

Associazione Culturale “i Marrucini”

CHIETI

Il Responsabile coordinatore dei giochi: Prof. Agostino Zappacosta – Via della Liberazione, 67 – 66100
– Chieti Tel. 0871 – 65843 (cell.: 340 47 47 952) - e-mail: agostino_zappacosta@libero.it

REGOLAMENTO

Oggetto: Regolamento dei “Giochi di Achille e della tartaruga”: Gara di giochi matematici per alunni che frequentano nel corrente a.s. 2008/09 le classi comprese tra terza elementare e quinta superiore.

Con il patrocinio del Comune di Chieti, l’Associazione Culturale “i Marrucini”, associazione senza scopo di lucro [Costituitasi il 28 novembre 2000 – C.F. 93029770695; P.IVA 02029340698], con la collaborazione del nostro socio (nonchè segretario: delibera n. 2 del 26/01/2001), 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 Prima Edizione dei “Giochi di Achille e la tartaruga”

REGOLAMENTO [Prima Edizione (giovedì 11 dicembre 2008)]

1. L’Associazione Culturale “i Marrucini” ritiene che ad ogni livello scolastico gli studenti possono svolgere un ruolo più consapevole e attivo nella società grazie alla matematica, disciplina fortemente 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.

I “Giochi di Achille e la tartaruga” sono un ulteriore strumento didattico che si prefigge di raggiungere i seguenti **obiettivi**:

- Coinvolgere i ragazzi, anche coloro che mostrano poco interesse per la matematica;
- Appassionare i giovani allo studio della matematica;
- Approfondire contenuti e potenziare abilità;
- Favorire il gusto della scoperta e del risolvere situazioni problematiche;
- Rinforzare e/o recuperare la precisione e la velocità di calcolo;
- Rinforzare e/o recuperare le capacità logiche, l’organizzazione del pensiero, il recupero della memoria, pazienza e fatica....

2. La prova consiste in problemi e quesiti matematici graduati in base alla classe di appartenenza, proposti da docenti della Commissione dei Giochi.
3. La gara è individuale e si svolgerà **giovedì 11 dicembre 2008**.
4. Sono previste le seguenti **categorie**:

- **Scuole Elementari**

E3: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano la classe terza elementare

E4: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano la classe quarta elementare

E5: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano la classe quinta elementare

- **Scuole Medie**

M1: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano la classe prima media

M2: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano la classe seconda media

M3: per alunni che nell'a.s. 2009/09 frequentano la classe terza media

- **Scuole Superiori**

B: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano il biennio della scuola superiore

T: per alunni che nell'a.s. 2008/09 frequentano il triennio della scuola superiore

Ogni scuola che intende partecipare deve presentare complessivamente almeno **10 studenti** (appartenenti alla sede principale e/o alle sedi staccate; gli alunni possono appartenere ad una o più classi)

5. La **quota di iscrizione** per ogni partecipante è di 3.00 euro (per parziale contributo alle spese di organizzazione).
6. La prova può essere svolta in un'aula idonea di mattina e all'ora prescelta all'interno del proprio Istituto, oppure di pomeriggio purché tutti gli alunni rispettino lo stesso orario (mattina o pomeriggio) 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.
7. Il **tempo** massimo disponibile è di
 - **60 minuti** per le categorie E3, E4 ed E5.
 - **90 minuti** per le restanti categorie (M1, M2, M3, B e T).

Nota: Il tempo impiegato è **determinante** per l'attribuzione del punteggio (vedi punto 14).

8. **La gara è individuale:** durante la prova i concorrenti non possono parlare tra loro o con altri, non possono utilizzare né calcolatrici, né telefonini. È ammesso solo l'uso di qualche foglio bianco 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 della gara (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.).

9. Compiti del docente referente

- raccoglierà le quote che verserà sul c/c postale n. 92044387 intestato al Prof. Agostino Zappacosta (Responsabile dei Giochi) – Via Liberazione, 67 – 66100 - Chieti indicando nella causale la seguente dizione: “n. (riportare il numero degli alunni partecipanti) quote iscrizione ai “Giochi di Achille e la tartaruga” degli alunni della Scuola(Indicare la Scuola)”.
- trasmetterà l’adesione della scuola alla seguente e-mail: "agostino_zappacosta@libero.it" indicando all'oggetto: “Partecipazione ai “Giochi di Achille e la tartaruga” riportando i seguenti dati:
 - a) Cognome e nome del Referente con eventuale indirizzo e-mail e recapito telefonico (se possibile anche il n. del cellulare).
 - b) Fotocopia (o estremi) del bollettino di c/c postale
 - c) Ammontare del versamento effettuato.
- Trasmetterà, **subito, per telefono** (0871-65843 oppure cell. 340 47 47 952), l’avvenuto pagamento ed il numero dei partecipanti. **Questo è importante** perché, spesso, passa molto tempo tra il momento in cui è stato effettuato il pagamento ed il momento in cui il titolare del c/c viene a conoscenza di questo pagamento.

10. Le adesioni devono pervenire entro le **ore 24.00 del 30 novembre 2008** (farà fede la data del timbro postale apposto sulla ricevuta del versamento effettuato sul bollettino di c/c).

11. A tutte le scuole in regola con le iscrizioni, la Commissione invierà qualche giorno prima della gara il testo della prova. La prova, debitamente custodita dal Capo d’Istituto, potrà essere fotocopiata il giorno precedente la gara.

12. Sul foglio della prova gli alunni devono scrivere in modo chiaro e possibilmente in stampatello: cognome, nome, data di nascita, 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).

13. Al termine della prova i docenti di ogni classe riporteranno le risposte degli alunni su una tabella predisposta indicante, in ordine alfabetico, i nominativi dei partecipanti, la data di nascita, la sezione, il tempo impiegato e le risposte fornite. (Il docente referente ritirerà le tabelle e provvederà ad inviarle entro le **ore 24.00 del 14 gennaio 2009** secondo uno dei tre canali qui indicati

- a) Via e-mail al seguente indirizzo "agostino_zappacosta@libero.it";
- b) Per posta al seguente indirizzo: Commissione “Giochi di Achille e la tartaruga” c/o Prof. Agostino Zappacosta – Via della Liberazione, 67 – 66100 Chieti;
- c) Brevi manu all’indirizzo indicato nel punto b).

14. I punteggi saranno attribuiti dalla Commissione giudicatrice, tenendo conto:

- del grado di difficoltà dei quesiti: il quesito che richiede più abilità avrà un punteggio maggiore;
- del tempo impiegato: a parità di punteggio, l'alunno che ha impiegato meno tempo verrà classificato prima;
- dell'età: a parità di punteggio e di tempo, l'alunno che è nato dopo (più giovane) verrà classificato prima.

15. Il giorno **15 gennaio 2009** 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 classifiche.

16. La Commissione fornirà **8 classifiche individuali** (ciascuna per ogni categoria: E3, E4, E5, M1, M2, M3, B e T) e **3 classifiche d'Istituto** per ciascuna tipologia di scuola (scuola elementare, scuola media, scuola superiore).

In particolare procederà nel seguente modo:

Tipologia della 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 Media	<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 Superiore	<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.

Nota: E' 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. Non ci sarà, però, per quella Scuola, la possibilità di essere inclusa nelle Classifiche relative alle scuole.

17. Saranno premiati:

- Di ciascuna categoria (E3, E4, E5, M1, M2, M3, B ed T) i primi venti classificati.
- Di ciascuna tipologia di scuola (Scuola Primaria, Scuola Media, Scuola Superiore) le prime cinque classificate.

La Commissione rilascerà un attestato di merito agli alunni premiati e un attestato di partecipazione agli alunni che avranno realizzato un congruo punteggio.

18. Le premiazioni avverranno a Chieti in luogo e data da stabilire (orientativamente aprile/maggio 2009). Le scuole interessate verranno tempestivamente avvisate.

Ulteriori informazioni si possono avere utilizzando:

la posta elettronica ("agostino_zappacosta@libero.it")
oppure il telefono (0871/65843 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.

Chieti 16 Ottobre 2008

Il Responsabile dei Giochi
Prof. Agostino Zappacosta

Il Presidente
dell'Associazione Culturale "i Marrucini" - Chieti
Arch. Angelo Cellini