



LICEO CLASSICO LINGUISTICO E SCIENZE UMANE "B. R. MOTZO"
VIALE COLOMBO 59/A - 09045 QUARTU SANT'ELENA (CA)
Codice Fiscale 92168540927 – Codice Ministeriale: capc09000e
Telefono centralino 070825629
capc09000e@istruzione.it - capc09000e@pec.istruzione.it



REGOLAMENTO GARA DI LETTURA TECNOLOGICA
Reading Time, Book Challenge: Caccia ai libri, il nostro tesoro...
EDIZIONE 2022-2023

Titolo I – La gara e le sue fasi

Articolo 1. La gara

La gara di lettura tecnologica *Reading Time, Book Challenge: Caccia ai libri, il nostro tesoro...* a.s. 2022-2023 è un gioco a squadre che vede le classi SECONDE dell'Istituto sfidarsi in una gara con tre fasi distinte: 1. fase eliminatoria 2. semifinale 3. finale. L'argomento della sfida è la lettura e l'analisi approfondita, a partire dal mese di dicembre 2022 e fino al 30 aprile 2023, del seguente libro per le Classi II = Romanzo di Matteo Porru, *Quando sarai grande*.

Articolo 2. Le eliminatorie

Le eliminatorie si svolgeranno entro maggio 2023 (data da definire) e consisteranno in 3 sfide consecutive nell'arco di una mattinata (09.00 -13.00): 1. una "caccia tecnologica" con quesiti/indizi in modulo on line Google o Panquiz: ore 9.00 – 10.00. Parteciperanno alla sfida successiva le classi che avranno totalizzato almeno il 70% di risposte corrette. 2. La seconda sfida vedrà le squadre impegnate nella soluzione di un Cruciverba con chiave on line e/o stampato: ore 10.30 – 11.30. Parteciperanno alla sfida successiva le classi che avranno totalizzato almeno il 70% di risposte corrette 3. Accederanno all'ultima competizione, che consisterà in blocchi di almeno 5 quesiti (Quizzone), le squadre che avranno ottenuto il punteggio più alto: ore 12.00 – 13.00. Sarà proclamata vincitrice la classe che avrà totalizzato il maggior numero di punti. In caso di parità il Comitato di Gara provvederà a formulare ulteriori quesiti per lo spareggio.

Titolo II – Garante, spazi e strumenti

Articolo 3. Garante

Vigileranno sul corretto svolgimento della sfida il Comitato di Gara composto da n. 2 docenti interni (non delle classi partecipanti): Prof. (da nominare) + Prof. (da nominare) e da n. 1 eventuale componente esterno (da nominare) oltre ai docenti del Gruppo di Progetto (GdP)

Articolo 4. Spazi

Le gare si svolgeranno in aule e/o spazi dell'istituto da individuare.

Articolo 5. Strumenti

Durante lo svolgimento delle prove sarà consentito soltanto l'utilizzo dei seguenti strumenti, preventivamente verificati in aula: 1 PC connesso alla Rete, KIT LIM o Digital Board, 1 eventuale dispositivo mobile dotato di connessione (con QR Code Reader). L'Animatore Digitale nel mese di febbraio/marzo farà una dimostrazione alle classi partecipanti sulle procedure da seguire. Non potranno essere utilizzati i libri letti, appunti e telefoni cellulari personali. In caso di mancato rispetto delle regole il Comitato di Gara decreterà l'annullamento della prova e l'esclusione dalla gara.

Titolo III – Premiazione

Articolo 6. Squadra vincente

Sarà proclamata vincitrice della gara la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Articolo 7. Premi

Gli studenti della squadra vincitrice riceveranno l'attestato di vincita e un premio di classe (fornitura libri)