



Associazione Geopiano  
sede legale: via Ceoldo 19, 35128 Padova  
Codice fiscale 92240850286  
email: [associazione.geopiano@gmail.com](mailto:associazione.geopiano@gmail.com)  
tel: +39 3391161414 (Rosa Chiara)  
+39 3393388278 (Donatella Colombo)

Model 1/2008



Associazione  
Geopiano

L' Associazione Geopiano  
e il T.G.M. organizzano  
la

# COPPA GEOPIANO

Gara a squadre di Matematica

PER QUINTE DI SCUOLA PRIMARIA

**1. Chi può partecipare:**  
alunni di classe quinta della scuola primaria.

**2. Quando si partecipa:**  
**- martedì 20 dicembre 2022 ore 17:00-18:00**

Incontro in videoconferenza di presentazione, riservato a docenti: per la successiva partecipazione sarà necessario iscriversi (a titolo gratuito) ad un portale che consente la gestione on-line di gare a squadre di matematica; ne verranno illustrate le caratteristiche e le modalità di iscrizione. Inoltre verrà descritto, se serve, come si svolge una gara a squadre

**- martedì 10 gennaio 2022 Ore 17:00-18:00**

Incontro in videoconferenza di simulazione, riservato a docenti iscritti: chi è iscritto al portale previsto potrà sperimentare come si partecipa ad una gara di matematica a squadre

**- martedì 17 gennaio 2023 ore 14:30-16:00 (allenamento)**

Per docenti e alunni: verranno formate squadre composte da un numero massimo di 7 alunni ciascuna; le squadre sperimenteranno le modalità di partecipazione ad una gara di matematica a squadre, supportate dai docenti

**- martedì 18 aprile 2023 ore 14:30-16:00 (Gara)**

Per docenti e alunni: verranno formate squadre composte da un numero massimo di 7 alunni ciascuna; le squadre sperimenteranno le modalità di partecipazione ad una gara di matematica a squadre, supportate dai docenti

### **3. Dove si partecipa:**

**presso la scuola di frequenza o plesso ospitante.** (Gli incontri preliminari per docenti saranno on-line, quindi da qualsiasi luogo)

### **4. Sussidi necessari per partecipare:**

- (a) Un locale idoneo ad ospitare la gara;**
- (b) un computer con connessione stabile ad Internet;**
- (c) una LIM con connessione stabile ad Internet (in alternativa, pc con videoproiettore e schermo o parete);**
- (d) la disponibilità a fotocopiare il materiale di gara, in numero di copie pari al numero dei partecipanti.**

### **5. Come si partecipa:**

- (a) Almeno un giorno prima della gara, l' insegnante scarica dal portale il testo della prova; iscrive nel portale le squadre alla gara** (quante vuole: nel nome delle squadre, si evitino nomi e cognomi di bambini, trattandosi di sito a visibilità libera; preferire nomi di scuola riconoscibili – per esempio Cittadella 1, 2, 3 per tre squadre; Padova VII Orsi, Padova VII Lupi per due squadre; S.Martino di Lupari Venere, Marte, Giove, Urano per quattro squadre)
- (b) Prima dell' orario previsto per l' allenamento o la gara, l' insegnante prepara i materiali per la gara** (una copia del testo per ciascun partecipante, alcuni foglietti per ogni gruppo necessari a consegnare le risposte, eventuali fogli per appunti).  
**Predisporre poi i gruppi:** per l'allenamento c'è più libertà di composizione; per la gara non ci sono controlli ma si prega di non superare il numero di 7 per ciascuna squadra. Le squadre saranno formate dall' insegnante secondo sua valutazione, anche miste tra le varie classi.
- (c) Se non basta l' aula, preferibilmente individuare un locale che possa contenere tutti i bambini partecipanti, suddivisi in squadre:** potrebbe essere anche una palestra, una sala-mensa, un atrio, un corridoio ampio, purché dotati dei sussidi informatici di cui al precedente punto 4.  
Al limite potrebbero andar bene anche più aule, ma in questo modo si perdono alcuni aspetti avvincenti della gara. Si valuti anche la possibilità di disporre le squadre per terra su tappetini o coperte, i bambini di solito si adattano a meraviglia.

### **6. Cosa accade nel giorno di allenamento o di gara:**

- (a) All' ora prevista la gara avrà inizio:** durante l' allenamento l' insegnante può intervenire per correggere eventuali errori materiali (per esempio, nel foglio-risposta si dimentica di scrivere il numero del quesito; oppure si dimentica di scrivere il nome della squadra...), ma anche dare qualche "dritta" per risolvere il quesito o per individuare errori di ragionamento; durante la gara "vera" l' insegnante cortesemente eviti interventi diretti ma sia imparziale e faccia rispettare le regole (i suoi alunni ne saranno grati)
- (b) I bambini cominciano a risolvere i problemi e a consegnare le possibili risposte.**
- (c) Gli insegnanti immettono le risposte attraverso l' apposita finestra resa disponibile dal portale su cui è possibile gestire la gara**

(d) La classifica, che sarà resa visibile sulla LIM o su schermo attraverso un videoproiettore connesso a Internet, si aggiornerà entro qualche minuto: in base all' aumento o alla diminuzione del punteggio della squadra, capiranno se hanno fornito una risposta giusta o sbagliata

(e) Dopo 90 minuti la gara avrà termine. La squadra che avrà più punti vincerà la gara

**7. Quali costi ci sono.**

Nessuno, trattandosi di una proposta sperimentale. Servono buona volontà e passione dei docenti

**8. Cosa si vince.**

Nulla, proprio perché non ci sono costi da sostenere.

**9. COSA VIENE RICHIESTO**

(a) Una mail indirizzata a [giocamat.pd@gmail.com](mailto:giocamat.pd@gmail.com) ENTRO LUNEDI' 19 DICEMBRE 2022, da parte di chi desidera ricevere l'invito alla videoconferenza di presentazione

(b) Unico vincolo, l' iscrizione al portale, necessaria per poter iscriversi, gestire e creare gare di matematica a squadre

(c) Per chi partecipasse a tutte le fasi, una breve relazione a commento dell' attività svolta

**Per altre informazioni:**

Prof.ssa Rosa Chiara (Presidente Ass. Geopiano)	3391161414	associazione.geopiano@gmail.com
Prof. Stelvio Andreatta (TGM – Ass. Geopiano)	3391125325	stelvio.andreatta@gmail.com
Prof. Elena Elvini (TGM - Ass. Geopiano)	3386393992	elena.elvini@gmail.com
Prof.ssa Donatella Colombo (Ass. Geopiano)	3393388278	donacolo@tin.it