

Alkindi tour 3 : qualification et équipes

Le tour 3 du concours Alkindi se déroule en plusieurs étapes :

- découverte des sujets du tour 3 et pratique individuelle
- création d'équipes en vue de la qualification à l'épreuve en temps limité
- préparation de l'épreuve en temps limité
- épreuve en temps limité

Les élèves peuvent ainsi commencer à tester individuellement les sujets du 3e tour simplement en se connectant sur la plateforme du 3e tour avec leur code de participant.

Les élèves qui le souhaitent peuvent, dès qu'ils le souhaitent, former une équipe de 1 à 4 membres. Les équipes qui atteignent collectivement le score de qualification seront invitées à participer à l'épreuve en temps limité. Ce score sera annoncé avant l'ouverture de la phase en temps limité, et les équipes concernées seront visibles sur l'interface coordinateur.

Les détails des différentes étapes sont présentées ci-dessous :

1) Imprimer les codes de participants

Pour accéder aux sujets du 3e tour, les élèves ont besoin de leur code individuel de participant Alkindi. Celui-ci a été généré pour tous les élèves ayant participé au tour 2. Des codes supplémentaires peuvent être créés si besoin. Un lien à cet effet est fourni dans l'introduction de votre interface coordinateur.

Depuis votre interface coordinateur, dans l'onglet groupes ou établissement, sélectionnez le groupe du 2e tour pour lequel 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 3e tour, chaque élève muni de son code de participant doit se connecter sur :

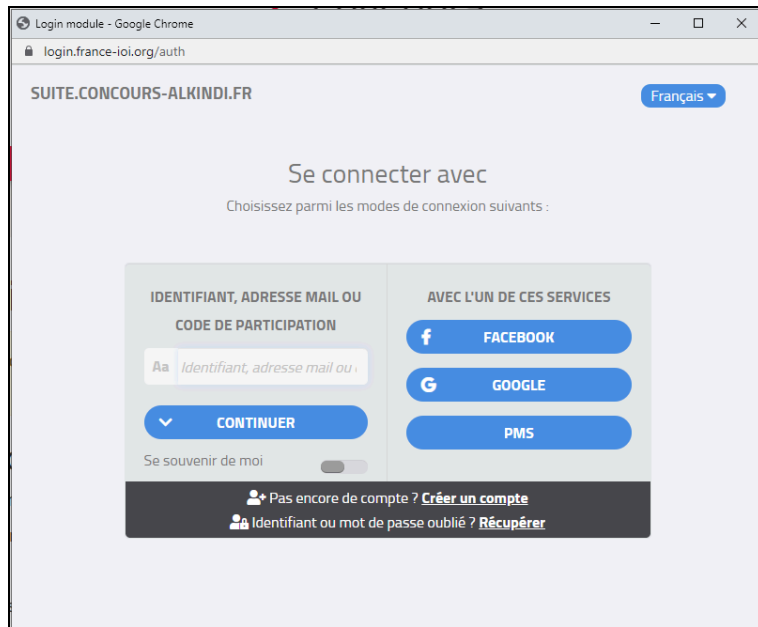
suite.concours-alkindi.fr

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.



Dès son compte créé et rattaché à son code de participant, chaque élève peut accéder aux sujets du 3e tour, et commencer à chercher créer des tentatives et chercher à obtenir le score le plus élevé possible.

L'élève peut cliquer sur le lien "Concours Alkindi 20XX-20XX, qualification" correspondant à l'année scolaire en cours, pour accéder à l'épreuve.

3) Création d'équipe

Dès qu'ils le souhaitent, les élèves peuvent créer une équipe, afin de se qualifier et s'entraîner pour l'épreuve en temps limité, depuis la page de l'épreuve. L'un des élève crée l'équipe :

Epreuve

Cette épreuve s'effectue par équipes.

Vous pouvez résoudre les exercices individuellement en attendant de former ou rejoindre une équipe.

Pour cette épreuve, vous devez former une équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres

Rejoindre une équipe avec le code : Rejoindre

Créer une équipe nommée : Créer

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.

Pour cette épreuve, vous devez former une équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres

Pour cette épreuve, vous dirigez l'équipe : **Equipe test**.

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 : Déconnexion pour reconnexion d'un coéquipier

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
Mathias Hiron [mathias] (créateur) (non qualifié)	2025-03-02 17:12:53	

Votre équipe peut participer à l'épreuve. Démarrer l'épreuve

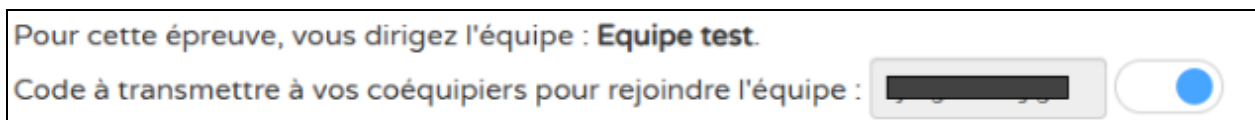
4) Inviter ses camarades dans l'équipe

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 présents devant la machine.

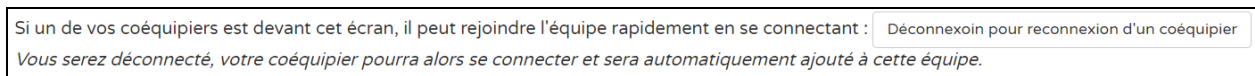
Un code secret est affiché sur la page (masqué ici):



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 :



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 la phase de qualification du 3e tour, il reste possible de quitter une équipe ou en rejoindre une autre, tant que les règles sont respectées (1 à 4 membres).

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

5) Se préparer et qualifier pour l'épreuve en temps limité

Une fois l'équipe créée, les élèves créent ensemble des tentatives sur les sujets, le score pour chaque sujet étant le meilleur score obtenu par l'équipe parmi toutes les tentatives sur ce sujet.

L'équipe peut créer autant de tentatives qu'elle le souhaite, pour améliorer son score et se qualifier pour l'épreuve en temps limité. Elle peut aussi simuler des épreuves en temps limité pour s'entraîner en préparation de l'épreuve.

6) Participer à l'épreuve en temps limité

Une fois l'ouverture de la phase en temps limité, les équipes qui ont atteint le seuil de qualification (annoncé avant l'ouverture de cette phase) sont qualifiées pour cette épreuve d'1h30.

L'épreuve se trouve dans l'onglet "Concours" de la plateforme.

Pour pouvoir démarrer l'épreuve, l'équipe a cependant besoin de saisir un mot de passe. Celui-ci est à fournir par l'enseignant au moment de l'épreuve, qu'il organise sous sa surveillance. Il se trouve dans son interface coordinateur.