

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CASARANO POLO 3 “Galileo Galilei”**

**Piazza San Domenico - 73042 - CASARANO (LE)**

**Telefono 0833/514494 - e-mail [LEIC861002@istruzione.it](mailto:LEIC861002@istruzione.it) – PEC: [leic861002@pec.istruzione.it](mailto:leic861002@pec.istruzione.it)**

I.C. Statale Casarano Polo 3  
Prot. 0005111 del 06/11/2020  
04-05 (Uscita)

Casarano, (fa fede la data del protocollo)  
Ai Sigg. Genitori e agli Alunni  
della Scuola Secondaria di 1° grado  
e delle classi IV e V della Scuola Primaria  
dell’Istituto Comprensivo Polo 3 “Galileo Galilei”  
Casarano

**Oggetto:** Partecipazione gare matematiche online “**Giochi d’autunno**” il 16/11/2020, organizzati dal Centro Pristem per conto dell’Università Bocconi di Milano.

Gent. mi,

comuniciamo le informazioni utili al fine della registrazione degli alunni iscritti ai “Giochi d’Autunno”, alla piattaforma:

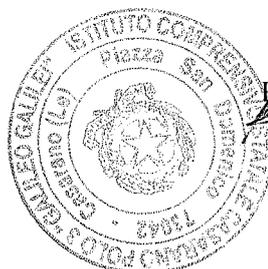
- Il **codice** per poter accedere alla gara online del 16 novembre, alle ore 17.00 è **N.1231**.
- Tutti gli studenti che parteciperanno alla competizione o alle esercitazioni online dovranno iscriversi **autonomamente** sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it>, al più presto.
- Per la registrazione è necessario avere a disposizione un indirizzo di posta elettronica (anche uguale a quella del genitore) che possa ricevere messaggi dal dominio [@giochimatematici.unibocconi.it](mailto:@giochimatematici.unibocconi.it).
- 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.

Sulla piattaforma è disponibile l’accesso al servizio di assistenza ([assistenza@giochimatematici.unibocconi.it](mailto:assistenza@giochimatematici.unibocconi.it)) che seguirà gli alunni nelle fasi di registrazione e utilizzo del portale fino all’inizio della gara.

Raccomandiamo l’importanza della registrazione sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it> degli studenti, al fine di poterli assistere nel modo migliore nella risoluzione di eventuali problemi.

Segnaliamo, inoltre, che sul sito <https://giochimatematici.unibocconi.it/index.php/2-uncategorised/146-giochi-d-autunno-2020-le-modalita-di-gara> sono state pubblicate le modalità di svolgimento dei “Giochi d’Autunno” 2020, utili per l’organizzazione dell’evento (specificazione delle diverse categorie, durata della gara, criteri di assegnazione del punteggio, ecc.), che riportiamo in allegato.

Cordiali saluti.



LA DIRIGENTE SCOLASTICA  
Prof.ssa Rita Augusta PRIMICERI

*Rita Augusta*

**“GIOCHI D’AUTUNNO” 2020 – MODALITÀ ONLINE**  
**16 NOVEMBRE 2020**

**DURATA DELLA PROVA:**

Le difficoltà e la durata dei "Giochi" sono previste in funzione delle classi frequentate e delle varie categorie: **CE** (per gli allievi di quarta e quinta primaria) 60 minuti; **C1** (per gli studenti di prima e seconda secondaria di I grado) 90 minuti; **C2** (per gli studenti della terza classe della secondaria di I grado e prima classe della secondaria di II grado) 90 minuti; **L1** (per gli studenti di seconda, terza e quarta secondaria di II grado) 90 minuti; **L2** (per gli studenti di quinta secondaria di II grado) 90 minuti.

**MATERIALE CONSENTITO:** forbici, righello, compasso, fogli millimetrati, colla ecc. Non è consentito l'uso di calcolatrici né di testi (tavole o altro).

**CATEGORIE:**

La categoria **CE** (quarta e quinta primaria) affronterà i quesiti riportati su un foglio a parte. Le categorie **C1** (prima e seconda secondaria di primo grado), **C2** (terza secondaria di primo grado e primo anno delle secondarie di secondo grado), **L1** (secondo, terzo e quarto anno delle secondarie di secondo grado), **L2** (ultimo anno delle secondarie di secondo grado) dovranno risolvere i quesiti indicati sul testo.

**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 11.00 oppure alle ore 17.00, a seconda della scelta fatta dal responsabile di Istituto), 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 comunicato dal loro docente - 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 del l'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.

**HELP DESK:** Per tutto il mese di ottobre e 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.