

CIRCOLARE n.236	Crema, 06.03.2024
<u>Modalità di pubblicazione:</u> - Albo Comunicazioni del sito WEB - Albo cartaceo	<u>Destinatari:</u> - A tutti gli studenti - A tutti i docenti di matematica e fisica

π DAY 2024: proposta agli studenti

In occasione del **π DAY 2024** (14 marzo) l'IIS "G.Galilei" di Crema promuove un evento per celebrare la giornata con la finalità di avvicinare tutti i giovani alla matematica e con lo scopo di comunicare l'impegno della scuola per stimolare l'apprendimento della matematica e delle discipline scientifiche.

La manifestazione è dedicata alla costante matematica più famosa, che indica il **rapporto tra la circonferenza e il diametro del cerchio**. In tutto il mondo, matematici e fisici rendono omaggio al **3,14** con una serie di iniziative proprio il giorno **14 marzo**, in quanto scrivendo tale data secondo la consuetudine di gran parte del mondo anglosassone di indicare prima il mese e poi il giorno, si ottiene **3.14**.

Quest'anno la nostra scuola organizza **quattro gare di matematica a squadre** rivolte:

- agli studenti delle **classi prime**
- agli studenti del **biennio**
- agli studenti del **triennio**
- alle sole **studentesse**.

Ad ogni gara potranno partecipare **10 squadre**, le squadre delle prime, del biennio e del triennio sono composte da 6 studenti: un capitano, un consegnatore e 4 membri. Le squadre femminili sono costituite da 4 studentesse: una capitana, una consegnatrice e 2 membri.

Gli studenti della scuola che hanno partecipato alla preparazione durante l'anno sono ufficialmente iscritti alle gare e possono comunicare i loro nomi e le squadre durante le ore pomeridiane dedicate alla preparazione. I docenti che volessero proporre studenti o squadre potranno farlo tramite l'apposito form che verrà inviato dalla responsabile dell'attività.

Calendario della giornata: **GIOVEDÌ 14 MARZO 2024**

	Convocazione	Inizio gara	Fine gara
Classi prime	08:00	08:10	09:10
Biennio	09:20	09:30	10:30
Triennio	10:40	10:50	11:50
Gara femminile	12:00	12:05	13:05

Le gare si svolgeranno in **aula multimediale** e verrà gestita facendo riferimento al sito di phi.quadro.

Per le attività di supporto logistico e di inserimento dei dati vengono convocati i seguenti studenti:

- Gnocchi Filippo – 3LA
- Brazzoli Giorgio – 3LA
- Beretta Federico – 3LA
- Bardelli Vittoria – 2LC
- Zambelli Riccardo – 2LC
- Ricetti Vittoria – 2LD
- Thomas Toninelli – 2LD
- Barbiroli Michele – 2LD

Per gli studenti del triennio le ore di gara e di supporto all'organizzazione verranno conteggiate come ore di PCTO.

Regolamento della gara:

- *Ogni squadra delle prime, del biennio, del triennio è formata da 6 studenti iscritti alla classe o alle classi di riferimento della gara, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse.*
- *Ogni squadra femminile è formata da 4 studentesse della stessa classe o di classi diverse. Una studentessa avrà la funzione di capitana e una di consegnatrice. Capitana e consegnatrice devono essere persone diverse.*
- *Le componenti di ogni squadra devono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi.*
- *E ammesso l'ingresso in campo soltanto ai membri della giuria e ai componenti delle squadre che disputano la gara.*
- *Dall'ingresso in campo fino al termine della gara, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal tavolo assegnato alla squadra se non accompagnato da un membro della giuria, pena l'espulsione. Capitano e consegnatore hanno deroghe a questa regola, come spiegato più avanti.*
- *Non si possono avere al tavolo libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione*
- *La gara consiste nella risoluzione di 15 problemi assegnati nel tempo di gara di 60 minuti*
- *All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché tre squadre forniscono la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto.*
- *Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno degli appositi foglietti forniti il numero del problema e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 e non 5×9 o 5×32 o $32 + 13$).*
- *Per ogni problema, indicare sul cartellino delle risposte un intero compreso tra 0000 e 9999. Se la quantità richiesta non è un numero intero, dove non indicato diversamente, si indichi la sua parte intera. Se la quantità richiesta è un numero negativo, oppure se il problema non ha soluzione, si indichi 0000. Se la quantità richiesta è maggiore di 9999, si indichino le ultime quattro cifre della sua parte intera.*
- *Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. La giuria inserisce la soluzione proposta. Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta. Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema*
- *Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere...)*
- *Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo "problema jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal consegnatore al tavolo di consegna su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un "problema jolly": trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.*
- *All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.*

Buon pi-day a tutti e iscrivetevi numerosi !

La referente
Prof.ssa Barbara Delmari

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Paola Orini