

Regolamento concorso estivo

“La matematica in vacanza”

A chi si rivolge

Il concorso si rivolge a classi della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e della scuola secondaria di II grado.

Ogni insegnante può partecipare al concorso con quante classi desidera, ma dovrà inviare per ogni classe al massimo 3 elaborati.

I tre elaborati possono appartenere alla stessa categoria o ad entrambe le categorie (ad esempio: possono essere tre videomessaggi o un videomessaggio e due cartoline).

Gli elaborati possono essere realizzati da singoli studenti o da gruppi di studenti, purché appartenenti alla stessa classe.

Come ci si iscrive

La pre-iscrizione al concorso va effettuata tramite la compilazione di [questo form](#) entro il **30 Giugno 2021** ore 23.59.

I docenti delle classi pre-iscritte riceveranno via mail le istruzioni per l’invio degli elaborati.

La scadenza per l’invio degli elaborati è il **30 Settembre 2021** ore 23.59.

Gli elaborati

Il tema principale degli elaborati dev’essere “La matematica in vacanza”.

Gli elaborati dovranno essere originali e creativi e devono rispettare le specifiche elencate in seguito.

Specifiche dell’elaborato per la categoria “Cartolina”

- Per “Cartolina” si intende un elaborato composto da una immagine (disegno, fotografia, elaborazione grafica) e da un testo di accompagnamento.
- L’elaborato consiste in una singola pagina come in [questo modello di riferimento](#).
- Il testo deve essere di lunghezza massima di 1500 caratteri (spazi inclusi).

- L'immagine non deve contenere volti riconoscibili di minorenni e materiale protetto da copyright.
- Il file deve essere inviato in formato pdf e non deve superare le dimensioni massime di 10MB.
- Il file deve essere caricato su una piattaforma cloud (es. Google Drive, Dropbox) in modo da poter essere condiviso tramite l'invio di un link.

Specifiche dell'elaborato per la categoria "Videomessaggio"

- Per "Videomessaggio" si intende un video della lunghezza massima di 1 minuto e 30 secondi, che contenga riprese dirette e/o animazioni in computer grafica.
- Formato 16:9, qualità video HD o superiore.
- Il video non deve contenere volti riconoscibili di minorenni e materiale protetto da copyright (immagini e audio).
- Il video deve essere caricato su una piattaforma streaming a scelta (es. Youtube, Vimeo) in modo da poter essere condiviso tramite l'invio di un link.

Gli elaborati andranno inviati attraverso le modalità che saranno descritte tramite email alle classi pre-iscritte.

Cosa si vince

La giuria del concorso, formata da soci dell'Associazione "PiGreco – il Luogo Ideale" e da ricercatori del Politecnico di Milano, premierà per ogni categoria e per ogni livello scolastico gli elaborati che rappresentano il tema "La matematica in vacanza" con più originalità e rilevanza.

Le classi vincitrici saranno comunicate durante l'evento di premiazione che si svolgerà online. I dettagli dell'evento verranno forniti agli insegnanti dopo l'invio degli elaborati.

Il premio per ciascuna classe vincitrice consiste nella realizzazione di un laboratorio scelto dall'insegnante tra l'offerta descritta nell'Allegato a questo regolamento.

Il laboratorio ha una durata di due ore e può essere svolto anche online.

Il laboratorio dovrà essere realizzato nel corso dell'anno scolastico 2021-22. La realizzazione del laboratorio nelle classi vincitrici è gratuita, ma nel caso in cui l'insegnante richieda il laboratorio in presenza potrebbe essere richiesta la copertura dei costi di viaggio.

ALLEGATO: laboratori in palio per il concorso “La Matematica in vacanza”

Tutti i laboratori hanno una durata di due ore e potranno essere realizzati online o in presenza.

Per tutti

PiGioco – dai 7 anni

Un gioco a squadre in cui sfidare i propri compagni e le proprie conoscenze in ambito matematico. Durante la sfida vi metteremo alla prova con domande logiche, curiosità e aneddoti, ma anche oggetti da costruire e attività per sviluppare le abilità artistiche e teatrali. Il gioco prevede contenuti adatti ai diversi livelli scolastici.

Modalità: gioco a squadre.

Per la scuola primaria e secondaria di I grado

MateNatale – dai 7 ai 13 anni

Si può rendere più originale il Natale aggiungendo un tocco di matematica nelle decorazioni per la casa o per l'albero, ma anche nei biglietti di auguri, nei pacchetti, a tavola... Questo laboratorio vi diventerà con giochi a tema, attività e creazioni per avere un punto di vista nuovo sulla festa più attesa dell'anno!

Modalità: laboratorio creativo.

Lecture matematiche – dai 7 ai 13 anni

A partire dalla lettura di uno o più brani riguardanti la matematica, gli alunni saranno invitati a rielaborare i concetti affrontati attraverso giochi e discussioni. Come i protagonisti del brano, partiranno alla ricerca della matematica, indagando i problemi sollevati, cercando soluzioni e confrontandosi tra loro.

Modalità: laboratorio creativo.

MateMagia – dagli 11 anni

Matematica o Magia? Non sempre è così facile distinguere l'una dall'altra. In questo laboratorio giocheremo con i numeri, con le carte, con le forme geometriche e con la nostra percezione delle realtà per imparare alcuni trucchi da “mate-maghi” che potranno sorprendere amici, genitori e magari anche gli insegnanti!

Modalità: conferenza interattiva.

Per la scuola secondaria di II grado

La matematica è un'opinione – dai 13 anni

Si dice spesso che la matematica non è un'opinione, ma invece siamo circondati da opinioni sulla matematica: “Per essere bravi bisogna essere portati.” “Chi studia matematica lo fa per andare a fare l'insegnante.” “La matematica non serve nella vita di tutti i giorni.” In questa chiacchierata interattiva vogliamo mettere in discussione stereotipi e falsi miti, per indagare da dove nascono timori e pregiudizi, condividere le nostre opinioni sulla matematica e poi cercare di scoprire insieme quale sia la vera natura di questa materia.

Modalità: conferenza interattiva.

Cos'è la teoria dei giochi e come può esservi utile – dai 13 anni

La teoria dei giochi è una delle discipline più giovani della matematica, ma in continuo sviluppo e ampliamento, con applicazioni nelle scienze economiche, politiche, sociali... Numerosi Nobel per l'economia sono stati assegnati proprio a studiosi di questa materia, ma le basi della teoria sono semplici e accessibili a tutti, tanto da potervi aiutare anche nelle scelte della vita di tutti i giorni. Scopriremo insieme i principi fondamentali di questa disciplina per poi provare ad affrontare alcuni problemi quotidiani trasformandoli in giochi!

Modalità: conferenza interattiva.

Dati a catinelle – dai 13 anni

In questo laboratorio aiuteremo due giovani programmatori, Sara e Andrea, a soddisfare le esigenze dei loro clienti. Sara e Andrea sono sommersi di dati, che dovranno visualizzare, interpretare e presentare nella forma migliore per rispondere alle richieste che hanno ricevuto. Per aiutarli dovremo immergerci anche noi in questa pioggia di dati, capirne la natura, orientarci tra diagrammi a barre, tabelle, cartine, grafici cartesiani, ideogrammi... per trovare la rappresentazione più appropriata che permette di ottenere le risposte corrette!

Modalità: gioco a squadre.

