

Regolamento gara GNU+Linux Day 2015

La gara sarà suddivisa in quattro prove.

Alla prima e seconda prova partecipa tutta la classe.

Alla terza e quarta prova vi parteciperanno sei squadre, una per ciascuna classe:

La competizione si svolgerà in Sala Convegni Palace a Spotorno.

- 1) Prova di cultura generale sull'informatica a risposta libera.
- 2) Prova di cultura generale sull'informatica.
- 3) Prova di abilità con Extreme Tux Racer;
- 4) Domande relative al software libero e non.

Ogni classe dovrà definire una squadra con un nome inerente il software libero.

La squadra sarà composta da 4 concorrenti:

1 concorrente per la terza prova;

3 concorrenti per la quarta prova.

Gli alunni non impegnati nella competizione, nella terza e quarta prova, potranno fare il tifo per la loro squadra. Si invitano gli alunni ad elaborare striscioni e slogan per dare forza alla loro squadra. Nella quarta prova non è consentito suggerire.

La prima prova coinvolgerà l'intera classe e verterà su un quiz a risposta libera.

Ogni classe dovrà sostenere un quiz a risposta libera, da svolgere in autonomia a casa o in classe.

Qualche giorno prima della gara, verrà consegnato a ciascuna classe il questionario da compilare. Gli alunni potranno ricevere l'aiuto di docenti, familiari, amici o altre persone, consultare libri, manuali, internet, ecc.

Lo scopo di questo gioco, oltre che far acquisire punti alla propria classe, è soprattutto di portare a conoscenza degli alunni tematiche spesso ignorate e stimolare l'apprendimento ed il rispetto di valori etici di base che sovente vengono disattesi.

Il punteggio sarà determinato in base al numero di risposte corrette.

Il quiz sarà composto da 6 domande:

Per ogni risposta esatta verranno assegnati alla squadra **40** punti,
per ogni risposta errata verranno tolti **10** punti,
per ogni risposta non data verranno tolti **20** punti.

La seconda prova coinvolgerà l'intera classe e verterà su un quiz a risposta multipla.

Ogni classe dovrà sostenere un quiz a risposta multipla, da svolgere in autonomia.

Il punteggio sarà determinato in base al numero di risposte corrette.

Il quiz sarà composto da 10 domande.

Per ogni risposta esatta verranno assegnati **40** punti,
per ogni risposta errata verranno tolti **10** punti.

Le domande a cui non viene data risposta verranno considerate errate, quindi per ciascuna verranno tolti **10** punti.

La terza prova si svolgerà su uno dei percorsi del gioco Extreme Tux Racer.

Il percorso sarà uguale per tutti i concorrenti.

Parteciperà al gioco un solo concorrente per ogni classe.

La prova sarà effettuata da un concorrente per volta: l'ordine di svolgimento sarà determinato per estrazione.

Il punteggio sarà determinato sia in base al tempo impiegato sia in base ai pesci catturati da Tux durante la discesa in base alla seguente formula:

Numero di pesci catturati + 150 – Numero di secondi impiegati per il completamento della prova.

La prova deve essere conclusa dal concorrente entro 3 minuti dalla partenza, in caso contrario verrà interrotta ed il punteggio sarà calcolato utilizzando il tempo massimo di 3 minuti.

Anche in caso di resa del concorrente il tempo considerato per il calcolo del punteggio sarà di 3 minuti.

La quarta prova si svolgerà in più manche.

Consisterà in una serie di domande sul software libero e non.

Parteciperanno alla prova tre squadre per ciascuna manche.

Non è possibile in questa prova consultare la documentazione.

Verrà posta una domanda per volta.

Ogni squadra avrà a disposizione una lavagnetta su cui scriverà la sua risposta.

Le classi saranno assegnate alla prima o alla seconda manche mediante estrazione a sorte.

Ogni squadra sarà formata da 3 alunni della stessa classe: un caposquadra e due coadiuvanti.

Il caposquadra dovrà scrivere la risposta sulla lavagnetta e mostrarla a tutti quando sarà chiesto; i due coadiuvanti potranno aiutarlo suggerendo le risposte da dare.

Fase eliminatoria.

Consiste in due manche in cui si fronteggiano tre classi per volta.

Questa fase consentirà alle squadre di guadagnare ulteriori punti e migliorare/mantenere la propria posizione in classifica.

Verrà posta una serie di 5 domande per ciascuna manche.

Posta la domanda i concorrenti (capisquadra) dovranno scrivere la risposta sulla lavagnetta entro 10".

Per ogni risposta esatta verranno assegnati alla squadra **60** punti da sommarsi al punteggio ottenuto nelle prove precedenti.

I 60 punti verranno assegnati ad ogni squadra che risponde in maniera corretta.

Quindi se più di una squadra risponde correttamente, a ciascuna di esse verranno assegnati 60 punti.

Le tre classi che avranno ottenuto il punteggio totale più alto (prima prova + seconda prova + terza prova + fase eliminatoria quarta prova) avranno accesso alla finale.

Le tre classi col punteggio inferiore saranno eliminate.

Nel caso in cui ci sia una condizione di parità per più di tre squadre con minor punteggio, a queste verrà posta una domanda di spareggio.

La squadra che risponde correttamente passa il turno.

Finale.

Si svolgerà in un'unica manche.

I punteggi fino a qui ottenuti non verranno piu' considerati: tutte le squadre dipartiranno da zero.

Verra' posta una serie di 5 domande.

I capisquadra potranno consultarsi con i due compagni che li coadiuvano e dovranno fornire la risposta entro ~5 secondi da quando e' stata posta la domanda.

Ogni risposta esatta fara' guadagnare 1 punto.

In caso di parita' di due squadre verra' posta una domanda di spareggio tra le due.

In caso di parita' di tutte e tre le squadre verra' posta una prima domanda di spareggio: chi risponde correttamente sara' il 1° classificato; si procedera' quindi ad una seconda domanda di spareggio per la determinazione del 2° e 3° classificato.

Dalla manche finale uscirà la classifica definitiva, e quindi verranno assegnati i premi al primo, secondo e terzo classificato.

Premio Creativo

E' previsto un premio speciale alla classe che realizza il migliore slogan sul software libero, a giudizio insindacabile della giuria (composta da 2 membri del Gouvonis, dal Giudice e, se presente, dall'Assessore alla Pubblica Istruzione del Comune di Spotorno).