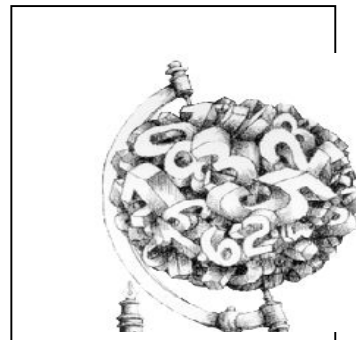


GARE DI MATEMATICA

“perché giocando... si impara”



Anche per l'a.s. 2020/2021 la nostra scuola aderisce all'iniziativa

“Gare di matematica - perché giocando ... si impara”, promossa dal **centro PRISTEM dell'Università Bocconi di Milano** con il Patrocinio del Ministero della Pubblica Istruzione.

Per venire incontro al variabile scenario dell'anno scolastico in corso, i **"Giochi d'Autunno"** della gara si terranno **Lunedì 16/11/2020 alle ore 17.00 in modalità online**, con una proposta ancora più articolata che permetta di non rinunciare agli obiettivi didattici che ci si propone di conseguire con le gare matematiche:

- motivare gli studenti;
- mostrare loro che la matematica può anche essere divertente;
- insegnare a ragionare al di là del calcolo e delle formule: la matematica è logica ed è creatività nel trovare il modo migliore per uscire da situazioni critiche;
- istituire un canale di comunicazione e di collaborazione con altri Istituti e l'Università.

La difficoltà e la durata dei "Giochi" sono previste in funzione della classe frequentata. In base a questa, gli alunni concorrono in due diverse categorie:

C1 per gli studenti di prima e seconda secondaria di I grado, con un tempo a disposizione di 60 minuti;

C2 per gli studenti della terza classe della secondaria di I grado, con un tempo a disposizione di 90 minuti;

La gara si terrà online, a distanza, sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/> e richiede da parte dei partecipanti la disponibilità di un PC oppure di un tablet o di uno smartphone.

La partecipazione è facoltativa.

La quota d'iscrizione per ogni concorrente è di 4 Euro, di cui il 50% sarà versato all'Università e il 50% sarà trattenuto dalla scuola per premiare i partecipanti, da pagare mediante **bonifico effettuato su c.c.p. IBAN IT 82 W 07601 14900 001018967578 entro e non oltre le ore 12:00 di mercoledì 21 ottobre 2020**, intestato a Scuola Secondaria di Primo Grado C. Gallozzi – S. Maria C. V. – codice IBAN: IT 82 W076 0114 9000 0101 8967 578, causale del versamento: Giochi d'Autunno- cognome, nome e classe frequentata.

La ricevuta dell'avvenuto pagamento dovrà essere inviata, entro e non oltre le ore **16:00 di mercoledì 21 ottobre 2020**, all'indirizzo di posta elettronica del docente referente Prof.ssa A. Alaadik: amelia.alaadik@scuolacarloalozzi.edu.it, indicando nella mail cognome, nome e classe frequentata.

N.B. L'invio della mail al docente referente entro il termine indicato costituisce condizione essenziale per il perfezionamento dell'iscrizione.

Modalità di svolgimento:

ALLENAMENTI.

Il 5 novembre, sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/> saranno disponibili i testi di alcuni quesiti simili (come grado di difficoltà) a quelli della gara, con i quali i concorrenti potranno misurarsi e valutare la loro "forma". A differenza della gara, i testi rimarranno disponibili (con la possibilità di inviare le soluzioni) per 3 giorni; al termine di questo periodo, ogni concorrente potrà visionare l'esito dell'allenamento (numero delle risposte corrette). L'allenamento servirà anche per prendere familiarità con la piattaforma. L'archivio dei giochi, presente sul sito <https://giochimatematici.unibocconi.it/>, offre ulteriori possibilità di esercitazione con una vasta gamma di testi relativi alle precedenti edizioni delle gare matematiche.

PRIMA DELLA GARA.

Alla chiusura delle iscrizioni, il Responsabile d'Istituto riceverà un codice che comunicherà ai concorrenti.

Con questo codice, ogni singolo concorrente si registrerà sulla piattaforma dei giochi matematici (<https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>) con login e password e potrà così partecipare alla gara (e al precedente allenamento)

HELP DESK. Per tutto il mese di ottobre e di novembre sempre sulla medesima piattaforma sarà attivo un help desk (via chat e via mail assistenza@giochimatematici.unibocconi.it) a cui i concorrenti potranno rivolgersi per ogni informazione e/o dubbio riguardante l'organizzazione della gara.

LA GARA.

Lunedì 16 novembre alle ore 17.00 i concorrenti collegandosi alla piattaforma dei giochi matematici con il PC/tablet/smartphone accederanno ai testi dei problemi e al foglio risposte. Dovranno inviare le soluzioni entro 60 o 90 minuti, a seconda della categoria, con modalità che verranno loro comunicate (e che saranno comunque le stesse di quelle dell'allenamento).

RISULTATI E CLASSIFICHE.

Alla fine della gara, i concorrenti potranno visionare sul profilo personale della piattaforma il resoconto delle proprie risposte e, il giorno dopo, sul sito <https://giochimatematici.unibocconi.it/> le soluzioni dei quesiti. Avranno così a disposizione 3 giorni per chiedere (all'indirizzo mail assistenza@giochimatematici.unibocconi.it) chiarimenti sulla valutazione della propria prova. Entro la fine di novembre, il responsabile d'Istituto riceverà la classifica completa dei concorrenti della sua scuola con l'indicazione del numero dei quesiti risolti correttamente, del punteggio e del tempo impiegato.