



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE MACCARESE**

Viale Castel San Giorgio, 205 – 00054 Maccarese – Fiumicino (RM) – 22° DISTRETTO SCOLASTICO

Codice meccanografico RMIC8DJ006 – C.F. 97713820583 Tel. 06/65210700

e mail: rmic8dj006@istruzione.it

P. E. C. : RMIC8DJ006@pec.istruzione.it

www.icmaccarese.edu.it

Circolare n.253

Alle famiglie degli allievi partecipanti ai Giochi Matematici
Scuola secondaria San Giorgio

Alla docente referente dei Giochi Matematici
Prof.ssa Arianna Ruda

Ai docenti di matematica
Secondaria San Giorgio

Alla vicaria prof.ssa Cinzia Corradini
Al responsabile di plesso prof. Glauco Palomba

Oggetto: GIOCHI MATEMATICI - istruzioni per la gara – quarti di finale sabato 27 marzo 2021

Si avvisano le famiglie degli allievi della secondaria San Giorgio iscritti ai giochi matematici dell'università Bocconi per l'a.s. 2020-2021 che **sabato 27 marzo alle ore 15:00** si terranno i quarti di finale, come già anticipato nella precedente circolare dedicata ai Giochi.

Si illustrano di seguito le istruzioni per la gara di sabato che è possibile leggere anche sul sito dei giochi al seguente link:
<https://giochimatematici.unibocconi.it/index.php/gare/campionati/151-quarti-di-finale-dei-campionati-il-regolamento>

Si invitano la referente del progetto e i docenti di matematica (ciascuno per i propri allievi) a dare diffusione delle istruzioni di gara agli allievi iscritti.

I Quarti 2021 si svolgeranno online al seguente indirizzo:

<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>

La competizione si svolgerà:

sabato 27 marzo 2021 alle ore 15:00

Per lo svolgimento della gara non è necessario alcun dispositivo multimediale (webcam, microfono, cuffie, ecc.) ma soltanto:

- la disponibilità di un pc oppure di un tablet e la connettività Internet;
- un browser per connettersi alla piattaforma (NON si consiglia l'utilizzo di Internet Explorer);
- aver effettuato la registrazione alla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>

Si avvisa che per i minori di 14 anni la registrazione alla piattaforma deve essere fatta da un genitore.

L'ACCESSO ALLA PIATTAFORMA DI GARA

I concorrenti possono accedere alla loro area personale con le credenziali indicate durante la fase di registrazione:

- **e-mail** (che rappresenta il nome utente)
- **password**

Si può accedere alla propria area personale quando lo si desidera, ad esempio per scaricare queste istruzioni o anche semplicemente per verificare che sia tutto in regola con le credenziali di accesso (e-mail e password). All'interno dell'area personale, si trova la lista delle competizioni a cui i concorrenti hanno accesso; in questo caso, si deve selezionare "**Quarti di finale 2021**".

Chi avesse dimenticato la password, può selezionare l'opzione "Password dimenticata?" nella stessa finestra dove viene richiesta per l'accesso (<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/login>).

HONOR CODE

I partecipanti si impegnano sul proprio onore a non ricorrere durante la competizione all'aiuto di persone altre e a non consultare Internet, libri di testo ecc. Si impegnano ad avvalersi solo delle proprie capacità di ragionamento logico e a rispettare il regolamento di gara. Tutti sarebbero, in linea di principio, liberi di copiare da Internet, libri, ecc. o farsi aiutare da amici, fratelli, genitori, ..., in quanto non potrà esservi alcun controllo. Sarebbe però davvero irrispettoso e sciocco invalidare la gara con un comportamento scorretto. Che senso avrebbe "imbrogliare" in una manifestazione in cui rimane prevalente l'aspetto di autovalutazione? I partecipanti si impegnano inoltre a non divulgare i testi durante l'intera giornata di gara.

IL FOGLIO RISPOSTE

Nel form delle risposte saranno visualizzati solo i quesiti previsti per la categoria del singolo concorrente che, come al solito, potrà svolgerli nell'ordine che preferisce.

Ogni risposta potrà essere modificata tutte le volte che si desidera. È consigliabile verificare attentamente che non compaiano segnalazioni di errore (in rosso sotto la risposta) prima di procedere ulteriormente.

Oltre al tempo residuo entro il quale inviare le risposte e al numero di quesiti a cui finora è stato risposto, sarà presente:

- il pulsante "**Salva e continua**" per salvare le risposte visualizzate in quel momento;
- il pulsante "**Consegna finale**" per inviare le risposte e terminare la gara.

Il pulsante "**Salva e continua**" memorizza le risposte visualizzate in quel momento. È consigliabile utilizzarlo più volte durante la gara per evitare di perderle nel caso capiti un problema tecnico (la connessione Wi-Fi si interrompe o è troppo lenta, il pc si blocca, lo smartphone ha la batteria scarica ecc.) o di altro tipo. In questi casi, se sono state "salvate" le risposte, si può rientrare nella gara anche da un altro dispositivo e tornare al punto dell'interruzione: tutte le risposte inserite in precedenza saranno di nuovo visibili.

TEMPO

Il tempo a disposizione massimo per la "Consegna finale" è:

- categoria **C1: 60 minuti**
- categorie **C2, L1, L2, GP: 90 minuti**

TERMINE DELLA GARA

La gara termina in due casi: quando viene selezionato il pulsante "**Consegna finale**" oppure quando il tempo è scaduto (in questo caso saranno prese in considerazione le risposte presenti all'ultimo salvataggio).

Per evitare di terminare la gara premendo il pulsante accidentalmente, ai concorrenti verrà chiesta una conferma e, a questo punto, avranno due opzioni "**Conferma e termina la gara**" oppure "**Ritorna alla gara**". Nel primo caso ("Conferma e termina la gara") la gara si considera terminata; nel secondo ("Ritorna alla gara") la competizione continua.

Durante la gara sarà presente un timer, normalmente di colore verde, che visualizzerà il tempo residuo. Quando rimarranno 10 minuti allo scadere del tempo, il timer verrà visualizzato in rosso.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO E AMMISSIONE ALLA SEMIFINALE

Per quanto riguarda l'ammissione alle Semifinali del 24 aprile 2021, distinguiamo due casi:

- SEDI ONLINE

Per tutte le categorie (C1-C2-L1-L2-GP) saranno ammessi i concorrenti che abbiano risolto correttamente almeno 4 degli 8 (10 per la categoria GP) quesiti proposti nella loro categoria nei Quarti di finale.

- SEDI IN PRESENZA

A ciascun Responsabile di sede è stato comunicato il numero degli ammessi (compatibilmente con il vincolo di capienza massima) in modo che i concorrenti ne siano informati prima dello svolgimento dei Quarti di finale. Le percentuali di ammissione per ogni sede e le categorie C1-

C2-L1-L2 sono circa il 50% con la condizione che i concorrenti abbiano risposto correttamente ad almeno 4 degli 8 quesiti proposti per la loro categoria. Per la categoria GP è prevista una classifica nazionale.

Nel caso la sede di iscrizione per la Semifinale si trasformasse, per necessità legate alla contingente situazione sanitaria, da "in presenza" a "online" prima della gara del 27 marzo, i criteri di ammissione alla Semifinale diventano quelli esposti in "SEDI ONLINE". Se, invece, il cambio dovesse avvenire dopo il 27 marzo, i criteri di ammissione alla Semifinale rimangono quelli esposti in "SEDI IN PRESENZA".

I criteri usati per stilare la classifica sono, nell'ordine:

1. il numero di quesiti risolti correttamente;
2. in caso di parità, il punteggio più alto calcolato sommando i punteggi dei quesiti svolti correttamente (il punteggio di un quesito corrisponde al suo numero, ad es. quesito 5 = 5 punti);
3. in caso di ulteriore parità, il minor tempo impiegato;
4. in caso di parità anche di tempo di consegna, si classifica il concorrente più giovane.

La classifica di ciascuna sede sarà pubblicata a cura del Responsabili locale che darà ai concorrenti le relative informazioni.

Si ringraziano le famiglie degli allievi partecipanti, i docenti di matematica e la referente del progetto per la preziosa collaborazione.

A tutti i ragazzi iscritti alla gara faccio i miei complimenti per la loro bravura e auguro un grande "In bocca al lupo!".

Fiumicino, 24/03/2021

II DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Anna Santaniello
(firma autografa sostituita a mezzo stampa)