



LICEO CLASSICO STATALE "F. CAPECE"

*Indirizzi: Classico, Scientifico Ordinario, Scientifico Sportivo,
Linguistico EsaBac, Linguistico Internazionale Spagnolo*



Piazza A. Moro, 29 - 73024 Maglie (Le)

Tel. 0836/484301

Web: www.liceocapece.edu.it - Email: lepc01000g@istruzione.it

Posta certificata: lepc01000g@pec.istruzione.it

CIRCOLARE N. 362

Maglie, 28 febbraio 2026

**Agli Studenti delle classi
1AC-2AC-2BC-3BS-4AC-4BC-5BS-5BI
Alle Famiglie
Ai Docenti**

Oggetto: Semifinali "Olimpiadi della Cultura e del Talento" – Melfi 7 marzo 2026

Si comunica che **sabato 7 marzo 2026** gli studenti delle squadre di seguito elencate, accompagnati dai docenti Corvaglia C., Cueto M., Plenteda L. parteciperanno alle semifinali delle **"Olimpiadi della Cultura e del Talento"** che si svolgeranno a Melfi.

Gli studenti si ritroveranno al Megaparcheggio di via Otranto alle ore 04.30 muniti di un documento di identità valido e dell'autorizzazione firmata (tagliando giallo) dai genitori che consegneranno ai docenti accompagnatori. Il rientro a Maglie presso il Megaparcheggio è previsto per le ore 20.00 circa.

Il costo per la partecipazione è di **€ 28,00**. Il versamento dovrà essere effettuato esclusivamente tramite il sistema **PagoPA** accedendo alla sezione dedicata sul Registro Elettronico entro e non oltre il 5 marzo 2026.

Si allega la comunicazione ufficiale dell'App da installare sul proprio cellulare per l'esecuzione della prova.

**La Docente Referente del progetto
Prof.ssa Luciana Pastore**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Anna Antonica

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, comma 2, D. Lgs. n. 39/93

SQUADRE PARTECIPANTI

Squadre	Studenti	Squadre	Studenti
I sei di denari del Capece	Fersini L.	Sestetto Classico	Costa F.
	De Donno P.		De Riccardis N.E.
	Montesardo D.A.		Del Vecchio M.
	Caroppo C.E.		Pasanisi N.
	Antonaci E.		Vilei E.
	De Blasi E.		Zecca A.
Invicti Capece	Accoto F.	V B Int	Andriani G.
	Conte C.M.		Chilla A.
	Giorgiani A.		Bono V.
	Plenteda G.		Stefanizzi S.
	Galati G.		Pasca E.
	Toscano V.		Gnoni L.
Kolla	Pellegrino L.	Mus	Piconese C.A.
	Puglisi S.		Rizzo C.
	Iurlaro G.		Rizzelli E.
	Luminoso F.		Luchena N.
	Pais N.G.		Micocci S.
	Paiano L.D.		Papadia A.
Lumina	Iannone C.	Quibit	Ferramosca G.
	Giordano A.G.		Cursano G.
	Rizzo V.		Mangia L.
	De Nicola E.L.		Scarpa A.
	Firpo E.T.		De Pascalis M.
	Colazzo M.L.		Stifani M.



APPLICAZIONE: MODALITA' DI UTILIZZO

Come noto le risposte ai test dovranno essere fornite tramite un'app disponibile sia per dispositivi Android che per dispositivi IOS, si precisa che eventualmente lo stesso dispositivo può essere utilizzato per differenti membri della stessa squadra. A tal fine dovrà essere premura di ogni squadra:

- aver provveduto ad installare l'app scaricandola, gratuitamente, da Play Store (Android), App Store (Apple) o tramite i link seguenti:
 - [iOS](#)
 - [Android](#)
- arrivare alla prova con il device sufficientemente carico e funzionante.

Per garantire la regolarità della prova e non incorrere in squalifiche e penalizzazioni bisognerà osservare le seguenti indicazioni:

- Durante lo svolgimento della prova non sono ammessi dispositivi elettronici (smartphone, tablet, smartwatch, calcolatrici, etc.) ad eccezione del dispositivo utilizzato per rispondere alle domande. Chi verrà sorpreso con altri dispositivi verrà sospeso dalla gara, riceverà l'assegnazione automatica di -32 punti e la prova verrà considerata nulla;
- la prova dovrà essere svolta con il device impostato in modalità aereo, al riguardo si specifica che l'app monitora lo stato della connessione ed una eventuale riconnessione comporta l'assegnazione automatica di -32 punti e la prova verrà considerata nulla;
- l'app è progettata per rilevare se viene messa in background (dovrà essere sempre l'unica app aperta a schermo intero), e in quel caso il concorrente dovrà immediatamente rientrare nell'app. L'applicazione finisce in background se il cellulare si blocca o se lo schermo si spegne; quindi, è fortemente consigliato disattivare lo spegnimento dello schermo tramite le impostazioni del proprio dispositivo. Nel momento in cui l'applicazione dovesse andare in background bisogna informare immediatamente un componente dello staff alzando la mano, per ottenere un pin di sblocco. Qualora l'app finisca in background molteplici volte durante la prova o nel caso in cui non si avverta lo staff tempestivamente, sarà valutato il provvedimento di squalifica con assegnazione di -32 punti;
- l'app non può essere chiusa pena la squalifica, in caso di crash (e quindi chiusura dell'app) avvisare tempestivamente lo staff che valuterà il da farsi;
- qualsiasi comunicazione appaia sullo schermo va letta attentamente prima di procedere premendo 'ok', in caso di dubbio rivolgersi sempre allo staff;
- ogni componente della squadra dovrà essere a conoscenza del codice alfanumerico identificativo della squadra (reperibile dall'area utenti), in quanto andrà inserito all'interno del test insieme al nome del componente che deve svolgere la singola prova;
- le risposte possono essere inviate solo disattivando la modalità aereo. Una volta terminata la prova lo staff darà il permesso di disattivare la modalità aereo e riattivare la connessione dati e le risposte dovranno essere inviate all'organizzazione (l'invio non avviene in modo automatico). Si consiglia quindi di prestare attenzione nell'invio della prova.

Infine, onde svolgere al meglio la prova si prega di fare attenzione ai seguenti punti:

- il consumo di dati per l'invio dei risultati alla fine della prova è inferiore al megabyte, assicurarsi di avere la possibilità di connettersi (anche tramite hotspot con altri dispositivi);
- Sullo schermo le possibili risposte (A, B, C, D, NON SO) appaiono in ordine casuale e differente tra una domanda e un'altra e tra un dispositivo ed un altro, quindi consigliamo di prestare particolare attenzione alla posizione delle lettere;



- Una volta giunti alla fine del quiz, nel momento in cui il dispositivo sarà riconnesso ad internet, il concorrente visualizzerà il riepilogo delle risposte inserite e, prima di cliccare su “invia risposte”, sarà necessario eseguire uno screenshot della stringa di risposte, in modo da gestire l'eventuale insorgere di problematiche.
- l'app è programmata perché lo schermo non si spenga durante l'immissione delle risposte, valutare questa cosa ai fini della durata della batteria nell'arco di tutta la prova. A titolo semplificativo, si riportano di seguito i passaggi da eseguire e le schermate principali di interfaccia (riferirsi alle immagini nelle pagine seguenti):
 1. Effettuare il login inserendo il codice squadra e il nome dello studente (figura 1).
 2. Una volta effettuato il login comparirà una schermata iniziale con il programma della giornata (quello riportato è un esempio). Cliccare “inizia un quiz” (figura 2).
 3. Per iniziare il quiz inserire il codice quiz che verrà comunicato e proiettato dall'organizzazione per ogni prova (figura 3).
 4. Dopo aver inserito il codice, controllare che i dati sulla schermata corrispondano a quelli della propria squadra (figura 4).
 5. La prova deve essere effettuata in modalità aereo. Nel caso in cui questa non venisse selezionata prima dell'inizio della prova apparirà una schermata di avviso (figura 5). Finché il dispositivo non si trova in modalità aereo, l'app non consente di iniziare il quiz.
 6. Per rispondere alle singole domande cliccare sulla risposta che si ritiene corretta o su “non so” (figura 6).
 7. Una volta individuata la risposta cliccare su conferma. Apparirà una schermata di conferma per la risposta data (figura 7). In caso positivo cliccare su procedi.
 8. Nel caso l'app rilevi una chiusura, si bloccherà e sarà necessario contattare lo staff per sbloccarla (figura 8).
 9. Nel caso l'app rilevi una connessione ad Internet, la squadra sarà squalificata dalla prova e riceverà la penalità come da regolamento (figura 9).
 10. Una volta giunti all'ultima domanda apparirà la schermata in figura 10.
 11. Non appena il dispositivo risulterà essere connesso ad internet, uscendo dalla modalità aereo, sarà possibile visualizzare la stringa delle risposte (figura 11), qui bisognerà effettuare uno screenshot. Unicamente dopo aver eseguito quest'operazione, si potrà inviare la stringa delle risposte cliccando su “invia risposte”.
 12. Prima di effettuare il logout, assicurarsi che l'invio delle risposte sia andato a buon fine (figura 12).



CAMPIONATI della CULTURA e del TALENTO

17ESIMA EDIZIONE – A.S. 2025-2026



Figura 1

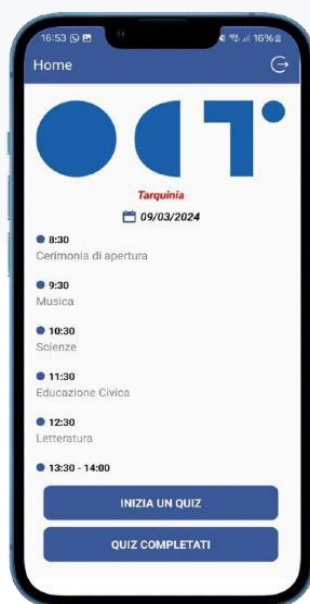


Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5

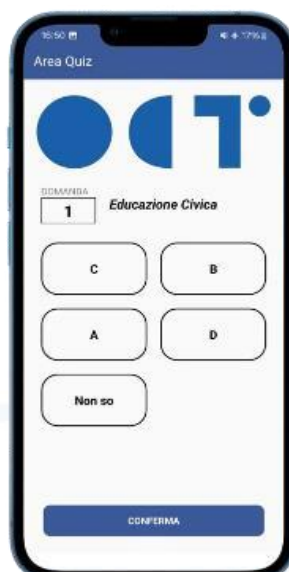


Figura 6



Figura 7



Figura 8

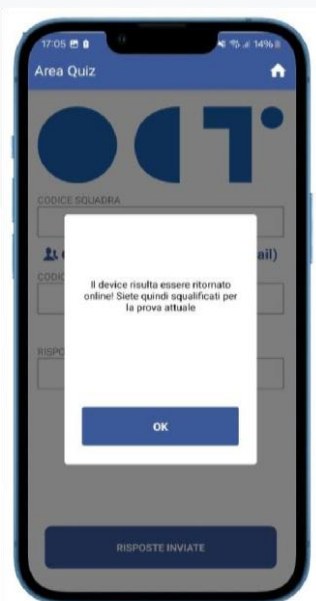


Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12