Circ. n. 305

Bagheria,28/02/2022

AGLI STUDENTI
AI GENITORI AI
DOCENTI
delle classi
2ASA,3F,5I,1B,5A,2BSA
4B,1G,5BE,5BSA,1C,2A

Oggetto: Centro PRISTEM – Università Bocconi, Campionati Internazionali di Giochi Matematici, Quarti di finale online-**5 marzo 2022**
Istruzioni per l'iscrizione

LA GARA

I Quarti 2022 si svolgeranno online al seguente indirizzo:

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

La competizione si svolgerà:

sabato 5 marzo 2022 alle ore 15:00, gli alunni che hanno aderito sono convocati alle 14:15 presso la sede centrale del'istituto, primo piano aula informatica.

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/ (la **registrazione deve essere effettuata entro il 2 marzo 2022,** per problemi contattare **assistenza@giochi.unibocconi.it**). Se già in possesso delle credenziali perché usate per partecipare ad altre competizioni non ci si deve registrare.

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 2022**". Il giorno della gara, per partecipare alla gara sarà necessario il codice di invito alla gara ricevuto dai responsabili di sede.

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 e QUESITI

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

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

Il numero di quesiti è 8 per le categorie **C1-C2-L1-L2** e 10 per la **GP**.

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 Responsabili locale che darà ai concorrenti le relative informazioni.

Per ulteriori informazioni scrivere a: **mimma.lomonaco@iisdalessandro.com**

La Dirigente scolastica
Prof.ssa Giuseppina D'Amico
Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993