

## XI Staffetta Creativa di Modellizzazione Matematica

La staffetta è una **gara di gruppo** che intende stimolare la creatività dei ragazzi, in un sano spirito di competizione.

### La Gara è rivolta a gruppi-classe

Sono invitati a partecipare gli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. La competizione consente ai ragazzi di svolgere oltre al ruolo di *concorrenti* anche quello, per loro insolito ed altamente formativo, di *autori* e *valutatori*.

### Le 3 fasi della gara vedono i ragazzi come protagonisti.

iscrizione  
ricevimento e passaggio del testimone  
votazione

### Iscrizione on-line:

La gara è riservata agli studenti iscritti ad un laboratorio M&R o alla Gara di Modellizzazione Matematica.

### Commissione giudicatrice

#### • Giuria popolare

Ciascun gruppo potrà esprimere il proprio giudizio sia sulla soluzione dei quesiti, sia sui quesiti originali della propria sezione (ad eccezione dei quesiti risolti e proposti dal gruppo).

#### • Giuria di esperti (anonima)

Ciascun commissario esprimerà il proprio voto sia sulla soluzione dei quesiti, sia sui quesiti originali della sezione, secondo le modalità e i criteri specificati nella scheda di votazione.

**La proclamazione dei vincitori sarà trasmessa in diretta streaming.**

## XXVII Concorso Comunicazione Matematica

Il Convegno

*Esperienze a Confronto*  
Perugia, aprile 2026

offre l'occasione per un confronto diretto di tutte le componenti coinvolte nell'innovazione.

Al Convegno è abbinato il **Concorso di Comunicazione Matematica** riservato esclusivamente agli Studenti dei Laboratori M&R.

Le comunicazioni, in formato multimediale, frutto del lavoro di approfondimento sui temi M&R, sono elaborate da gruppi di studenti con la supervisione dei Docenti Tutor. L'argomento affrontato deve essere connesso ai temi svolti nei Laboratori Sperimentali.

**Giuria tecnica** composta da Docenti di Scuola Superiore e Universitari, è chiamata a valutare

- l'originalità dell'idea e la sintonia con lo spirito M&R
- la realizzazione multimediale e la qualità della presentazione e assegna tre premi per ciascuna categoria.

**Giuria Popolare** composta dagli studenti partecipanti al Convegno, sceglie la migliore comunicazione indipendentemente dalla categoria.

**Premi** La Giuria tecnica assegna fino a tre premi per ciascuna categoria e può assegnare ulteriori premi e menzioni speciali.

**Il convegno e la cerimonia di premiazione saranno trasmessi in diretta streaming.**

# Matematica & Realtà



VIGNETTA di LUIGI ALUFFI



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
PERUGIA

Per i dettagli consultare il sito  
[www.matematicaerealta.cloud](http://www.matematicaerealta.cloud)



## CONTATTI

Segreteria M&R

Dipartimento di Matematica e Informatica Università degli Studi di Perugia - Via L. Vanvitelli 1, 06123 Perugia

[matematicaerealta@gmail.com](mailto:matematicaerealta@gmail.com)  
[www.matematicaerealta.cloud](http://www.matematicaerealta.cloud)

**Innovazione didattica  
in Matematica**

## Laboratori PCTO X Ciclo

Matematica&Realtà mette a disposizione delle Scuole interessate il Laboratorio MultimediaLab e la sua pluriennale esperienza nell'ambito della terza missione, per offrire agli studenti un Percorso per le Competenze Trasparenti e l'Orientamento nello spirito M&R.

**Descrizione.** Sotto la guida di esperti i ragazzi dovranno cimentarsi nella veste di "divulgatori in erba", prendendo coscienza di un'attività fondamentale dei ricercatori universitari: la divulgazione scientifica.

M&R mette a disposizione consulenza scientifica, supporto tecnico e un ampio ventaglio di temi di attualità (salute, economia, società, biotecnologia, medicina, ingegneria, etc.).

**Fasi.** Il percorso prevede una fase preliminare di formazione seguita da quattro fasi:

**progettazione, elaborazione, diffusione, pubblicazione.**

I ragazzi avranno l'opportunità di presentare il risultato della loro esperienza nell'ambito del Meeting Nazionale Esperienze a Confronto alla presenza di una vasta platea di studenti ed insegnanti provenienti da tutta Italia.

Le loro presentazioni parteciperanno al **Concorso Migliore Comunicazione Matematica**. Inoltre i materiali prodotti saranno inseriti nel sito M&R e i migliori articoli saranno inviati per la pubblicazione in una rivista digitale di divulgazione scientifica

## Laboratori di Sperimentazione Didattica XXVII ciclo

Su quale cambiamento operare oggi nella Scuola c'è un buon accordo di tutti i Soggetti coinvolti: passare dall'attuale *trasmissione di conoscenze* ad una *formazione per competenze*. Il pomo della discordia è su *come operare il cambiamento*. M&R ha una proposta concreta, basata sull'integrazione dinamica fra Matematica e Mondo Reale, sperimentata sul campo da vari anni.

Attraverso una piattaforma e-learning, M&R mette a disposizione dei Docenti

- percorsi didattici già sperimentati (lezioni, test di valutazione, temi di approfondimento)
- learning-objects frutto della collaborazione fra i Docenti delle Scuole coinvolte e dell'Università
- quesiti periodici con soluzione differita

Su richiesta è possibile concordare:

- Incontri a distanza real-time tenuti da esperti M&R con la partecipazione attiva dei ragazzi (di uno o più laboratori).
- Percorsi di educazione civica secondo M&R

Gli studenti che frequentano i laboratori sono ammessi gratuitamente alla Gara di Modellizzazione Matematica, al Concorso Migliore Comunicazione e alla Staffetta Creativa.

## XV Gara Modellizzazione Matematica

La gara è una competizione individuale riconosciuta dal Ministero dell'Istruzione per la valorizzazione delle eccellenze. Consiste nell'affrontare problematiche del quotidiano attraverso l'interpretazione o costruzione di modelli matematici elementari.

La competizione non è né un'eliminazione olimpica, né una maratona *una tantum*, ma vuole essere un'opportunità per *mettere in gioco* le proprie competenze matematiche di base e promuovere un più *corretto stile di vita* in Matematica.

### Fasi

La gara è individuale e si articola in due fasi:

- **eliminazione:** marzo 2026, c/o la propria Scuola
- **finale:** aprile 2026, Perugia, c/o Dip. Matematica e Informatica

### Allenamento

M&R propone una vasta gamma di sfide. Un'altra valida opportunità è anche offerta dal **Concorso Migliore Sfida**, l'edizione, ove i ragazzi sono autori delle sfide.

**Commissione giudicatrice** composta da Docenti di Scuola Superiore e Universitari. Gli elaborati sono sottoposti al giudizio in **forma anonima**. Assegna tre premi per ogni categoria.

**Contributo di partecipazione:** 10 €. L'iscrizione è online.

**La proclamazione dei vincitori si terrà in diretta streaming.**

Qualora si renda necessario le attività saranno svolte parzialmente o totalmente online

### CATEGORIE

Matematica&Realtà è un progetto nazionale del Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Perugia, rivolto a Docenti e Studenti delle Scuole di ogni ordine e grado e finalizzato a stimolare una profonda innovazione didattica in Matematica.

Lo spirito M&R è quello di un approccio sperimentale alla Matematica e propone un'educazione alla modellizzazione con strumenti elementari.



	Livello scolastico	Tema
E	II-IV Primaria	Primi elementi di Matematica&Realtà
SJ	V Primaria	Riferimenti e codici del quotidiano.
	I Sec. I grado	Rappresentazione grafica della realtà.
J	II-III Sec. I grado	Proporzionalità e linearità nella vita reale.
B	I-II Sec II grado	Introduzione al linguaggio matematico della realtà. Equazioni e disequazioni elementari.
M	III Sec II grado	Modelli elementari della realtà: dai modelli lineari ai modelli non lineari.
A	IV-V Sec II grado	Le funzioni elementari strumento base della modellizzazione: dalle funzioni esponenziali alle funzioni periodiche.