



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
Istituto Comprensivo Statale "V. Vivaldi" Catanzaro

Viale Crotone, 57 - 88100 Catanzaro - Tel. 0961 31056

e-mail: czic86700c@istruzione.it - pec: czic86700c@pec.istruzione.it sito web: www.icvivaldicatanzaro.edu.it

Cod.Mecc. CZIC86700C Distretto n.1 - Codice fiscale 97061430795 - Cod. Univoco: UFOMBW

Ai Sigg. Genitori degli Alunni
Ai Sigg. Docenti
Agli Alunni:
Scuola Primaria (classi 4[^] - 5[^])
Scuola Sec. di I grado (classi 1[^] - 2[^] - 3[^])
Al Sito Web
Agli Atti
E p.c. al DSGA -SEDE

Oggetto: "Giochi d'Autunno 2023 XXIII edizione".

Si comunica che giorno **16/11/2023 alle ore 17.00**, per gli alunni iscritti alla competizione in oggetto, che hanno già provveduto a consegnare la quota di partecipazione, si terranno le prove dei "Giochi d'Autunno 2023", organizzati dal Centro PRISTEM dell'Università Bocconi di Milano.

Si precisa che la competizione si svolgerà online collegandosi al sito <http://gare.giochimatematici.unibocconi.it>, gli alunni iscritti prima dell'inizio della gara dovranno registrarsi sulla stessa piattaforma, come da istruzione allegate.

Una volta effettuata la registrazione potranno accedere alla piattaforma inserendo il codice identificativo della scuola e la categoria di appartenenza:

- categoria CE – per gli studenti delle classi 4[^] e 5[^] della Scuola Primaria;
- categoria C1 – per gli studenti di prima e seconda della Scuola Secondaria di I grado;
- categoria C2 – per gli studenti della terza classe della Scuola Secondaria di I grado.

Il **codice identificativo** del nostro istituto per la registrazione alla gara e lo svolgimento della stessa è **2192**.

Si comunica inoltre, che gli alunni potranno partecipare **agli allenamenti online che si terranno tra l'8 il 12 novembre.**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Maria Antonietta CREA

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, c. 2, D. Lgs. n. 39/1993

GIOCHI D'AUTUNNO 2023 – MODALITÀ ONLINE

Istruzioni per i giocatori

Ogni concorrente – iscritto ai “Giochi d’Autunno” dalla scuola frequentata - deve registrarsi obbligatoriamente sulla piattaforma <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/> scegliendo il proprio profilo in base all’età. Nel caso la registrazione fosse già stata effettuata in passato per la partecipazione ad altri nostri eventi, è possibile utilizzare le credenziali già in proprio possesso.

Nel caso il giocatore avesse dimenticato la password, dovrà cliccare sul link “Password Dimenticata” <https://gare.giochimatematici.unibocconi.it/forgot-password> nella schermata di accesso.

In fase di registrazione, per i minori di anni 14, è necessario il supporto di un genitore o tutore. Ogni genitore può iscrivere più giocatori. **Ogni concorrente deve usare un indirizzo email personale abilitato alla ricezione di posta elettronica proveniente da mittenti esterni alla scuola.**

La fase di registrazione prevede l’invio di mail di verifica degli indirizzi di posta elettronica utilizzati; è necessario verificare anche nella cartella nella posta indesiderata o spam il loro arrivo. La mail di verifica contiene un link che deve essere cliccato per completare la fase di registrazione.

Una volta completata la registrazione, si potrà accedere alla piattaforma ed effettuare l’iscrizione agli allenamenti e successivamente alla gara del 16 novembre, utilizzando le credenziali (username e password) e il codice identificativo della scuola frequentata - fornito dal docente responsabile dell’Istituto frequentato (referente per la gara).

Durante lo svolgimento della competizione, è fondamentale salvare di volta in volta le vostre risposte utilizzando il bottone “Salva e continua”, in modo da minimizzare il rischio di perdita dei dati. Per consegnare il lavoro e fermare il tempo di consegna, cliccare sul bottone “Consegna finale”.

Le risposte ai quesiti vanno date in maniera coerente, quindi se si chiede un nome, scrivere il nome per intero, se viene richiesto un numero intero usare solo cifre. Il giorno della gara, il 16 novembre, è necessario collegarsi qualche decina di minuti prima dell’inizio, per verificare che tutto funzioni correttamente.

La gara termina allo scadere del tempo o non appena si seleziona il bottone “Consegna finale”. I risultati saranno disponibili nei tempi definiti dal regolamento.

Ricordiamo che per tutte le problematiche legate alla piattaforma è disponibile (dal 2 al 23 novembre) il servizio di assistenza: helpdesk@giochimatematici.unibocconi.it