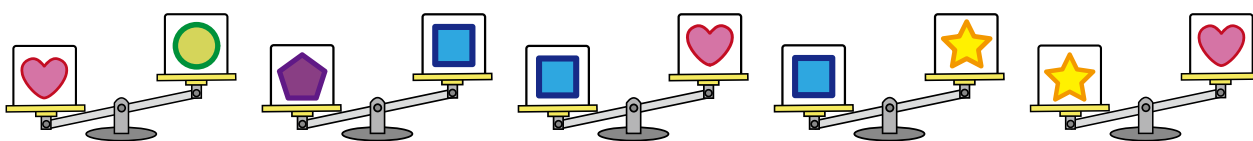
## 6. Comparazioni pesanti

Cinque scatole sono contrassegnate da cinque diversi simboli: , , , e .

Con l'aiuto di una bilancia si comparano due scatole alla volta. La seguente comparazione mostra, ad esempio, che è più pesante di :



In totale sono state effettuate cinque comparazioni:



Qual è la scatola più pesante?

- A)      B)      C)      D)      E)

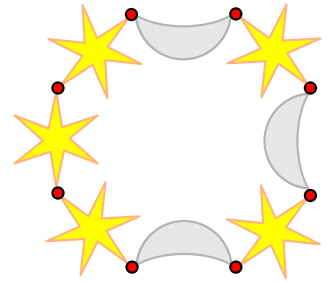


## 7. Braccialetto

Marie vorrebbe avere il braccialetto a destra.

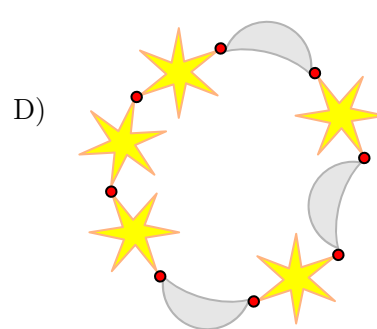
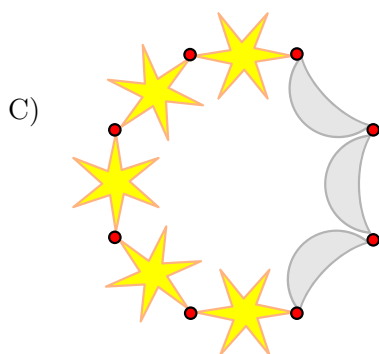
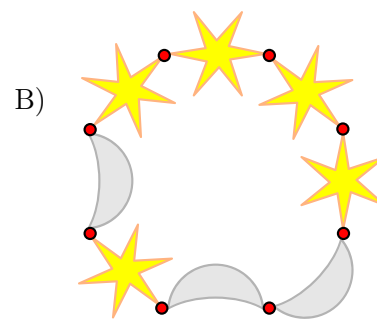
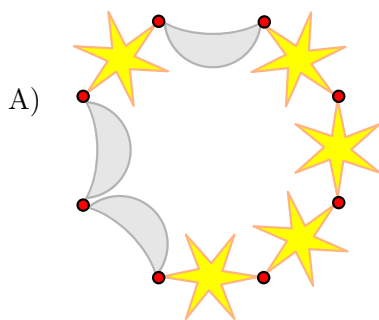
Per questo motivo dà a Jonas le seguenti istruzioni:

- Prendi una stella (★) e una luna (☾) e collegale a formare una coppia. Fallo tre volte in totale, in modo da avere tre coppie.
- Prendi queste tre coppie, girale come vuoi e collegale in una lunga catena.
- Aggiungi altre due stelle ad un'estremità della catena. Ora collega le due estremità della catena per ottenere un braccialetto.



Jonas non ha una foto del braccialetto desiderato. È possibile che ottenga un braccialetto dall'aspetto completamente diverso, anche se Jonas segue esattamente le istruzioni di Marie.

Uno dei quattro braccialetti **NON** si può ottenere se Jonas segue esattamente le istruzioni di Marie. Quale?



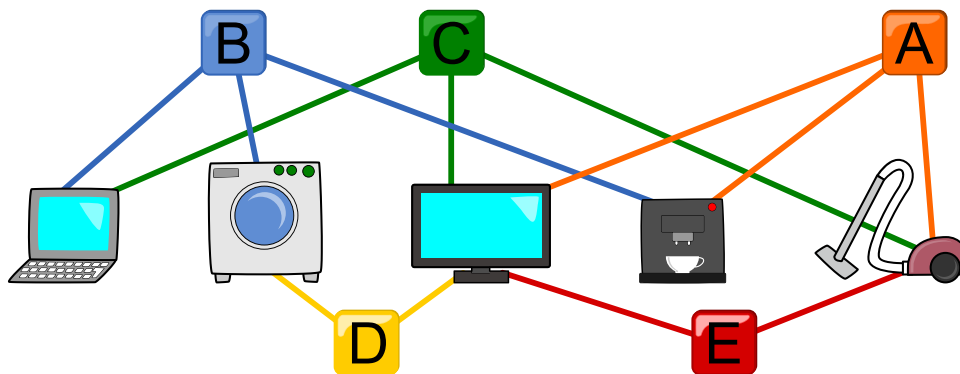


## 8. Elettrodomestici

Nella casa del castoro Bruno ci sono cinque elettrodomestici (computer, lavatrice, televisione, macchina per il caffè e aspirapolvere) e cinque pulsanti (A, B, C, D ed E) per accendere e spegnere. Tuttavia, il cablaggio è molto insolito. Ogni pulsante è collegato a diversi dispositivi, come mostrato nella figura sotto. Ogni volta che si preme un tasto, esso commuta tutti i dispositivi collegati: Quelli che sono spenti vengono accesi e quelli che sono accesi vengono spenti.

All'inizio tutti gli apparecchi sono spenti. Ad esempio, se si premono i pulsanti A, C ed E, l'aspirapolvere si accende perché il primo pulsante lo accende, il secondo lo spegne e il terzo lo riaccende.

*Quali pulsanti deve premere Bruno affinché alla fine si accendano solo il televisore e la macchina del caffè?*



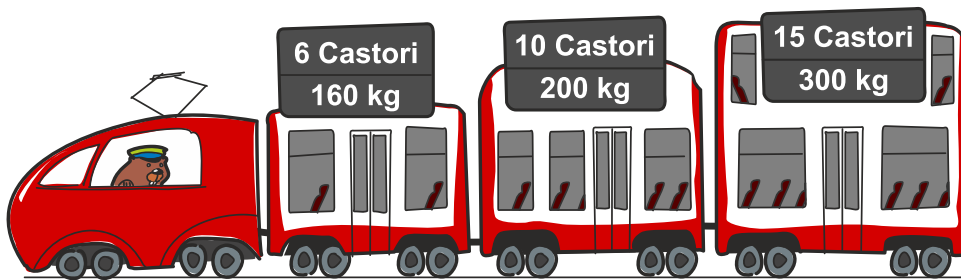




## 9. Viaggio in treno

Otto famiglie di castori vorrebbero viaggiare con il treno. Le famiglie sono elencate con il numero dei loro membri e il peso del loro bagaglio nella seguente tabella:

Nome della famiglia	Numero di membri	Peso del bagaglio in kg
Ammann	3	50
Bernasconi	4	80
Camenzind	5	110
Donetta	4	80
Emery	2	40
Favre	3	70
Gerber	6	130
Huber	5	100



L'immagine mostra per ogni carrozza quanti castori e quanti bagagli possono essere trasportati al massimo. Inoltre, le famiglie devono viaggiare con i loro bagagli in una carrozza e non possono dividersi.

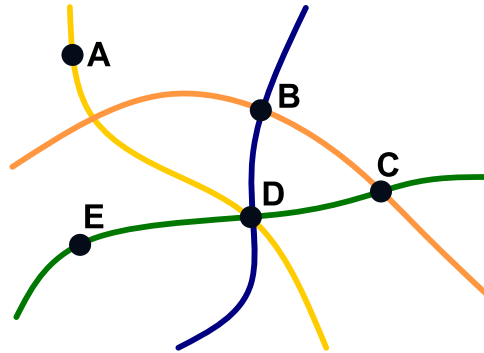
*Qual è il numero massimo di famiglie di castori che possono viaggiare con il treno?*

- A) 1 famiglia di castori
- B) 2 famiglie di castori
- C) 3 famiglie di castori
- D) 4 famiglie di castori
- E) 5 famiglie di castori
- F) 6 famiglie di castori
- G) 7 famiglie di castori
- H) 8 famiglie di castori



## 10. Rete ferroviaria

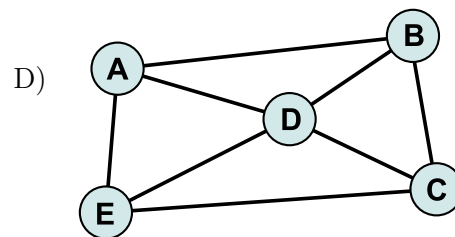
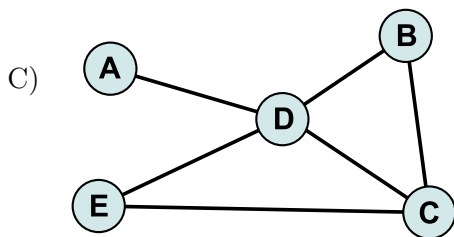
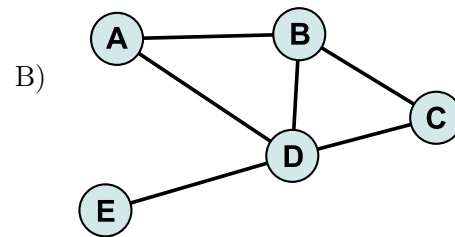
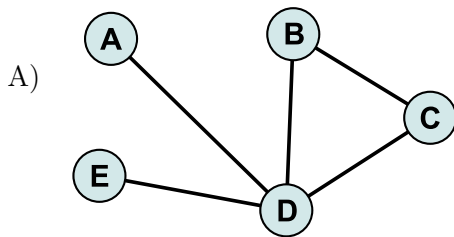
Questa è una mappa di 5 città e 4 linee ferroviarie. I punti neri sono le città, le linee colorate sono linee ferroviarie.



Un diagramma dovrebbe rappresentare questa mappa in modo tale che:

- le città sono rappresentate da cerchi, e
- due città sono collegate da una linea solo quando si trovano sulla stessa linea ferroviaria.

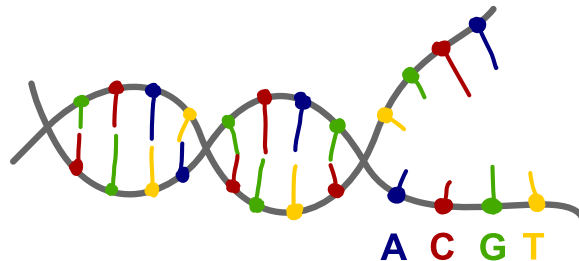
Quale diagramma visualizza correttamente la mappa?





## 11. Sequenza di DNA

Il nostro materiale genetico è immagazzinato in sequenze di DNA. Una sequenza di DNA è essenzialmente una sequenza di basi che si presentano nei quattro tipi A, C, G e T.



Consideriamo i seguenti tre tipi di mutazioni:

Tipo di mutazione	Descrizione	Esempio
Sostituzione	Una singola base viene sostituita da un'altra.	ATGGT → ATAGT
Cancellazione	Una singola base viene eliminata senza sostituzione.	ATGGT → ATGT
Inserimento	Una singola base è inserita da qualche parte.	ATGGT → ACTGGT

*Esattamente una delle quattro sequenze di DNA seguenti **non** può essere creata se la sequenza GTATCG subisce tre mutazioni. Qual è?*

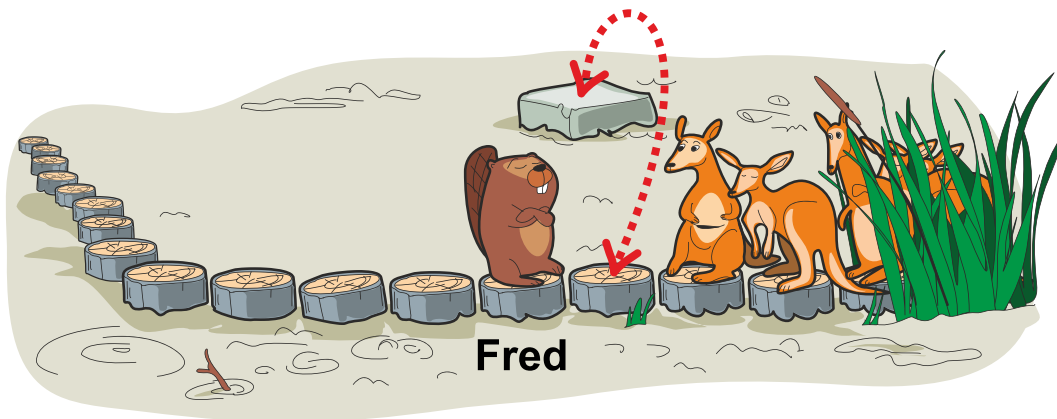
- A) GCAATG
- B) ATTATCCG
- C) GAATGC
- D) GGTAAC



## 12. Il castoro testardo

Il castoro Fred incontra i canguri su un percorso di ceppi di albero. Il percorso è piuttosto stretto, così che lui e i canguri non possano passare allo stesso tempo. Ma c'è uno specifico ceppo di albero dal quale i canguri possono saltare su una pietra e da lì tornare a questo ceppo, come mostrato nella foto. Solo un animale alla volta può stare su ogni ceppo di albero e sulla pietra.

Fred vuole andare avanti. È abbastanza testardo e disposto a tornare indietro di un ceppo solo 10 volte al massimo. In avanti, invece, può andare tutte le volte che vuole.



*Qual è il numero massimo di canguri che Fred può far passare?*

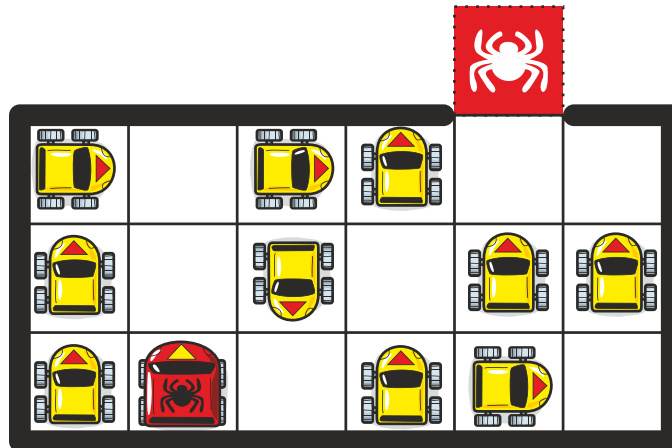
- A) Più di 10 canguri.
- B) Esattamente 10 canguri.
- C) Esattamente 6 canguri.
- D) Esattamente 4 canguri.
- E) Meno di 4 canguri.
- F) È impossibile dirlo con certezza.



## 13. Auto del ragno

11 auto parcheggiano in una piazza circondata da muri con un'uscita. Ogni auto ha le seguenti possibilità di movimento:

- Un campo in avanti
- Un campo all'indietro
- Un quarto di giro a destra o a sinistra nel campo dove si trova



Un'auto può anche eseguire diversi spostamenti. Solo un'auto può essere presente su ogni campo alla volta.

*Quanti spostamenti delle auto in totale sono necessari per portare l'auto del ragno rosso nel campo del ragno rosso?*

- 9 spostamenti
- 11 spostamenti
- 13 spostamenti
- 15 spostamenti

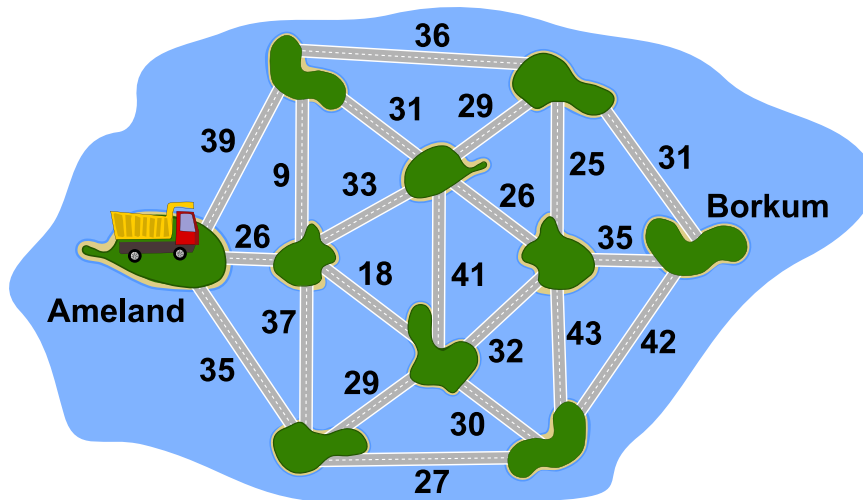


## 14. L'arcipelago dei castori

L'arcipelago dei castori è composto da dieci isole collegate da ponti. Qui sotto c'è una mappa. Il numero su ogni ponte indica il peso totale massimo ammissibile in tonnellate per un camion che vuole attraversare quel ponte.

Il castoro Knuth vuole costruire una spiaggia sull'isola di Borkum. Vuole quindi trasportare quanta più sabbia possibile dall'isola di Ameland all'isola di Borkum in un solo viaggio. Non gli interessa la lunghezza del viaggio, ma non vuole passare su nessun ponte più di una volta.

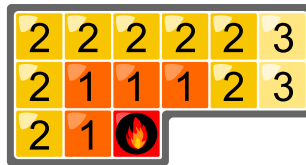
*Che strada deve prendere con il suo camion per arrivare a Borkum? Disegnala sulla mappa.*





## 15. Riscaldamento a pavimento

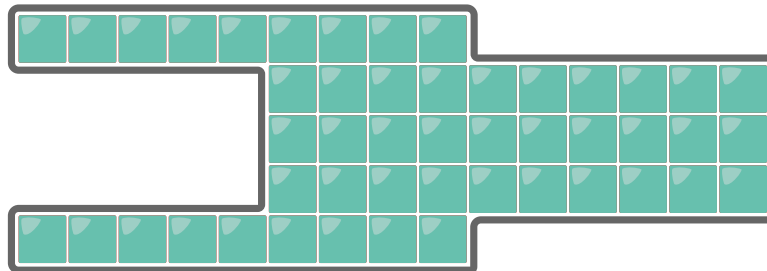
A Luis non piace vestirsi al mattino nel bagno freddo, quindi vuole che nella nuova casa venga installato il riscaldamento a pavimento. Il tecnico del riscaldamento gli consiglia l'innovativo riscaldamento a pavimento «hotspot»: un hotspot 🔥 viene installato direttamente sotto una piastrella. Se l'hotspot è acceso, la piastrella è immediatamente calda.



In un minuto il calore si diffonde su tutte le piastrelle adiacenti, cioè tutte le piastrelle che toccano la piastrella già riscaldata su un bordo o un angolo. I numeri su ogni piastrella indicano dopo quanti minuti è calda.

Luis vuole far installare 4 hotspot 🔥 nel suo nuovo bagno in modo che tutte le piastrelle si riscaldino il più velocemente possibile quando vengono accese.

*Sotto quali 4 piastrelle il tecnico del riscaldamento deve installare i 4 hotspots 🔥?*






## A. Autori dei quesiti

 Faisal Al-Sudani	 Vaidotas Kinčius
 Michael Barot	 Ritambhra Korpai
 Carlo Bellettini	 Regula Lacher
 Linda Björk Bergsveinsdóttir	 Marielle Léonard
 Maksim Bolonkin	 Hiroki Manabe
 Andrey Brodnik	 Pedro Marcelino
 Lucia Budinská	 Kwangsik Moon
 Špela Cerar	 Anna Morpurgo
 Sarah Chan	 Xavier Muñoz
 Marios O. Choudary	 Hiroyuki Nagataki
 Kris Coolsaet	 Vania Natali
 Valentina Dagiene	 Rana R. Natawigena
 Christian Datzko	 Andrei Nicolicioiu
 Susanne Datzko	 Dejan Ozbek
 Hanspeter Erni	 Gabriel Parriaux
 Fabian Frei	 Jean-Philippe Pellet
 Gerald Futschek	 Melinda Phelps
 Jens Gallenbacher	 Margot Phillipps
 Christian Giang	 Hannah Piper
 Yasemin Gulbahar	 Wolfgang Pohl
 Mathias Hiron	 Prathyush Ponnekanti
 Juraj Hromkovič	 Raymond Chandra Putra
 Tiberiu Iorgulescu	 Susannah Quidilla
 Takeharu Ishizuka	 Pedro Ribeiro
 Mile Jovanov	 Chris Roffey
 Ungyeol Jung	 Peter Rossmann







 Eljakim Schrijvers


 Vipul Shah

 Maiko Shimabuku

 Timur Sitdikov

 Emil Stankov

 Preethi Sudharsha

 Maciej M. Sysło

 Peter Tomcsányi

 Monika Tomcsányiová

 Troy Vasiga

 Michael Weigend

 Khairul Anwar Mohamad Zaki



## B. Sponsoring: concorso 2020

**HASLERSTIFTUNG**

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



<http://www.baerli-biber.ch/>



<http://www.verkehrshaus.ch/>  
Musée des transports, Lucerne



**Kanton Zürich**  
Volkswirtschaftsdirektion  
Amt für Wirtschaft und Arbeit

Standortförderung beim Amt für Wirtschaft und Arbeit  
Kanton Zürich



i-factory (Musée des transports, Lucerne)



<http://www.ubs.com/>



<http://www.oxocard.ch/>  
OXOcard  
OXON



<https://educatec.ch/>  
educaTEC



<http://senarclens.com/>  
Senarclens Leu & Partner



<http://www.abz.inf.ethz.ch/>  
Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht  
der ETH Zürich.



**hep/** haute  
école  
pédagogique  
vaud

<http://www.hepl.ch/>  
Haute école pédagogique du canton de Vaud

**PH LUZERN**  
**PÄDAGOGISCHE**  
**HOCHSCHULE**

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

**n|w** Fachhochschule  
Nordwestschweiz

<https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/ph>  
Pädagogische Hochschule FHNW

Scuola universitaria professionale  
della Svizzera italiana

**SUPSI**

<http://www.supsi.ch/home/supsi.html>  
La Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana  
(SUPSI)

**z** — hdk  
—  
Zürcher Hochschule der Künste  
Game Design

<https://www.zhdk.ch/>  
Zürcher Hochschule der Künste



## C. Ulteriori offerte

010100110101011001001001  
010000010010110101010011  
010100110100100101000101  
001011010101001101010011  
010010010100100100100001

**SSII**

[www.svia-ssie-ssii.ch](http://www.svia-ssie-ssii.ch)  
schweizerischervereinfürinformatikind  
erausbildung//sociétésuissepourl'infor  
matique dans l'enseignement//societasviz  
zeraperl'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.