

SCUOLA MEDIA LEONARDO DA VINCI  
VIA VARZI 13 20020 - ARESE



Games  
A.S. 18 -19



REGOLAMENTO P-GRECO GAMES

ART. 1 – ENTE EROGATORE E TITOLO

La Scuola Media organizza il gioco on-line denominato “P-GRECO GAMES”

ART. 2 – TIPOLOGIE PARTECIPANTI

Possono partecipare al concorso gli studenti delle classi seconde regolarmente iscritti per l’anno scolastico in corso

ART. 3 – DURATA E MODALITA’ DI SVOLGIMENTO

1. I 3 quiz sono raggiungibili attraverso un link dalla home del sito della scuola e saranno pubblicati nelle seguenti date : (19-11-2018) ; ( 14-1-2019); ( 11-2-2019)
2. Ciascun quiz rimarrà disponibile per le due settimane successive alla pubblicazione
3. Dopo due settimane il link non sarà più attivo e, contestualmente, verranno rese note le soluzioni e la classe con la percentuale maggiore di partecipanti

ART. 4 – MODALITA’ DI PARTECIPAZIONE

Lo studente può partecipare a tutte le edizioni del gioco inviando ogni volta UN SOLO modulo compilato necessariamente in tutte le sue parti.

ART. 5 – STRUTTURA DEL QUESTIONARIO E CALCOLO PUNTEGGIO

1. Il questionario contiene 20 domande
2. Risposta corretta vale 5 punti, risposta errata vale -1 punto, non risposta 0 punti
3. Il punteggio parziale di ogni mese viene comunicato in classe dal Docente di matematica
4. La media aritmetica dei risultati parziali costituirà il punteggio definitivo che verrà classificato secondo la seguente tabella

|       |   |    |    |    |        |    |    |    |    |          |    |    |    |    |            |    |    |     |  |
|-------|---|----|----|----|--------|----|----|----|----|----------|----|----|----|----|------------|----|----|-----|--|
| Punti | 0 | 6  | 23 | 28 | 33     | 38 | 43 | 48 | 53 | 58       | 63 | 69 | 74 | 79 | 84         | 89 | 94 | 99  |  |
|       | 5 | 22 | 27 | 32 | 37     | 42 | 47 | 52 | 57 | 62       | 68 | 73 | 78 | 83 | 88         | 93 | 98 | 100 |  |
| MATE  |   |    |    |    | MATEMA |    |    |    |    | MATEMATI |    |    |    |    | MATEMATICO |    |    |     |  |

ART 6 - PROCLAMAZIONE DEI VINCITORI

1. Ogni studente che si collocherà nella casella del “matematico” verrà proclamato *πgenius*
2. La classe che avrà conseguito la percentuale maggiore di partecipanti riceverà un premio per ogni giocata. (in caso di ex-aequo verranno premiate più classi)