

<b>CIRCOLARE n.248</b>	<b>Crema, 06.03.2025</b>
<b>Modalità di pubblicazione:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Albo Comunicazioni del sito WEB</b></li><li>• <b>Albo cartaceo</b></li></ul>	<b>Destinatari:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Agli studenti in elenco</b></li><li>• <b>A tutti i docenti</b></li></ul>

## $\pi$ DAY 2025: proposta agli studenti

In occasione del  **$\pi$  DAY 2025** (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 nella giornata del 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.

Attività proposte per il giorno

**VENERDI' 14 MARZO 2025**

### • **A livello di Istituto**

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 5 studentesse: una capitana, una consegnatrice e 3 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.

### • **Attività organizzate dal MIM**

Il MIM con il contributo scientifico del Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute dell'Università di Torino, organizza un **evento online** prevede la possibilità da parte delle studentesse e degli studenti di tutte le scuole italiane, anche all'estero, di ogni ordine, grado e indirizzo di studio, di svolgere, sempre il 14 marzo 2025, attività online di risoluzione di quiz nella logica del problem solving, su una piattaforma dedicata che verrà aperta prima del 14 marzo 2025 e che conterrà tutte le informazioni ed esempi di quiz/problemi su cui esercitarsi. **Il nostro istituto è iscritto all'evento** ed è **"Official Supporter  $\pi$  Day 2025"**. Le attività online potranno essere svolte per tutta la giornata del 14 marzo 2025 e gli studenti, dopo averle svolte, potranno ricevere dei feedback immediati sul risultato conseguito. I docenti potranno utilizzare tali attività online anche in classe per celebrare con i propri studenti il  $\pi$  Day 2025. Verrà assicurato un supporto tecnico ai partecipanti alle attività online. Tutti i partecipanti alle attività riceveranno un attestato di partecipazione.



**I docenti interessati all'iniziativa ministeriale possono contattare la vicepresidenza.**

## Calendario della attività organizzate dalla scuola in AMM

Gara	Convocazione	Inizio gara	Fine gara
Classi prime	08:05	08:15	09:15
Biennio	09:20	09:30	10:30
Triennio	10:35	10:45	11:45
Femminile	11:50	12:00	13:00

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

Gnocchi F.	4LA	Beretta F.	4LA
Bardelli V.	3LC	Zambelli R.	3LC
Ricetti V.	3LD	Thomas T.	3LD
Barbiroli M.	3LD	Donarini G.	2LB
Moschetti M.	2LB		

## 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. La composizione delle gare prevede un massimo di studenti delle classi di seconda per il biennio e di quinta per il triennio, come indicato nel form delle iscrizioni
- Ogni squadra femminile è formata da 5 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 12 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 sugli 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  $5 \times 9$  o  $5 \times 32$  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 su cui è indicata la risposta 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 assegnato dall'organizzazione.

Buon pi-day a tutti e iscrivetevi numerosi !

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Paola Orini