

Decima Edizione “Giochi di Achille e la tartaruga” 10-DIC-2015 Chieti

Il Responsabile coordinatore dei giochi: Prof. Agostino Zappacosta – Chieti
Tel. 0871 – 451287 (cell.: 340 47 47 952) e-mail: agostino_zappacosta@libero.it
www.matematicabruzzo.it – Laboratorio Matematica tel.: 0871 - 781458

REGOLAMENTO

Con il patrocinio del Comune di Chieti, il Prof. Agostino Zappacosta, coordinatore della commissione dei “Giochi di Achille e la tartaruga”, tenendo conto delle numerose richieste pervenute da parte di insegnanti, dirigenti scolastici, alunni e genitori organizza:

La X Edizione dei “Giochi di Achille e della tartaruga”: Gara di giochi matematici per alunni che frequentano nel corrente a.s. 2015/16 le classi comprese tra terza elementare e quinta superiore.

1. La Commissione dei Giochi, di cui è responsabile e coordinatore il Prof. Agostino Zappacosta, ritiene che ad ogni livello scolastico gli studenti possono svolgere un ruolo più consapevole e attivo nella società grazie alla matematica, disciplina indispensabile per la comprensione della realtà. È di estrema importanza quindi sviluppare nei ragazzi un atteggiamento positivo verso la matematica che deve essere amata, apprezzata e affrontata con piacere.

La Commissione crede, pertanto, che i giochi matematici possono essere molto utili per avvicinare i giovani alla cultura scientifica, in quanto presentano la matematica in modo divertente, giocoso, accattivante e gratificante sviluppando le adeguate competenze per affrontare situazioni complesse e problematiche. Tutto ciò, siamo certi, permetterà la necessaria conoscenza del mondo sempre più complesso e globalizzato, facilitando il futuro inserimento di questi giovani nel mondo del lavoro.

Quindi, i “Giochi di Achille e la tartaruga” rappresentano un ulteriore strumento didattico a disposizione dei docenti.

Questi Giochi si prefiggono il raggiungimento dei seguenti **obiettivi**:

- Appassionare i giovani allo studio della matematica;
- Approfondire e potenziare i contenuti e le abilità proprie della disciplina;
- Favorire il gusto della scoperta nel risolvere situazioni problematiche ed impreviste;
- Rinforzare e/o recuperare la precisione e la velocità di calcolo;
- Rinforzare e/o recuperare la pazienza, la perseveranza, lo spirito di sacrificio, la concentrazione, la memoria nell’organizzazione del lavoro e del pensiero;
- Sensibilizzare al rispetto delle regole nei vari ambiti della civile convivenza;
- Addestrare e preparare gli alunni alle **prove Invalsi** (previste ormai per le Scuole Primarie e le Scuole Secondarie sia di I grado che di II grado).

2. La prova consiste in problemi e quesiti matematici graduati in base alla classe di appartenenza, proposti da docenti della Commissione dei Giochi. (**Vedi Nota 1 alla fine di questo documento**)
3. La gara si svolgerà **giovedì 10 dicembre 2015**.
4. Sono previste le seguenti **categorie**:
 - **Scuole Primarie**
 - E3**: per alunni che nell’a.s. 2015/16 frequentano la classe terza;
 - E4**: per alunni che nell’a.s. 2015/16 frequentano la classe quarta;
 - E5**: per alunni che nell’a.s. 2015/16 frequentano la classe quinta.

- **Scuole Secondarie di I grado**

M1: per alunni che nell'a.s. 2015/16 frequentano la classe prima;

M2: per alunni che nell'a.s. 2015/16 frequentano la classe seconda;

M3: per alunni che nell'a.s. 2015/16 frequentano la classe terza.

- **Scuole Secondarie di II grado**

Sup-B: per alunni che nell'a.s. 2015/16 frequentano le classi del biennio;

Sup-T: per alunni che nell'a.s. 2015/16 frequentano le classi del triennio.

Ogni scuola che intende partecipare deve presentare complessivamente almeno **20 studenti** (appartenenti ad una o più classi della sede principale e/o sedi staccate) **per ogni ordine di scuola** (per es. un Istituto Comprensivo che voglia partecipare sia per la Scuola Primaria (Cat. E3, E4 ed E5) che per la Scuola Secondaria di I grado (Cat. M1, M2 ed M3) deve presentare almeno 20 alunni di Scuola Primaria ed altrettanti per la Secondaria di I grado).

5. **Scuole interessate:** tutte le scuole italiane, statali e non statali.

6. La **quota di iscrizione** per ogni partecipante è di **5 euro** (per parziale contributo alle spese di organizzazione). Se qualche alunno dovesse risultare assente nel giorno della somministrazione della prova, non può richiedere la restituzione della quota di iscrizione. In questo caso, però, il docente referente ha la facoltà di sostituire chi è assente con un altro alunno.

7. La prova può essere svolta in un'aula o locale idoneo (aula magna, palestra, ecc.), all'interno del proprio Istituto; di mattina, oppure di pomeriggio, purché tutti gli alunni rispettino lo stesso orario per ogni singola categoria (per es. in una Scuola Primaria si può somministrare prima la prova relativa alla Cat. E3; a seguire la E4 ed infine la E5). La somministrazione della prova avverrà sotto la sorveglianza di un responsabile della scuola e di insegnanti addetti alla vigilanza. Se la Scuola non ha un'aula sufficiente a contenere tutti gli alunni partecipanti, si possono utilizzare più locali. **Essendo questa la fase più delicata, è necessario curare molto la sorveglianza.** Ciò serve a creare un clima sereno e disteso indispensabile per il buon esito della prova, e, nello stesso tempo, serve a scoraggiare eventuali comportamenti scorretti che potrebbero indurre la Commissione dei Giochi ad invalidare quella prova con conseguente, inevitabile e spiacevole squalifica dell'interessato. Qualora la scuola è impossibilitata a partecipare per la data fissata a suddetto concorso, per improrogabili impegni scolastici, su esplicita richiesta al coordinatore Prof. Agostino Zappacosta, è possibile avere un rinvio di qualche giorno per permettere alla scuola la partecipazione.

8. Il **tempo** massimo disponibile è di:

- **60 minuti** per le categorie E3, E4 ed E5;
- **90 minuti** per le restanti categorie (M1, M2, M3, Sup-B e Sup-T).

Nota: Il tempo impiegato è **determinante** per l'attribuzione del punteggio (**vedi punto 16**).

9. La **gara è individuale:** perciò, durante la prova, i **concorrenti non possono parlare tra loro o con altri e non possono utilizzare telefonini.** È ammesso solo l'uso di una semplice calcolatrice (non programmabile) e di qualche foglio bianco o a quadretti per eventuali calcoli o disegni.

Garante della correttezza dello svolgimento della gara è il docente che sorveglia la classe e a lui la Commissione farà riferimento. Nel caso di più docenti interessati, la Scuola deve indicare il **Docente Referente** (che deve essere **unico** anche se la Scuola ha più plessi o sezioni staccate).

Il **giudizio della Commissione è insindacabile** e la stessa si riserva di annullare quelle prove che dovessero presentare evidenti irregolarità nello svolgimento (per es. la presenza di stesse soluzioni in un quesito da

parte di un numero eccessivo di alunni oppure tempi di svolgimento della prova eccessivamente ridotti denotanti scarso impegno e superficialità, presenza di cancellature, scrittura illeggibile, ecc.). Gli alunni squalificati non verranno inseriti nelle classifiche e saranno esclusi dalle premiazioni.

10. Compiti del docente referente (Vedi Nota 2)

- Trasmetterà, **subito, per telefono** (0871-781458; 0871-451287 oppure cell. 340 47 47 952), l'adesione della propria scuola. **Questo è importante** perché, spesso, passa troppo tempo tra il momento in cui è stato effettuato il pagamento ed il momento in cui il titolare del c/c riceve dalle Poste l'avviso dell'avvenuto pagamento o bonifico.
- Raccoglierà le quote che verserà sul c/c postale n. 9 2044 387 intestato al Prof. Agostino Zappacosta (Responsabile dei Giochi: C. F.: ZPPGTN43A11632J) – Via Liberazione, 67 – 66100 - Chieti indicando nella causale la seguente dizione: “n. (riportare il numero degli alunni partecipanti) quote iscrizione X Ed. dei “Giochi di Achille e la tartaruga degli alunni della Scuola(Indicare la Scuola)”. Il versamento può avvenire anche mediante bonifico utilizzando il seguente codice **IBAN: IT70 H076 0115 5000 0009 2044 387.**
[per le scuole di Chieti e comuni vicini, il versamento delle quote può avvenire anche in contanti direttamente al Prof. Agostino Zappacosta che rilascerà apposita ricevuta attestante l'avvenuto pagamento].
- Trasmetterà l'adesione definitiva e certa della scuola alla seguente e-mail: ["agostino_zappacosta@libero.it"](mailto:agostino_zappacosta@libero.it) indicando all'oggetto: “Partecipazione X Ed. “Giochi di Achille e la tartaruga” riportando i seguenti dati:
 - Cognome e nome del Referente con indirizzo e-mail e recapito telefonico (sia fisso che mobile).
 - Estremi del bollettino di c/c postale (o bonifico)
 - Ammontare del versamento effettuato.
 - Numero alunni suddivisi per categorie (non riportare i cognomi e nomi precisi bensì solo il numero: per esempio 4 alunni per la Cat. M1; 28 alunni per la Cat. M2 e 72 alunni per la Cat. M3 per un totale di 104 alunni).

11. Le adesioni devono pervenire entro le **ore 24.00 del 30 novembre 2015** (farà fede la data del timbro postale apposto sulla ricevuta del versamento effettuato sul bollettino di c/c).

12. A tutte le scuole in regola con le iscrizioni, la Commissione invierà, via e-mail, qualche giorno prima della gara, il testo delle prove. Le prove, debitamente custodite dal Capo d'Istituto, potranno essere fotocopiate in tempo utile (comunque non prima del 7 dicembre 2015) in modo che, una volta controllate nella loro completezza, siano pronte per il giorno della gara.

13. Sul foglio della prova gli alunni devono scrivere in modo chiaro e possibilmente in stampatello: cognome, nome, data di nascita, sesso, scuola, classe e sezione. Essi devono inoltre riportare l'ora di inizio e l'ora della consegna. Il docente, incaricato della sorveglianza, calolerà il tempo impiegato espresso in minuti (per es. anziché 1^h e 15^m scriverà 75^m).

14. Al termine della prova (o nei giorni immediatamente successivi), i docenti addetti alla vigilanza, con la collaborazione del docente referente, predisporranno le tabelle riassuntive delle risposte date dagli alunni (**vedi Nota 3**) indicando, in ordine alfabetico, i nominativi dei partecipanti, la data di nascita, la sezione, il tempo impiegato e le risposte fornite. Il docente referente provvederà a compilare una tabella riepilogativa per ogni categoria. Questa tabella deve essere inviata, **in allegato** (word), via e-mail al seguente indirizzo ["agostino_zappacosta@libero.it"](mailto:agostino_zappacosta@libero.it) quanto prima e comunque, non oltre le **ore 24.00 del**

14 gennaio 2016. (dopo il 15 gennaio 2016 non verranno più accettate le tabelle delle risposte date e non saranno più ammesse eventuali richieste di correzioni di queste per errori o dimenticanze).

15. I punteggi saranno attribuiti dalla Commissione giudicatrice, tenendo conto principalmente del grado di difficoltà dei quesiti: il quesito che richiede più abilità avrà un punteggio maggiore.
16. Nel predisporre le classifiche, poi, si terrà conto anche del tempo impiegato. Nel caso ci sia parità di punteggio tra più alunni l'alunno che ha impiegato meno tempo verrà classificato prima. Se poi si dovesse verificare anche la parità di tempo, l'alunno che è nato dopo (più giovane) verrà classificato prima.
17. Il giorno **15 gennaio 2016** la Commissione spedisce via e-mail, alle scuole che hanno aderito ai "Giochi di Achille e la tartaruga", le soluzioni della prova e nei giorni seguenti le relative tabelle con i punteggi ottenuti dagli alunni. (Le soluzioni verranno pubblicate anche sul sito: <http://www.matematicabruzzo.it>). È sufficiente digitare: "matematicabruzzo" e cliccare su "Giochi di Achille e la tartaruga"). Gli insegnanti delle diverse scuole, una volta che hanno le soluzioni, saranno in grado, insieme ai ragazzi, di procedere alla correzione della prova ed al calcolo dei relativi punteggi. I docenti referenti procederanno, a questo punto, a controllare i punteggi spediti dalla Commissione dei Giochi con quelli ottenuti da loro. Si faranno presenti casi di difformità e si procederà alle eventuali correzioni.
18. A questo punto la Commissione sarà in grado di predisporre le diverse classifiche: **8 classifiche individuali** (ciascuna per ogni categoria: E3, E4, E5, M1, M2, M3, Sup-B e Sup-T) e **3 classifiche d'Istituto** per ciascuna tipologia di scuola (scuola primaria, scuola secondaria di I grado e scuola secondaria di II grado).
In particolare procederà nel seguente modo:

Tipo di scuola	Punteggio della scuola
Scuola Primaria	<ul style="list-style-type: none">• Si sceglieranno per ciascuna scuola i migliori tre punteggi della categoria E3, i migliori tre punteggi della categoria E4 e i migliori tre punteggi della categoria E5.• La somma di questi nove punteggi sarà il punteggio ottenuto dalla scuola.
Scuola Secondaria di I grado	<ul style="list-style-type: none">• Si sceglieranno per ciascuna scuola i migliori tre punteggi della categoria M1, i migliori tre punteggi della categoria M2 ed i migliori tre punteggi della categoria M3.• La somma dei nove punteggi sarà il punteggio ottenuto dalla scuola.
Scuola Secondaria di II grado	<ul style="list-style-type: none">• Si sceglieranno per ciascuna scuola i migliori due punteggi delle classi I, II, III, IV, V• La somma dei dieci punteggi sarà il punteggio ottenuto dalla scuola.

(Vedi Nota 4)

19. Saranno premiati:
- di ciascuna categoria (E3, E4, E5, M1, M2, M3, Sup-B e Sup-T) i primi quindici classificati;
 - di ciascuna tipologia di scuola (Scuola Primaria, Scuola Secondaria di Primo grado, Scuola Secondaria di Secondo grado) le prime cinque classificate;

La Commissione **rilascerà un attestato a tutti i partecipanti che avranno raggiunto un certo punteggio minimo, differenziando gli attestati a seconda del punteggio ottenuto. Sono previsti due tipi di attestati:**

attestati di eccellenza (per i punteggi altissimi) (Vedi Nota 5)

attestati di merito (per i punteggi alti)

20. Le premiazioni avverranno nel periodo aprile-maggio 2016. Si terranno sia a Chieti che in altre città, anche fuori della regione Abruzzo.

Le scuole interessate alle premiazioni verranno tempestivamente avvisate. **(Vedi Nota 6)**

Per le scuole (o per gli alunni) che, per qualsiasi motivo, fossero impossibilitati a presenziare alle premiazioni, sia gli attestati che i relativi premi, verranno fatti recapitare per posta.

Ulteriori informazioni si possono avere utilizzando:

la posta elettronica: <agostino_zappacosta@libero.it>

oppure i telefoni (0871/781458; 0871-451287 o anche 340 47 47 952).

Ringrazio in anticipo le scuole che intenderanno partecipare e porgo i più Cordiali Saluti.

Nota Bene: I dati raccolti, nel rispetto del Decreto Legislativo n. 196 del 30 giugno 2003 sulla tutela dei dati personali, verranno utilizzati, senza l'intervento di terzi nel trattamento degli stessi, esclusivamente dal responsabile dei Giochi Prof. Agostino Zappacosta. I dati servono solo per compilare le classifiche e non verranno ceduti a terzi.

L'adesione ai Giochi implica l'accettazione di tutti i punti del Regolamento

Chieti 13 settembre 2015

Il Responsabile dei Giochi

Prof. Agostino Zappacosta

Nota 1 – I testi, le soluzioni e le classifiche delle ultime nove edizioni di questi Giochi sono consultabili sul sito: <http://www.matematicabruzzo.it>. È sufficiente digitare: “matematicabruzzo” e cliccare su “Giochi di Achille e la tartaruga”

Nota 2 – Insieme ai testi verranno inviate le istruzioni dettagliate che gli insegnanti referenti e quelli addetti alla vigilanza (durante la somministrazione della prova) dovranno rispettare. In questo modo si cerca di **uniformare le modalità di svolgimento** di questa gara, tra le diverse scuole partecipanti.

Nota 3 – Insieme ai testi verranno inviate, inoltre, apposite tabelle dove bisognerà registrare le risposte date dagli alunni. È necessario rispettare il “layout di pagina” di questi documenti (sempre in Word) per facilitare il lavoro di tabulazione dei dati da parte della Commissione dei Giochi.

Nota 4 – È chiaro che una Scuola Primaria per poter aspirare ad essere inclusa nella Classifica d'Istituto dovrà presentare almeno 3 alunni per ciascuna delle tre Cat. (E3, E4 ed E5).

Così per una Scuola Media si dovranno avere almeno tre alunni per ciascuna delle tre Cat.: M1, M2 ed M3. Lo stesso dicasi per le Scuole Superiori che dovranno avere almeno due alunni per ciascuna delle cinque classi (I, II, III, IV e V).

Mancando questi requisiti, gli alunni verranno classificati solo nelle corrispondenti Categorie e non ci sarà, per quella Scuola, la possibilità di essere inclusa nelle Classifiche d'Istituto.

Nota 5 – Negli attestati di merito e di eccellenza verrà riportato il punteggio ottenuto.

Le scuole, a discrezione dei Consigli di Classe, potranno attribuire (diverse scuole l'hanno già fatto negli anni precedenti) dei piccoli punteggi, nel calcolo dei crediti scolastici, per gli alunni che hanno partecipato a questi giochi.

Nota 6– *Come nelle edizioni precedenti le premiazioni avverranno a Chieti (quelle generali) ed in qualche altra città con lo scopo di ridurre, per quanto possibile, a genitori, docenti ed alunni, il disagio derivante dagli spostamenti.*

Tra i premi, figurano, oltre agli attestati, magliette, cappellini, medaglie, trofei e coppe, bussole, calcolatrici scientifiche, libri di divulgazione scientifica e di giochi matematici ed altro materiale.

Inoltre, in questa decima edizione abbiamo previsto anche un premio in denaro ai primi tre classificati delle Cat. Sup-B e Sup-T (120.00 €, 80.00 € e 60.00 €, rispettivamente al primo, secondo e terzo classificato per ognuna delle cat. Sup-B e Sup-T).

Per le scuole, come per le ed. precedenti, verranno distribuite cinque targhe alle prime cinque classificate per ciascuna tipologia di Scuola (Primaria, Secondaria di I grado e Secondaria di II grado).