

**MODALITÀ DI SVOLGIMENTO "GIOCHI D'AUTUNNO 2020" ONLINE**  
**16 NOVEMBRE 2020 ore 17:00**

**promossi dal centro PRISTEM dell'Università Bocconi di Milano con il Patrocinio  
del Ministero della Pubblica Istruzione.**

**Gli studenti che parteciperanno alla competizione o alle esercitazioni online, dovranno, quanto prima, iscriversi autonomamente sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it>**

- Per la registrazione è necessario avere a disposizione un indirizzo di posta elettronica (va bene anche quella del genitore) che possa ricevere messaggi dal dominio @[giochimatematici.unibocconi.it](mailto:giochimatematici.unibocconi.it). **La mancata ricezione dei messaggi impedisce la registrazione alle gare.** La posta elettronica viene utilizzata solo ed esclusivamente per la registrazione al sito, non per la competizione.
- La piattaforma è fruibile sia da pc che da tablet o da cellulare (può risultare meno agevole l'accesso da schermi piccoli come quelli dei cellulari).
- Una volta che i ragazzi si saranno registrati, accedendo alla piattaforma, visualizzeranno le competizioni e le esercitazioni disponibili a cui **dovranno iscriversi prima dell'inizio della gara** fornendo il dato di categoria di appartenenza: categoria C1 /C2.

**DURATA DELLA PROVA:**

La difficoltà e la durata dei "Giochi" sono previste in funzione delle classi frequentate e delle varie categorie.

- C1 (per gli studenti di prima e seconda secondaria di I grado) **90 minuti** (verranno concessi 30 minuti in più, rispetto a quelli indicati nella precedente comunicazione)
  - C2 (per gli studenti della terza classe della secondaria di I grado) **90 minuti**.
- I quesiti da risolvere saranno indicati sul testo.

**MATERIALE CONSENTITO:**

Forbici, righello, compasso, fogli millimetrati, colla ecc. Non è consentito l'uso di calcolatrici né di testi (tavole o altro).

**CRITERI DI VALUTAZIONE:**

La Commissione giudicatrice del Centro PRISTEM stilerà le graduatorie tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

- numero di quesiti correttamente risolti;
- punteggio, ogni quesito vale tanti punti quanto il suo numero d'ordine (ad esempio, problema n. 5 = 5 punti);
- tempo impiegato;
- data di nascita.

Verrà assegnato un punteggio nullo in caso di risposte errate o non date.

### **LA GARA:**

**Lunedì 16 novembre alle ore 17.00**, i concorrenti collegandosi sulla piattaforma dei giochi matematici con il PC/tablet/smartphone - **utilizzando le proprie credenziali (ricevute dopo la registrazione sulla piattaforma) e il CODICE N.1004** - accederanno ai testi dei problemi e al foglio risposte. Dovranno inviare le soluzioni, 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, sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/> le soluzioni dei quesiti. Avranno così a disposizione 3 giorni per chiedere (all'indirizzo mail [assistenza@giochimatematici.unibocconi.it](mailto: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.

**Si ricorda che per tutto il mese di novembre sulla piattaforma dei giochi matematici sarà attivo l'help desk (via chat e via mail [assistenza@giochimatematici.unibocconi.it](mailto:assistenza@giochimatematici.unibocconi.it)) a cui i concorrenti potranno rivolgersi per ogni informazione e dubbio riguardante la piattaforma o l'organizzazione della gara.**