

PI-DAY - CACCIA AL TESORO IN INTERNET- 14 marzo 2010

MARCONI PI-DAY Web-Quest Terza Edizione

BANDO DI CONCORSO

Premesse

Da alcuni anni si è voluto dedicare in ambito internazionale una giornata al Pi-greco, la costante irrazionale che esprime il rapporto tra la lunghezza di una circonferenza e il suo diametro.

Perché tanto onore a un numero? Svareti sono i motivi. Tutte le costanti **significative** in ambito scientifico (il Pi-greco appunto, la $\sqrt{2}$ che esprime il rapporto tra la diagonale di un quadrato e il suo lato, la costante di gravitazione universale, la velocità della luce, tanto per citarne alcune) sono di uso quotidiano sia in ambito teorico che per lo sviluppo della tecnologia.

Queste costanti sono spesso state alla base di rivoluzioni del pensiero: la filosofia della scuola pitagorica è entrata in crisi alla scoperta dei numeri irrazionali, la costanza della velocità della luce è tra le ipotesi fondanti della teoria della relatività, solo per citare due esempi.

Ma la scelta di valorizzare in modo simbolico il Pi-greco è anche legata alla consapevolezza molto diffusa negli ambienti scientifici della appartenenza a una comunità molto vasta fatta di tutti coloro che sono attivi al presente ma anche di tutti quelli che li hanno preceduti nella splendida avventura del pensiero: il bagaglio culturale di ogni studioso si è venuto costituendo nel corso di centinaia di anni grazie all'apporto di tantissimi altri.

Organizzare un evento che coinvolga in modo attivo gli studenti fornisce loro una opportunità per affacciarsi su questa comunità e forse per cominciare a sentirsene partecipi.

Soprattutto in un momento in cui si lamenta un allontanamento dei giovani dalla cultura scientifica è importante trovare nuove vie per interessarli e coinvolgerli: una caccia al tesoro in Internet, legata comunque a una fase di ricerca e di produzione di un elaborato, può essere un mezzo efficace per raggiungerli.

La modalità scelta per la partecipazione vuole privilegiare il lavoro di squadra che richiede cooperazione, flessibilità, organizzazione, anche solidarietà e generosità.

A sottolineare comunque la natura squisitamente liceale del nostro corso di studi, la caccia al tesoro toccherà anche le materie umanistiche.

Art. 1

Destinatari del concorso e distribuzione dei premi

E' indetta una Caccia al Tesoro in Internet per l'anno scolastico 2009/2010 riservata agli studenti dei licei della regione Emilia Romagna presentati da un insegnante referente della scuola.

Possono partecipare squadre formate soltanto da 5 studenti che frequentano il biennio o soltanto da 5 studenti che frequentano il triennio. Sono state considerate due tipologie di squadre, squadre del biennio e del triennio, visto il legame forte delle domande al percorso scolastico dei componenti.

All'atto dell'iscrizione la squadra dovrà fornire l'elenco dei nominativi dei componenti, il nome che la squadra si è dato, il nome del Capitano di squadra individuato tra i cinque componenti e altro indicato nell'ART.2. **Non è necessario che gli studenti della squadra facciano parte della stessa scuola.**

Saranno premiate le prime tre squadre classificate in ognuna delle due categorie (squadre del biennio e quelle del triennio). Per gli altri saranno sorteggiati simpatici gadget.

A tutti i partecipanti verrà rilasciato un attestato valido per l'attribuzione del credito scolastico.

Art. 2 Partecipazione al concorso

La partecipazione alla Caccia al Tesoro avviene attraverso:

- a) **la compilazione di una scheda di pre-iscrizione** che riporti il nome che la squadra si attribuisce, il nome, l'indirizzo E-Mail e il recapito telefonico dei cinque componenti la squadra, il nome del Capitano di squadra, il nome e l'indirizzo della scuola frequentata, il nome e l'indirizzo E-Mail del docente referente . La scheda di pre-iscrizione in formato word dovrà essere scaricata dal sito del Liceo www.lmarconi.pr.it nella sezione dedicata alla Caccia al Tesoro o dal blog "Matelandia e dintorni" <http://blog.scuolaer.it/Matelandiaedintorni> e, dopo averla compilata in ogni sua parte, dovrà essere inviata in allegato via E-Mail all'indirizzo pi-day@lmarconi.pr.it e dovrà pervenire entro le ore 24.00 del 9 marzo 2010.

- b) **la partecipazione alla Caccia al Tesoro in Internet** il giorno 14 marzo 2010, in occasione del Pi-day, dalle ore 1.59 P.M. (13.59) alle ore 18.00. Le squadre si riuniranno in un luogo a loro scelta purché fornito di computers collegabili a Internet.

Art. 3 Commissione giudicatrice e modalità di accesso on-line

La Commissione giudicatrice sarà istituita con successivo atto e sarà costituita **dal Dirigente Scolastico del Liceo "Marconi"**, da 3 docenti del Liceo, dai docenti referenti degli altri licei iscritti alla gara.

Per quanto riguarda la fase di cui al punto b) la squadra riceverà un codice di accesso a un'area riservata agli iscritti al gioco. L'ambiente di gioco a cui accedere è disponibile (dal primo marzo 2010) all'indirizzo <http://pigreco.liceomarconi.pr.it> in cui sarà presentata una demo contenente alcune delle domande degli anni scorsi. Per arrivare alla conclusione del gioco i giocatori dovranno rispondere a 10 batterie di 5 domande ciascuna in modo sequenziale. Ad ogni risposta corretta verranno attribuiti 5 punti, ad ogni risposta errata 0 punti. Per ogni domanda a cui non viene data risposta 1 punto. Ogni domanda presenta 5 risposte: per alcune domande una sola risposta esatta su cinque e per altre almeno due risposte corrette su cinque (quindi 2, 3, 4 o 5 risposte esatte). Per distinguere i quesiti a 1 sola risposta esatta da quelli a più risposte corrette si utilizzerà un contrassegno: circolare

per le prime e quadrato per le seconde. La risposta è corretta solo se saranno scelte tutte le risposte esatte. Potranno anche figurare rebus o giochi simili.

Ad ogni squadra sarà quindi assegnato un punteggio complessivo dato dalla somma dei punteggi acquisiti nella prova. Nel caso di parità si terrà conto dell'ordine di conclusione della Caccia al Tesoro tramite la registrazione dei tempi di conclusione.

Ogni squadra potrà così raggiungere al max 250 punti se risponde correttamente a tutte le domande.

La squadra, durante il tempo di gara, deve essere rintracciabile telefonicamente dai membri della Commissione Giudicatrice. In caso di problemi tecnici la squadra potrà chiamare un numero di assistenza telefonica che riceverà insieme alle passwords di accesso.

La premiazione di questo concorso verrà effettuata nel corso di una manifestazione organizzata dal Liceo "Marconi": "Sport e matematica: un felice connubio" (le premiazioni delle semifinali regionali dei Campionati internazionali di giochi matematici organizzati dal centro Pristem della Bocconi che si svolgeranno il 20 marzo al Marconi e una gara inedita "Matemathlon" per le scuole medie di Parma e provincia). Si terrà lunedì 12 aprile alle 17.00, a Parma, presso l'auditorium annesso al Bodoni in Viale Piacenza 14/A. Alle prime tre squadre classificate di ogni categoria di gioco verrà assegnato un premio. Per gli altri, se presenti alla manifestazione, saranno sorteggiati simpatici gadget.

A tutti i partecipanti verrà rilasciato un attestato valido per l'attribuzione del credito scolastico.

Art. 4

Trattamento dei dati personali

Ai sensi dell'art. 13, comma 1, del decreto legislativo 30 giugno 2003 n.196, "Codice in materia di dati personali" e successive integrazioni e modificazioni, i dati personali forniti dai candidati sono registrati e trattati esclusivamente per le finalità di gestione della procedura di partecipazione e di assegnazione dei premi.

Art. 5

Pubblicità del concorso

Il presente bando e altro materiale pubblicitario saranno esposti nei diversi plessi del Liceo Scientifico "Marconi", verranno portati a conoscenza degli studenti del Liceo tramite una circolare specifica, saranno pure reperibile nel sito web del liceo www.lmarconi.pr.it e nel blog del liceo **Matelandia e dintorni** <http://blog.scuolaer.it/Matelandiaedintorni>