



REGOLAMENTO GARA DI LESSICO Greco - Latino EDIZIONE 2022-2023

Titolo I – La gara e le sue fasi

Articolo 1. La gara

La gara di lessico GRECO e/o LATINO è un gioco a squadre (categoria: coppia o piccolo gruppo max 5 persone) destinato alle classi PRIME (con disciplina greco/latino) dell'Istituto che si sfidano in una gara con tre fasi distinte: 1. fase base 2. fase intermedia 3. fase avanzata. Tematiche della sfida lessicale sono le seguenti:

- **La guerra**
- **L'amore/gli affetti**
- **Gli animali/la natura**
- **La vita quotidiana/le attività**

A partire dal mese di gennaio 2023 saranno fornite ai partecipanti le batterie lessicali (100 parole per ogni livello) su cui esercitarsi e da cui saranno estratte le parole per le gare.

Articolo 2. Le eliminatorie

Le eliminatorie si svolgeranno ai primi di giugno 2023 (data da definire) e consisteranno in 3 sfide consecutive nell'arco di una mattinata (09.00 -13.00): 1. Livello BASE con modulo on line, ore 9.00 – 10.00. Parteciperanno alla sfida successiva le squadre che avranno totalizzato almeno il 70% di risposte corrette. 2. Livello INTERMEDIO. La seconda sfida vedrà le squadre impegnate in un quiz on line: ore 10.30 – 11.30. Parteciperanno alla sfida successiva le squadre che avranno totalizzato almeno il 70% di risposte corrette 3. Livello AVANZATO. Accederanno all'ultima competizione, che consisterà in una serie di quesiti a voce con il supporto di una Ruota/Wheel on line (scelta casuale), le squadre che avranno ottenuto il punteggio più alto: ore 12.00 – 13.00. Sarà proclamata vincitrice di ogni livello la squadra 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 (CdG che funge anche da CTS) composto da n. 2 docenti interni (non delle classi partecipanti): Prof. (da definire) e Prof.ssa (da definire), da n. 1 eventuale componente esterno (da nominare) e i 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: PC connesso alla Rete, KIT LIM. L'Animatore Digitale nel mese di febbraio/marzo farà una dimostrazione alle classi partecipanti sulle procedure da seguire. Non potranno essere utilizzati appunti né altro materiale di studio e i telefoni cellulari personali. In caso di mancato rispetto delle regole il Comitato di Gara decreterà l'annullamento della prova ed esclusione dalla gara.

Titolo III – Premiazione

Articolo 6. Squadra vincente

Sarà proclamata vincitrice della gara una squadra/gruppo per ogni livello.

Articolo 7. Premi

Gli studenti delle squadre vincitrici riceveranno un attestato di vincita e un premio simbolico. Tutti i partecipanti alla gara inoltre riceveranno un attestato di partecipazione.