

Regolamento 2010 del gioco-concorso Kangourou dell'Informatica

1.1 Kangourou Italia rappresenta nel nostro Paese l'Associazione Internazionale Kangourou che ha lo scopo di promuovere la diffusione della cultura matematica di base utilizzando ogni strumento e, in particolare, organizzando un gioco-concorso a cadenza annuale che si svolge in contemporanea in tutti i paesi aderenti all'iniziativa. Lo scopo primario dell'iniziativa è divulgare conoscenze e competenze e non attuare selezioni nazionali od operare confronti fra nazioni. Nel 2005 all'annuale riunione internazionale di Kangourou senza frontiere tenutasi a Sofia in Bulgaria, i colleghi romeni hanno proposto di estendere la competizione, oltre che alla Matematica, alle Lingue straniere e all'Informatica. Dal 2006 Kangourou Italia ha già esteso la competizione alla Lingua Inglese in collaborazione con British Institutes.

1.2 Kangourou Italia, in collaborazione con i Dipartimenti di Scienze dell'Informazione (DSI), di Informatica e Comunicazione (DICO) dell'Università degli Studi di Milano, il Dipartimento di Informatica e Scienze dell'Informazione (DISI) dell'Università di Genova e l'AICA, organizza per la seconda volta in Italia il **gioco-concorso nazionale Kangourou dell'Informatica** riservato a squadre di studenti e studentesse che frequentino la Scuola Secondaria di Primo Grado o il biennio della Scuola Secondaria di Secondo Grado. Si precisa che le squadre devono essere formate da 4 studenti del medesimo istituto. Il gioco-concorso si svolgerà **mercoledì 10 Marzo 2010** presso i singoli Istituti che aderiscono all'iniziativa, stabilendone autonomamente l'orario di svolgimento purché compreso **tra le 9.30 e le 12.30**. ***Al fine di garantire la regolarità della prova NON saranno concesse deroghe alla data e all'orario ufficiale di svolgimento della gara.***

1.3 Ogni istituto scolastico che intende aderire all'iniziativa nomina un docente referente Kangourou che sarà il responsabile locale dello svolgimento della gara; tale docente riceverà dall'organizzazione entro il **28 Febbraio 2010** la comunicazione via posta elettronica su come scaricare il software necessario alla prova, il codice necessario per collegarsi ed essere riconosciuto dal sistema centrale e le informazioni relative alla competizione. Unici interlocutori della Segreteria Kangourou ed eventualmente del Comitato organizzatore sono il referente Kangourou, il responsabile tecnico, il Dirigente Scolastico ed il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi. Le adesioni si ricevono solamente on-line, visitando il sito www.kangourou.it e compilando l'apposito modulo **entro l'11 Febbraio 2010**. Avvenuta l'iscrizione (o prima della stessa) è necessario effettuare il versamento delle quote sul Conto Corrente Postale N. 13966213 intestato a Kangourou Italia, Via Cavallotti 153, 20052 Monza (MI). **Le spese per il versamento o il bonifico sono a carico della scuola.** Una volta effettuato il versamento si dovrà inviare un fax alla nostra segreteria riportante il tagliando di versamento effettuato. Sarà cura della nostra segreteria spuntare le iscrizioni on line corredate dal versamento. Nel modulo non vanno riportati i nominativi dei concorrenti, ma solo il numero delle squadre iscritte. La quota di adesione è di **20,00 euro per ogni squadra** iscritta e l'adesione di un singolo istituto può essere accettata solo se le squadre iscritte dall'istituto sono **almeno tre**. È consentito l'accorpamento di Istituti diversi, con unico referente, al fine di raggiungere tale numero minimo richiesto. Ad iscrizione avvenuta, in particolare nell'imminenza della prova, si raccomanda la consultazione del sito ufficiale (www.kangourou.it) per eventuali comunicazioni urgenti da parte dell'organizzazione.

1.4 Il gioco-concorso prevede due fasi: le migliori squadre dopo la prima fase, con la limitazione di al più una squadra per istituto, parteciperanno alla finale nazionale che si svolgerà a Mirabilandia (RA) nei giorni **4, 5 e 6 Maggio 2010** (successivo punto 4.4).

2. Svolgimento del gioco-concorso

2.1 Le squadre sono formate da studenti della medesima scuola secondaria di primo grado. Ogni squadra è formata da 4 elementi. I quesiti vengono predisposti da una Commissione di docenti di Informatica. Esempi con le relative soluzioni sono disponibili sul sito ufficiale.

2.2 Per tutta la gara si svolge nel modo seguente: ogni squadra deve disporre di un PC dotato di sistema operativo Windows (NT o successivo) e connessione a Internet. Viene effettuato il collegamento con il server centrale e inserita la password, una diversa per ogni squadra partecipante. Il computer riceve i quesiti della gara direttamente dal server centrale. Le risposte fornite verranno prese in carico dal server centrale che le elaborerà in automatico e stilerà una classifica. Per ogni quesito, una e una sola delle risposte elencate è corretta. **La durata massima della prova è di 45 minuti.** Ogni squadra opera autonomamente e la prova si svolge sotto la sorveglianza di docenti dell'istituto, che ne assicurano la regolarità. Per rispondere al singolo quesito, la squadra deve indicare la soluzione che ritiene corretta, tenendo presente che ogni risposta fornita comporta l'assegnazione di un punteggio, positivo nel caso venga indicata la risposta corretta, negativo in caso contrario.

2.3 Sono previste due categorie:

MEDIE per studenti e studentesse delle Scuole Secondarie di Primo Grado

BIENNIO per studenti e studentesse del Biennio delle Scuole Secondarie di Secondo Grado

3. Valutazione degli elaborati e classifiche

3.1 Le risposte sono valutate automaticamente dal server centrale. Viene redatta una classifica sulla base del punteggio totale realizzato da ogni squadra; a parità di punteggio, verrà considerato il tempo impiegato. Le classifiche nazionali, divise per categorie e l'elenco delle squadre ammesse alla finale nazionale saranno redatti e resi disponibili sul sito ufficiale www.kangourou.it **entro il 27 Marzo 2010.** Le 14 squadre meglio classificate a livello nazionale nella categoria MEDIE e le 10 meglio classificate per la categoria BIENNIO, con il vincolo di non più di una squadra per Istituto, sono invitate a prendere parte, accompagnate da un loro professore e con spese di soggiorno a carico dell'organizzazione (vedi art. 4.4), alla finale nazionale di Mirabilandia (RA). Il singolo istituto potrà riconoscersi nelle classifiche pubblicate solo attraverso il codice numerico che verrà comunicato al docente responsabile, che potrà a sua volta comunicarlo a sua discrezione a chiunque sia interessato. Solo per le squadre classificatesi ai primi posti, l'istituto di appartenenza verrà reso noto d'ufficio.

3.2 La credibilità e la possibilità di successo della competizione sono affidate ai singoli docenti che ne cureranno lo svolgimento: la sua regolarità sarà conseguenza diretta della loro correttezza, nella quale il Comitato organizzatore ha piena fiducia. Alla loro discrezione è lasciata la valutazione, con conseguenti decisioni, di tutte le eventuali circostanze non usuali o impreviste che dovessero verificarsi, per esempio la concessione di assistenza particolare a concorrenti portatori di handicap o non totalmente padroni della lingua italiana, o l'adozione di provvedimenti disciplinari conseguenti a comportamenti scorretti. In caso di anomalie statisticamente significative che emergessero in fase di compilazione delle classifiche nazionali e che inducessero a ipotizzare dolo o anche solo trascuratezza nella sorveglianza, l'organizzazione del concorso si riserva la possibilità di escludere dalle classifiche nazionali singoli concorrenti o anche intere classi o plessi scolastici. La sua decisione in merito è inappellabile.

4. Premi

4.1 Oltre ad un attestato di partecipazione, tutti i partecipanti ricevono un piccolo riconoscimento; inoltre sono previsti premi per le squadre meglio classificate.

4.2 I docenti impegnati nello svolgimento della competizione del 10 Marzo 2010 ricevono un piccolo omaggio.

4.3 I premi per tutti, le soluzioni commentate dei quesiti e i riconoscimenti per i docenti sono inviati per corriere in un'unica soluzione **nel mese di Aprile 2010.**

4.4 Le 14 squadre meglio classificate a livello nazionale nella categoria MEDIE e le 10 meglio classificate per la categoria BIENNIO, con la limitazione di 1 sola squadra per istituto, saranno ospitate da Kangourou Italia. Per ogni istituto che presenti una squadra finalista, Kangourou Italia ospiterà anche un docente accompagnatore che potrà partecipare alle attività di aggiornamento promosse dal GRIN, dai Dipartimenti di Informatica (DICO e DSI) dell'Università degli Studi di Milano, dal Dipartimento di Informatica e Scienze dell'Informazione (DISI) dell'Università di Genova e da AICA a MIRABILANDIA. L'ospitalità (per i finalisti e per gli accompagnatori) consiste nel soggiorno con mezza pensione (in camera doppia per i docenti, multipla per gli allievi) in hotel, con trasporto e ingresso per i giorni 5 e 6 Maggio 2010 al parco di MIRABILANDIA per l'effettuazione della finale e per l'accesso alle attrazioni nei tempi previsti. Ulteriori premi sono previsti per i vincitori della fase finale.

5. Responsabilità

5.1 La partecipazione al gioco-concorso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione e di svolgimento del gioco, dei risultati e dell'attribuzione dei premi.

5.2 Kangourou Italia non può essere ritenuta in alcun modo responsabile di eventuali perdite di plichi affidati ai servizi postali, di alcuna perturbazione dovuta a scioperi, incidenti tecnici o avvenimenti indipendenti dalla sua volontà.

5.3 I vincitori accettano di partecipare ad ogni operazione pubblicitaria o promozionale legata al gioco Kangourou e, in questo contesto, all'utilizzazione totale o parziale del loro nome e della loro immagine su ogni supporto. Ai sensi della legge 196/03, Kangourou Italia dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l'espletamento della competizione Kangourou.