

Alkindi 2018-2019 : création d'équipes

1) Imprimer les codes de participants

Depuis votre interface coordinateur, dans l'onglet groupes ou établissement, sélectionner la ligne pour laquelle vous souhaitez imprimer les codes, et cliquez, en bas de l'onglet sur "Imprimer les codes".



Une page s'ouvre alors, vous permettant d'imprimer tous les codes des élèves.

Distribuez ensuite ces coupons avec les codes à vos élèves, en leur indiquant bien de ne pas les perdre.

2) Élève : création de compte

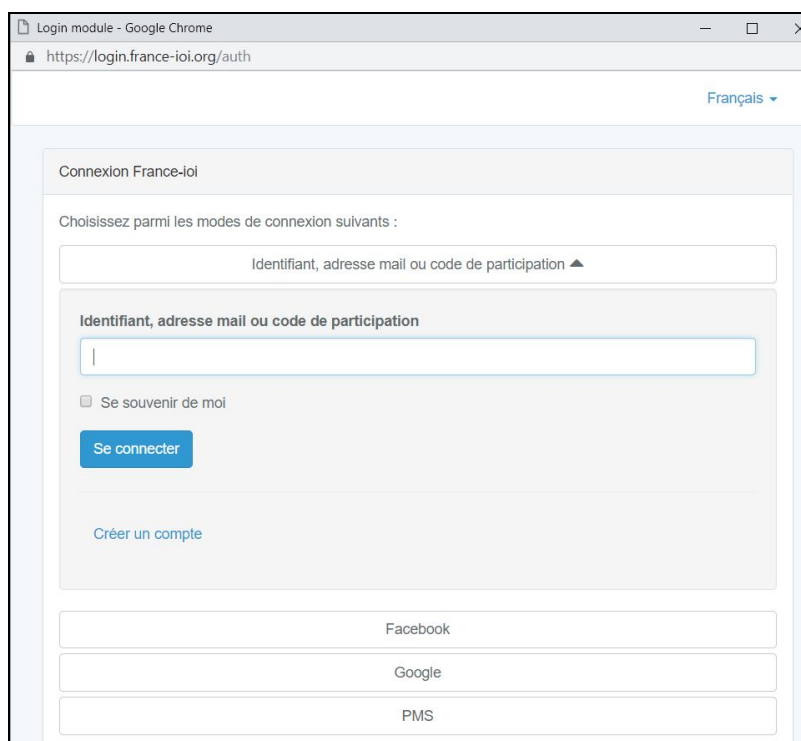
Pour participer au 2e tour, chaque élève doit se connecter sur : suite.concours-alkindi.fr

La page suivante s'affiche.



La page explique la procédure. Si l'élève a déjà un compte France-ioi créé lors d'une autre occasion, il peut l'utiliser pour se connecter. Son code de participant lui sera alors demandé.

Sinon, l'élève clique sur "Se connecter". L'écran suivant apparaît :

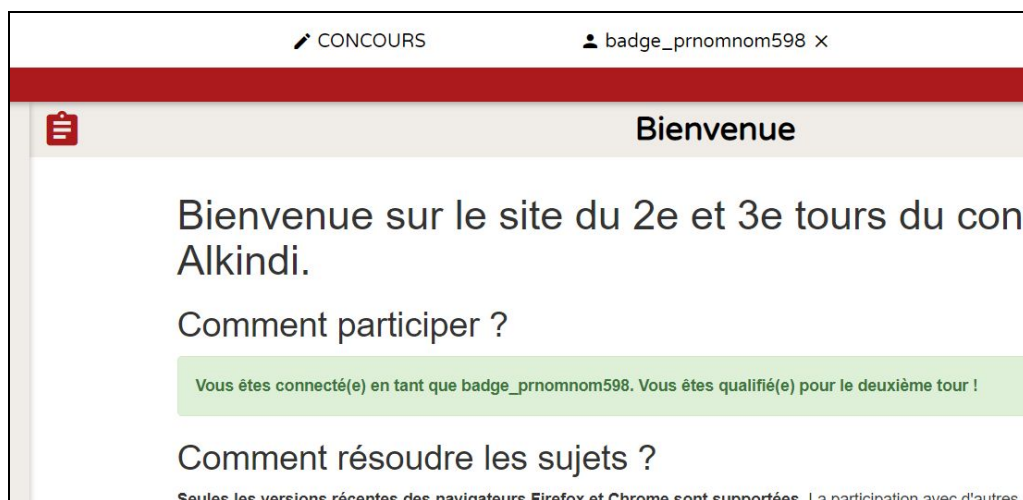


L'élève saisit son code de participant Alkindi, constitué d'une lettre suivie d'une douzaine de chiffres, puis clique sur se connecter.

La page suivante s'affiche, l'élève clique sur "Autoriser".



La fenêtre d'authentification se referme. L'élève est alors connecté sur la plateforme :



Si un message indique toujours que l'élève n'est pas connecté, recharger la page.

Cliquer ensuite sur Concours. Une page de présentation du principe du concours s'affiche.

CONCOURS badge_pnomnom598 x

Concours officiels

Bienvenue sur le site du 2e et 3e tours du concours Alkindi.

Le 2e tour se déroulera du 4 février au 16 mars. Consultez le [Manuel du concours](#) pour des précisions sur les règles et les modalités de participation des équipes.

Le 2e tour sera constitué d'un certain nombre de sujets que votre équipe devra résoudre avant le 3e tour, qui se déroulera du 21 mars au 6 avril, et lors duquel les mêmes sujets seront à résoudre.

Attention : les équipes ayant obtenu le même nombre de points au 3e tour seront départagées en fonction de la tentative et l'obtention de ce score et le plus court. On fera ensuite la somme des temps sur les différents sujets.

Cela signifie que même si votre équipe obtient 100% des points sur un sujet, il pourra être utile de continuer à travailler sur ce sujet pendant la fin des 90 minutes, pour améliorer votre temps. Profitez donc du 2e tour pour vous entraîner à résoudre les sujets.

Concours Alkindi 2018-2019, 2e tour

3) Création d'équipe

L'élève peut cliquer sur "Concours Alkindi 2018-2019, 2e tour" et accède à la page suivante :

CONCOURS badge_pnomnom598 x

Concours Alkindi 2018-2019, 2e tour

Cette épreuve s'effectue par équipes.

L'épreuve sera ouverte à partir du 4 février, mais vous pouvez déjà former votre équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres
- au moins la moitié des membres doivent être qualifiés

Vous êtes qualifié(e) pour cette épreuve.

Rejoindre une équipe avec le code : Rejoindre

Créer une équipe nommée : Créer

Si l'élève est qualifié, on lui propose de créer ou rejoindre une équipe. Sinon, l'élève peut seulement rejoindre une équipe.

Pour créer une équipe, l'élève en saisit le nom puis clique sur "Créer".

La page de gestion de l'équipe s'affiche alors.

Cette épreuve s'effectue par équipes.

L'épreuve sera ouverte à partir du 4 février, mais vous pouvez déjà former votre équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres
- au moins la moitié des membres doivent être qualifiés

Vous êtes qualifié(e) pour cette épreuve.

Pour cette épreuve, vous dirigez l'équipe : **Test Mathias 2**.

Code à transmettre à vos coéquipiers pour rejoindre l'équipe :

Si un de vos coéquipiers est devant cet écran, il peut rejoindre l'équipe rapidement en se connectant :

Vous serez déconnecté, votre coéquipier pourra alors se connecter et sera automatiquement ajouté à cette équipe.

Membres de l'équipe	Membre depuis	Retirer de l'équipe
Prénom Nom [badge_prenomnom598] (créateur) (qualifié)	2019-01-29 02:59:58	

Votre équipe peut participer à l'épreuve.

4) Inviter ses camarades dans l'équipe

Deux manières sont possibles pour permettre à ses camarades de l'équipe ainsi créée, au choix.

a) Utiliser le code d'équipe

Cette méthode est à utiliser si les autres élèves ne sont pas présent devant la machine.

Un code secret est affiché sur la page (barré ici):

Pour cette épreuve, vous dirigez l'équipe : **Test** |

Code à transmettre à vos coéquipiers pour rejoindre l'équipe :

Transmettre ce code secret à ses camarades leur permet de rejoindre l'équipe après s'être eux-mêmes connectés avec leur propre code de participation.

b) Se connecter immédiatement

Si les camarades de l'élève qui crée l'équipe sont devant la machine, une méthode plus rapide est possible : cliquer sur le bouton de déconnexion et reconnexion :

Si un de vos coéquipiers est devant cet écran, il peut rejoindre l'équipe rapidement en se connectant : <input type="button" value="Déconnexion pour reconnexion d'un coéquipier"/>
<i>Vous serez déconnecté, votre coéquipier pourra alors se connecter et sera automatiquement ajouté à cette équipe.</i>

Après avoir cliqué sur ce bouton, un camarade se retrouve sur la page d'accueil, et peut alors cliquer sur le bouton "Se connecter", entrer son propre code de participant. Une fois connecté, l'élève est automatiquement rajouté à l'équipe.

Chaque élève, lorsqu'il est connecté, peut voir la liste des membres de l'équipe. Pendant le 2e tour, il reste possible de quitter une équipe ou en rejoindre une autre, tant que les règles sont respectées (1 à 4 membres, dont la moitié au moins de qualifiés).

Depuis votre interface coordinateur, vous pouvez accéder à la liste des équipes créées et consulter les résultats au fur et à mesure.