



ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 13

Sede Legale: Via Garigliano, 9 – 06134 Ponte Valleceppi (PG)

Sede Amministrativa: Via Brenta s.n.c. – 06134 Ponte Valleceppi

Cod. Mecc. PGIC854007 – Cod. Fisc. 94152350545 e-mail pgic854007@istruzione.it

Tel. 075 5928004 – Fax 075 6920177 – Sito Web: www.icperugia13.edu.it

Data e prot.: si veda segnatura

Circ. n. 282

**Ai genitori/tutori delle/degli alunne/i
iscritti ai Giochi matematici
Scuola Secondaria I grado**

**Al Sito web
Agli Atti**

OGGETTO: Giochi matematici Bocconi – Indicazioni per i partecipanti.

Si informa che, per il perfezionamento dell'iscrizione alla gara, è **necessario registrarsi entro il 2 marzo** alla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/>.

Per la registrazione è sufficiente:

1. entrare nella piattaforma,
2. alla voce "registrati come..." scegliere l'opzione corrispondente all'età del proprio figlio,
3. compilare il form con i dati del partecipante e, per i minori di 14 anni, del tutore legale. In questa sede verrà richiesto di inserire una email e di scegliere una password che diventeranno le credenziali di accesso alla piattaforma. Si precisa che l'email da inserire **NON deve** essere quella che l'istituto ha creato per gli alunni.

Per partecipare ai quarti di finale che si svolgeranno **sabato 5 marzo 2022 alle ore 15:00** o accedere in modo autonomo all'allenamento che si terrà **mercoledì 2 marzo** (la piattaforma rimarrà aperta dalle ore 10:00 alle ore 22:00), sarà necessario:

- collegarsi alla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/> tramite pc o tablet. Per lo svolgimento della gara non è necessario alcun dispositivo multimediale (webcam, microfono, cuffie, ecc.);
- essere in possesso delle credenziali d'accesso (email e password inserite al momento della registrazione alla piattaforma);
- essere in possesso del **codice d'invito** che avrete ricevuto per email dal referente della Bocconi.

Per accedere alla piattaforma è **sconsigliato** l'utilizzo del browser Internet Explorer, meglio altri browser come Google Chrome, Firefox, Safari ecc.

Per problemi è possibile contattare assistenza@giochi.unibocconi.it.

In calce alla presente si riporta il Regolamento della gara, raggiungibile anche attraverso il seguente link: <https://giochimatematici.unibocconi.it/index.php/2-uncategorised/173-quarti-di-finale-dei-campionati-il-regolamento>.

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Simona Tanci

(firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. n. 82/2005 e ss.mm.ii.)

REGOLAMENTO GARA

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 e QUESITI

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

- categoria **C1- classi 1° e 2° scuola secondaria di 1° grado: 60 minuti**
- categorie **C2- classi 3° scuola secondaria di 1° grado: 90 minuti**

Per entrambe le categoria sono previsti 8 quesiti.

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 CLASSIFICA LOCALE

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 Responsabile locale che darà ai concorrenti le relative informazioni.