

Giochi di Archimede (Olimpiadi della matematica)

Regolamento

DURATA DELLA PROVA: 100 minuti.

MATERIALE CONSENTITO: fogli bianchi per svolgere i problemi ed eventualmente l'occorrenza per il disegno su carta (penne e matite, riga, compasso, squadra).

Non è consentito l'uso di qualsiasi strumento di calcolo o dispositivo di comunicazione (cellulari, tablet, computer, etc.), come anche tavole, libri o appunti.

È vietato tenere con sé il cellulare anche spento.

Agli alunni con piano didattico personalizzato - come previsto dalla legge 170 - sono consentiti gli strumenti compensativi e le misure dispensative utilizzate durante le verifiche.

CATEGORIE:

Saranno proposte prove differenti per il biennio e per il triennio, costituite in entrambi i casi da 16 problemi a risposta multipla (in diversi ordine di presentazione). Si confida che il livello di difficoltà sia adeguato ai partecipanti, tenendo presente che la risoluzione di tutti o quasi tutti i quesiti è da ritenersi un evento eccezionale, considerata la varietà dei contenuti, delle idee e delle strategie necessarie.

CRITERI DI VALUTAZIONE:

il punteggio assegnato per ciascun quesito sarà:

- risposta esatta, 5 punti;
- risposta errata, 0 punti;
- nessuna risposta, o risposta non intellegibile (illeggibile, piu` risposte presenti, etc.): 1 punto.

DURANTE LA GARA:

1. I docenti sorveglianti non devono fornire ovviamente ai concorrenti e neppure spiegazioni sul testo di nessun tipo.
2. Non è consentito uscire dall'aula durante la gara, se non dopo aver consegnato.
3. Non è consentito tenere il cellulare, anche se spento.