



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

ISTITUTO COMPRENSIVO NORD 1 - BRESCIA

Via Zadei, 76 – 25123 BRESCIA tel.030 39 17 80 / Fax 030 33 85 293

email: bsic88300n@istruzione.it–bsic88300n@pec.istruzione.it sito web: www.icnord1brescia.gov.it

c.f. 98156990172 – c.m. BSIC88300N – cod. fatturazione UF4GGP – cod. A.O.O. PROBSIC88300N

agli alunni iscritti agli allenamenti per le gare a squadre di matematica
ai loro genitori
ai docenti di matematica scuola secondaria I grado

Oggetto: informazioni relative alle modalità di svolgimento del primo allenamento

Come anticipato nella comunicazione di avvio delle gare il primo allenamento è fissato per il giorno

8-11-2017 dalle ore 14.00 alle ore 16.00 presso la scuola Fermi.

Ingresso dal passo carraio di via Monte Cengio angolo via Montello.

Gli alunni iscritti (110 totali) saranno suddivisi in 14 squadre di cui 2 formate da 7 componenti e 8 componenti le restanti. Rispetto a quanto anticipato si sono operate delle modifiche per non eccedere nel numero di squadre vista la grande partecipazione. La composizione delle squadre è in via di definizione e verrà comunicata successivamente.

Le squadre partecipanti saranno prese in consegna dai docenti e suddivise in quattro aule per lo svolgimento della gara.

E' necessario che tutti leggano attentamente i punti successivi riguardanti il modo in cui si effettuerà la gara. Sono punti estratti dal regolamento Kangourou 2018

1. Ad ogni squadra verranno forniti:
 - a) foglietti da utilizzare per l'indicazione delle risposte ai singoli quesiti (vedere facsimile più sotto)
 - b) un foglietto per la comunicazione del quesito scelto dalla squadra come "quesito Jolly"
 - c) un foglio su cui può essere tenuta traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
 - d) fogli da usare per i calcoli
 - e) il testo della gara (uno per ogni componente)

2. All'interno di ogni squadra devono essere designati un "capitano" e un "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, evitando però di disturbare il lavoro delle altre squadre. Non possono venire usati libri, appunti di qualunque natura, strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare è tassativamente vietato l'impiego di telefoni cellulari e calcolatrici, o altri dispositivi con supporti di memorizzazione elettronica)

3. La gara consiste nel fornire risposta ai quesiti assegnati. Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999. La risposta deve essere indicata sull'apposito foglietto, (raffigurato qui a lato in bianco e con risposta; verranno forniti dagli insegnanti), scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare le operazioni eseguite per ottenerlo ed eventuali motivazioni (ad esempio, se la risposta è 32 va indicato 0032 e non 4×8 o $15 + 17$ o 2^5). Sullo stesso foglio deve essere indicato il nome della squadra e a quale domanda si riferisce la risposta.

SQUADRA: _____

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24

SQUADRA: LF7

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
1	2	0	3				

4. Quando una squadra ritiene di aver risolto un quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo dell'insegnante. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali. Può venire fornita risposta a più quesiti (un foglietto per ogni quesito) nel corso di una medesima consegna. Per fornire risposta ad un quesito, non è necessario aver fornito risposta ai quesiti che lo precedono nella lista. Sugeriamo che il consegnatore tenga aggiornato il foglio delle risposte, punto 1c, per avere sotto mano l'informazione completa di quanto la propria squadra ha fatto.

5. Durante i primi 20 minuti dall'inizio della gara, ogni squadra potrà scegliere il proprio "quesito jolly". La scelta dovrà essere comunicata entro questi 20 minuti dal capitano al tavolo dell'insegnante servendosi dell'apposito foglietto. La scelta del quesito jolly è facoltativa. Se la scelta non viene effettuata, o non viene effettuata entro il tempo stabilito, il jolly per la squadra viene assegnato per default allo scadere dei 20 minuti al primo quesito della lista. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra sul quesito scelto o assegnato come jolly (punteggio del quesito, eventuali bonus o penalizzazioni), dal momento della scelta o assegnazione, e solo da quel momento, in poi verrà moltiplicato per due. Quindi posizionando il jolly su un quesito a cui la squadra abbia già fornito risposta corretta il punteggio non raddoppia. Su quale quesito ogni singola squadra abbia giocato, o si sia vista assegnare, il jolly, viene reso noto solo alla scadenza dei primi 20 minuti.

SQUADRA: _____

Domanda Jolly

DOMANDA	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24

6. Immediatamente dopo l'immissione da parte dell'insegnante, il computer assegna il punteggio. Solo in questa fase viene reso pubblico se al quesito in questione sia stata fornita o meno risposta corretta (è necessario osservare la proiezione fatta tramite tabelle e colori - verde: risposta corretta; rosso: risposta errata). Il valore numerico della risposta fornita non viene reso noto alle altre squadre.

7. Il punteggio assegnato ad ogni squadra all'inizio della gara è uguale per tutti (200 punti), poi varia in funzione di più variabili: il tempo in cui è stata fornita la risposta, se altre squadre hanno già risposto, se la risposta è corretta (positivo) o errata (negativo), se il quesito è jolly. Quindi la classifica proiettata sarà molto dinamica e variabile: rimanete concentrati e non perdetevi d'animo.



Un grande in bocca al lupo a tutti e buona gara

Brescia, 2-11-2017

Il referente gare matematiche
Tiziano Bosio

(per informazioni tiziano.bosio@tin.it)