



GIOCHI D'AUTUNNO 2016

ISTRUZIONI PER LO SVOLGIMENTO

DURATA DELLA PROVA: 90 minuti.

La prova avrà inizio alle ore 08.45 e terminerà alle ore 10.15. Per ciascun concorrente, dovrà essere annotato nell'apposito spazio del foglio-risposte la durata in minuti di esecuzione della prova per consentire di valutare eventuali situazioni di pari merito.

MATERIALE CONSENTITO: forbici, righello, compasso, fogli millimetrati, colla ecc. **Non è consentito l'uso di calcolatrici né di testi (tavole o altro).**

DURANTE LA GARA:

1. I professori sorveglianti non devono fornire ovviamente ai concorrenti e neppure spiegazioni sul testo.
2. Sarebbe consigliabile non permettere l'uscita dall'aula durante la gara.
3. Non consentire in nessun modo di tenere il cellulare, anche se spento.

COMPILAZIONE DEL FOGLIO-RISPOSTE:

I concorrenti dovranno compilare in modo chiaro l'intestazione (fornendo i loro dati) e la colonna relativa alle risposte ai quesiti. Le altre colonne sono invece di competenza della Commissione giudicatrice.

IMPORTANTE:

I testi dei problemi devono rimanere riservati e non possono essere diffusi via Internet, sulla stampa ecc., in quanto gli stessi giochi vengono sottoposti agli studenti di altri Paesi in date che possono essere successive a quella italiana (il Responsabile dei "Giochi d'Autunno" dell'Istituto, al termine della gara, dovrà ritirare anche i testi dei quesiti).

CRITERI DI VALUTAZIONE:

La Commissione giudicatrice del Centro PRISTEM stilerà le graduatorie tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

- numero di quesiti correttamente risolti (avendo indicato tutte le soluzioni richieste);
- punteggio: ogni quesito vale tanti punti quanto il suo numero d'ordine (ad esempio, problema n.5 = 5 punti);
- tempo impiegato;
- data di nascita.

Verrà assegnato un punteggio nullo in caso di risposte errate o non date.

Il Docente Referente
(prof.ssa Raffaella Di Maio)