



Distretto Scolastico n.39
MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CAMPANIA

Istituto Comprensivo Statale PULCARELLI PASTENA

Scuola dell'infanzia- primaria - secondaria di I grado

Via Reola – 80061 – Massa Lubrense (Na) – Tel.: 081/2133923

Cod. meccan. NAIC8D900T – C.F. 90078430635 - Codice Univoco Ufficio UFCW1J



IC STATALE - "PULCARELLI PASTENA"
MASSA LUBRENSE
Prot. 0002261 del 23/03/2022
IV-5 (Uscita)

Ai docenti
Alle famiglie
Sito web

OGGETTO: Campionati Internazionali di Giochi Matematici-SEMIFINALI online-26 marzo 2022 ore 14:30

Cari ragazzi, innanzitutto è doveroso, indipendentemente dal risultato ottenuto, fare i complimenti a voi tutti per l'impegno e la partecipazione ai quarti di finale dei Giochi Matematici, che si sono svolti sabato 5 Marzo.

Di seguito i risultati della Gara per categoria:

CATEGORIA C1 (1 e 2 SS1)

Purtroppo i ragazzi della categoria C1, con il punteggio ottenuto, non sono riusciti a passare alla fase successiva. La classifica dei primi tre posti all'interno dell'Istituto è la seguente:

- 1) Starace Gianantonio
- 2) De Angelis Gennaro
- 3) Esposito Davide

Quest'anno però per tutti i concorrenti che non si sono qualificati per la Semifinale, sempre sabato 26 alle 14.30, è prevista una **"Semifinale di consolazione" online**.

CATEGORIA C2 (3 SS1)

Tutti i ragazzi della Categoria C2, con il punteggio ottenuto, sono riusciti a passare alla fase successiva, ragion per cui parteciperanno alla Semifinale online prevista sabato 26 Marzo alle ore 14:30.

LA GARA

Le semifinali si svolgeranno online al seguente indirizzo:

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

La competizione si svolgerà:

sabato 26 marzo 2022 alle ore 14:30

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/>

Siccome si è già in possesso delle credenziali, perché usate per partecipare ai quarti di finale non ci si deve registrare. Quindi le credenziali da utilizzare sono quelle usate la volta scorsa.

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).



Chi avesse dimenticato la password, può selezionare l'opzione "Password dimenticata?"

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 (1 e 2 SS1): 90 minuti**
- categorie **C2 (3 SS1): 120 minuti**

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.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Patrizia Verde

Documento firmato digitalmente

ai sensi del C.A.D. e norme ad esso connesse.