



LICEO STATALE "ARCHIMEDE"

Scientifico - Linguistico – Scienze Applicate – Sportivo

C.P.S. - Centro Polifunzionale di Servizio



CTPS01000D

C.F. 81002810877

Circ. n. 298

Acireale, 06/02/2016

AGLI ALUNNI DELLE QUINTE CLASSI
AI COORDINATORI DELLE QUINTE CLASSI

Oggetto: **Open Day 2016 – 12 febbraio – Dip. Matematica ed Informatica – Dip. Fisica e Astronomia. Agli alunni delle quinte classi, ai coordinatori delle quinte classi**

Si comunica agli alunni, che si **sono prenotati per l'Open Day** in oggetto, che l'attività di orientamento si svolgerà secondo il programma allegato.

La funzione strumentale area 3

Prof. Santo Scavo



Il Dirigente Scolastico

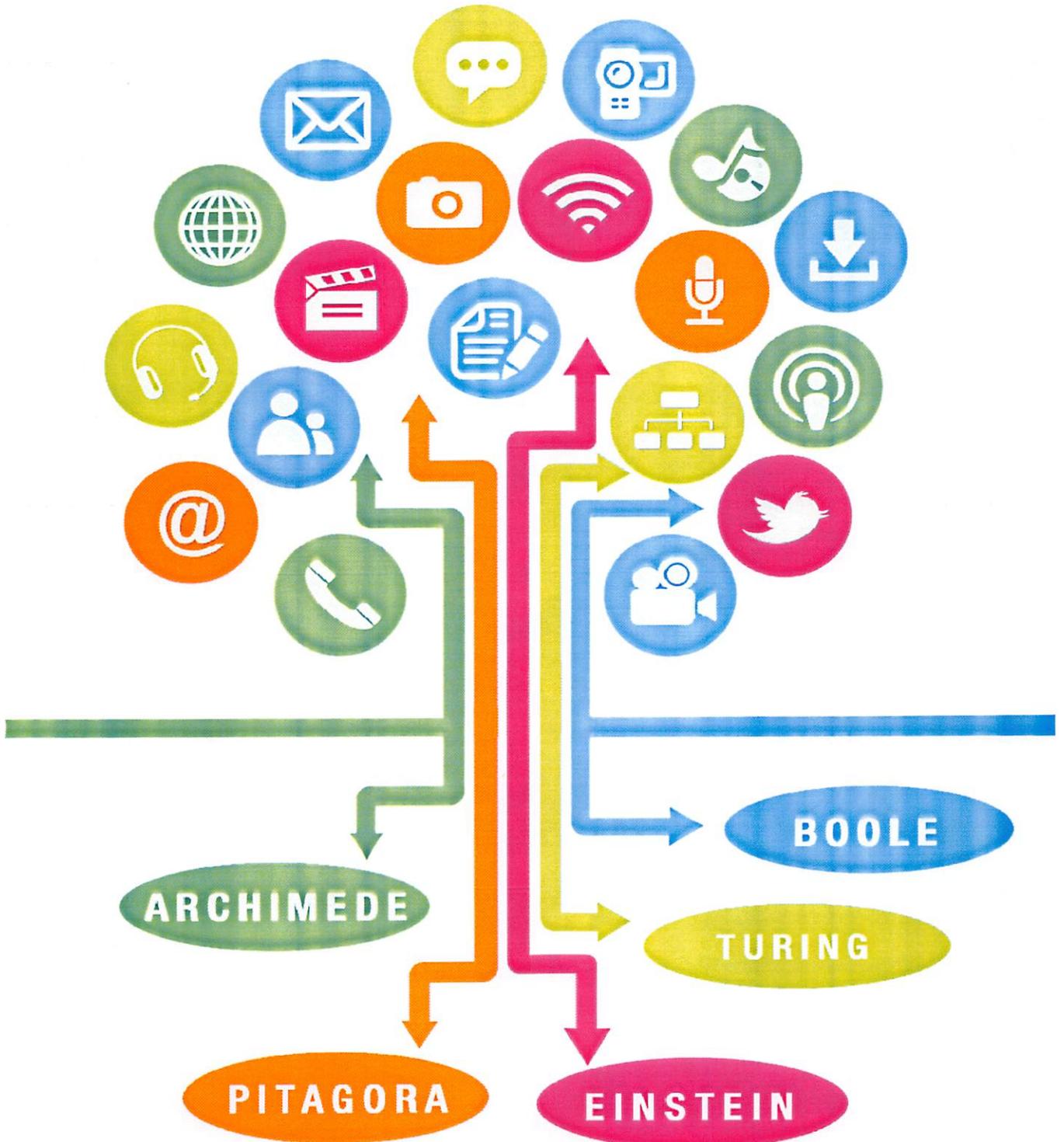
Prof. Riccardo Biasco

OPEN DAY 2016

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA E INFORMATICA

DIPARTIMENTO DI FISICA E ASTRONOMIA

CATANIA, 12 FEBBRAIO



Programma

Ore 8.30- 9.20 *Registrazione*

Ore 9.30-9.40 **Saluti**

Ore 9.40- 10.40 **Presentazione dei corsi di studio in Informatica, Matematica e Fisica.**

Ore 10.40-10.55 **Presentazione della Scuola Superiore Catania**

Ore 10.55-11.10 *Pausa*

Ore 11.10- 12.10 **Presentazione di esperienze lavorative.**

Per il CdS in Informatica interverranno: Google, Micron, Neodata, ST e Telecom

Per il CdS in Matematica interverranno:

Dott. G.Margarone, *Business Consultant presso la Deloitte (Milano)*

Dott. A. Sammartano, *PhD student presso il Department of Mathematics, Purdue University.*

Pausa Pranzo

Durante la pausa pranzo gli studenti potranno usufruire del servizio mensa, presso la mensa universitaria Cittadella. La prenotazione è obbligatoria.

Ore 14.30 -15.00 **Presentazione Programma Erasmus**

Ore 15.00-16.00 **Lezione**

Prof. G. Gallo, Ordinario di Informatica, *La funzione logistica nell'analisi dei dati.*

Prof. A.Villani, Ordinario di Analisi Matematica, *Gli spazi metrici.*

Ore 16.00-16.45 **Testimonianze di studenti/ ex-studenti di Matematica.**

Presentazione di aziende del settore informatico.

Ore 16.45-17.30 **Gara di Matematica con gadget (*).**

Visita ai laboratori di Robotica e Image Processing.

(*) Regolamento

1. La gara è individuale.
2. Sono assegnati tre quesiti
3. Lo studente che risolve per primo un quesito presenta il risultato alla commissione. Se tale risultato è corretto, lo studente non partecipa al proseguo della gara e il quesito viene sostituito da un altro quesito.
4. Risultano vincitori i primi n studenti che risolvono correttamente un quesito, con n pari ad un terzo del numero dei partecipanti, arrotondato per eccesso, e comunque non superiore a 30.
5. La gara ha la durata di 25 minuti.