

Regolamento del Digital Mate Training per i partecipanti

Provincia di Messina

1. Formazione in laboratorio

Gli studenti che sono stati selezionati per partecipare al Progetto Digital Mate Training hanno seguito due ore di attività di formazione in laboratorio con formatori del Dipartimento di Matematica dell'Università di Torino.

2. Iscrizione al training in piattaforma

Dopo le attività di formazione in laboratorio – ogni partecipante è stato contattato dai formatori del Dipartimento, ha ricevuto un accesso alla [piattaforma del Progetto Digital Mate Training](#) e una licenza personale e perpetua dell'Ambiente di Calcolo Evoluto Maple da installare sul proprio pc.

Puoi accedere in piattaforma con le tue credenziali ed entrare nel corso del Training per gli studenti di terza 2016/2017.

Alla stessa piattaforma accedono anche tutti gli studenti del Piemonte e della Valle d'Aosta, che seguiranno lo stesso training ma avranno regolamenti, gare e premi differenti.

3. Preparazione al training

Troverai nella sezione "Preparati al Training", il materiale utilizzato durante l'attività con i formatori in laboratorio, alcuni problemi con cui esercitarti e materiale illustrativo per l'utilizzo dell'Ambiente di Calcolo Evoluto Maple.

4. Training online

Dal 10 Dicembre 2016 al 15 marzo 2017 si svolgerà il Training online. Ogni 10 giorni, secondo il calendario presente in piattaforma, sarà pubblicato un problema, e sarai invitato a risolverlo mediante l'utilizzo di Maple. Una proposta di soluzione del problema sarà pubblicata 10 giorni dopo. Sotto ogni problema troverai:

- a. un **"Forum per le discussioni sul problema"**, che potrai utilizzare per fare domande ai tutor, confrontarti con gli altri partecipanti, proporre la tua soluzione;
- b. un servizio di **consegna online**, mediante il quale potrai consegnare la tua soluzione, che sarà valutata con gli stessi criteri utilizzati durante la gara. La consegna sarà aperta per 10 giorni dalla pubblicazione del problema; dopo la pubblicazione delle soluzioni ufficiali non sarà più possibile consegnare la tua soluzione. Non sono ammesse soluzioni in ritardo e non sarà fatta alcuna eccezione per motivi di correttezza. Qualche giorno dopo il termine della consegna riceverai una valutazione con feedback personalizzati e consigli su come migliorare il file;
- c. uno strumento di **autovalutazione**, che ti consigliamo di compilare dopo aver risolto ogni problema: ti aiuterà a capire meglio come vengono valutati i problemi;
- d. i tutor, dopo aver valutato tutte le soluzioni da voi proposte, pubblicheranno le **soluzioni consegnate** che ritengono più corrette, originali, interessanti.

La consegna della tua soluzione, gli interventi nei forum ti faranno guadagnare **"Digital Mate Coins"**, che saranno convertiti in punti aggiuntivi nella valutazione della gara finale, secondo la tabella visibile nel paragrafo seguente.

Ogni settimana si svolgerà un **tutorato online** della durata di un'ora: un tutor sarà a disposizione in web-conference per spiegare alcune funzionalità di Maple. In piattaforma, alla voce "Tutorato online", sono disponibili:

- il calendario dei tutorati con l'argomento previsto per ogni tutorato
- le istruzioni per collegarsi ad un tutorato

Per gli studenti di Messina è previsto un **tutorato aggiuntivo**, secondo un calendario specificato in piattaforma, durante il quale un tutor sarà a disposizione per domande sull'utilizzo di Maple e per eventuali chiarimenti sull'ultimo problema di cui è già stata pubblicata la soluzione.

La frequenza ai tutorati **non** è obbligatoria, si tratta di un supporto per imparare ad utilizzare l'Ambiente di Calcolo Evoluto Maple e per confrontarti con gli altri partecipanti.

5. Training avanzato

Dal 16 marzo 2017 al 1 maggio 2017 si svolgerà il training avanzato. Ogni circa 10 giorni sarà pubblicato un problema e sarà attivo uno strumento per la consegna. Allo scadere del termine per la consegna sarà pubblicata una proposta di soluzione; inoltre **sarà chiesto a tutti coloro che hanno consegnato la propria soluzione di valutare alcune soluzioni di altri partecipanti**. Avrete una settimana di tempo per effettuare le valutazioni. Ulteriori dettagli saranno forniti in seguito in piattaforma.

6. I Digital Mate Coins (DMC)

6.1. Guadagnare DMC

Durante il training (dal 10/12/2016 al 15/03/2017):

- Per ogni intervento pertinente effettuato guadagnerai 3 DMC.
- Ogni volta che consegnerai la tua soluzione di un problema attraverso l'apposita consegna online, un tutor provvederà alla valutazione e le attribuirà un punteggio da 0 a 100 DMC in base ai criteri stabiliti nella rubrica di valutazione pubblicata tra le regole del training.
- Ogni volta che completerai un'autovalutazione guadagnerai 3 DMC.
- Le assegnazioni di altri DMC aggiuntivi saranno specificate in seguito.

Potrai vedere il tuo punteggio aggiornato attraverso il pannello "Digital Mate Coins", cliccando su "Il mio saldo". La somma dei DMC guadagnati corrisponde alla voce "Totale corso". E' inoltre visibile la tua posizione in classifica rispetto agli altri partecipanti.

Durante il training avanzato (dal 16/03/2017 al 1/05/2017)

- Per ogni soluzione di un problema consegnata potrai ottenere fino a 100 DMC
- Per la valutazione delle consegne degli altri partecipanti potrai guadagnare fino a 100 DMC
- L'attribuzione di ulteriori punteggi sarà specificata in seguito.

6.2. Conversione dei DMC

I DMC guadagnati entro il 1 maggio 2017 saranno convertiti in punti bonus (fino ad un massimo di 30) secondo la seguente regola di conversione:

$$Punti\ bonus = floor\left(\frac{DMC}{60}\right)$$

Si ottengono cioè dividendo il numero di DMC guadagnati per 60 e approssimando il risultato per difetto.

5.3. Badge

Al raggiungimento di determinate soglie di DMC o al completamento di alcune attività potrai ricevere dei Badge, cioè medaglie che saranno visibili sul tuo profilo in piattaforma.

7. Gara finale

Tutti gli studenti partecipanti al training online potranno sostenere la **gara finale**, che si svolgerà il **2 maggio 2017** alle ore 15.00. I finalisti avranno 2 ore a disposizione per risolvere un problema con l'ACE Maple e consegnarlo online. Ulteriori dettagli sulla gara finale saranno comunicati in seguito. Gli elaborati saranno valutati da una commissione nominata per l'occasione secondo la griglia di valutazione diffusa. Al punteggio derivante dalla valutazione del problema che avrai consegnato (da 0 a 100) saranno aggiunti i punti bonus guadagnati durante il training in piattaforma, secondo la regola di conversione riportata al paragrafo precedente, fino ad un massimo di 30 punti. Il punteggio massimo della gara finale sarà dunque 130. La Fondazione Bonino-Pulejo di Messina premierà i primi 8 classificati.

8. Certificazione

A tutti i partecipanti al training online che avranno

- a. partecipato alla gara finale
- b. ottenuto almeno 300 DMC entro il 1/05/2017

sarà rilasciato un attestato di partecipazione al Progetto Digital Mate Training per un totale di 60 ore che la scuola può riconoscere per l'Alternanza Scuola Lavoro.