

**Положение о проведении
V Региональных Математических игр «Точка опоры»
в 2019/2020 учебном году**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения V Региональных математических игр «Точка опоры» в 2019/2020 учебном году (далее - Игры).

1.2. Организаторами Игр являются Отдел образования администрации города Полярные Зори с подведомственной территорией, Муниципальное бюджетное учреждение образования «Информационно-методический кабинет работников образования г. Полярные Зори», Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия №1 г. Полярные Зори.

1.3. Цель Игр: развитие математического движения, создание условий для удовлетворения интеллектуальных потребностей и развития творческой активности способных детей в области математики.

1.4. Задачи Игр:

- активизация и популяризация интеллектуальных способов проведения досуга;
- выявление интеллектуального потенциала детей и молодежи региона;
- создание условий для демонстрации знаний, личностных и метапредметных умений и навыков в области математики обучающимися;
- формирование навыков аналитического и творческого мышления, коллективного взаимодействия при решении задач;
- выявление лучших команд;
- повышение профессиональной компетенции педагогических работников, принимающих участие в проведении Игр.
-

2. Мероприятия Игр

К основным конкурсным мероприятиям Игр относятся:

2.1. Игра «Математический бой» (Приложение 1) для 10-11 классов, включающий:

- Игра – разминка «Кобра»;
- Этап решения задач;
- Этап обсуждения решения задач «Вызов».

2.2. Математическая игра «Фортуна» (Приложение 2) для 8-9 классов, включающая:

- Конкурс «Математическая карусель»;
- Конкурс капитанов;
- Конкурс «Мозговой штурм»;
- Конкурс «Колесо Фортуны».

2.3. Игра «Математическое домино» (Приложение 3) для 8-9, 10-11 классов.

3. Место и сроки проведения Игр

3.1. Игры проводятся **7 декабря 2019** на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения гимназии №1 г. Полярные Зори по адресу: г. Полярные Зори, улица Партизан Заполярья, дом 5А.

3.2. Игры в соответствии с п. 2. настоящего положения проводятся с 10.30 до 17.00.

4. Условия проведения Игр

4.1. Для участия в конкурсных мероприятиях Игр формируется сборная команда, в состав которой входят обучающиеся общеобразовательных организаций двух возрастных групп:

- 8-9 класс – 5-6 человек;
- 10-11 класс – 5-6 человек.

4.2. Для участия в общекомандном зачете Игр команда должна состоять из обучающихся 8-11 классов одной общеобразовательной организации.

4.3. Общеобразовательным организациям, не имеющим возможности направить команду в полном составе, будет предоставлена возможность дополнить команду из обучающихся другой общеобразовательной организации. Такие команды могут претендовать на место победителя или призера конкурсных мероприятий Игр, за исключением общекомандного зачета Игр.

4.4. Команду сопровождают 1 или 2 педагога - руководителя. Один из руководителей команды-участницы включается в состав жюри Игр по результатам жеребьевки.

4.5. Конечное количество команд-участниц Игр может быть ограничено (не более 15 команд). Общеобразовательная организация может заявить не более одной команды в составе 12 человек. В случае превышения заявок от команд-участников, к участию в конкурсных мероприятиях Игр допускаются команды в соответствии с очередностью подачи заявки.

4.6. Заявки на участие в Играх подаются общеобразовательными организациями в срок не позднее **17:00 часов 25 ноября 2019 года** на адрес электронной почты tabunova-elena-val@yandex.ru по форме (Приложение 4).

4.7. Расходы, связанные с проездом и питанием во время проведения Игр, осуществляет направляющая организация.

5. Порядок проведения Фестиваля

5.1. Общее руководство организацией Игр осуществляет отдел образования администрации города Полярные Зори с подведомственной территорией.

5.2. Непосредственную организацию и проведение Игр осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

5.3. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- принимает и регистрирует заявки команд на участие в Играх;
- согласует формы и порядок проведения Игр на всех этапах;
- осуществляет руководство подготовкой и проведением Игр;
- осуществляет подготовку заданий к конкурсным мероприятиям Игр;
- формирует состав Жюри конкурсных мероприятий Игр из учителей математики – руководителей команд;
- разрабатывает программу Игр (Приложение 5);
- публикует списки победителей и призеров конкурсных мероприятий Игр, абсолютного победителя Игр;
- обеспечивает подведение итогов и награждение победителей Игр;
- своевременно оповещает участников об изменениях регламента проведения конкурсных мероприятий Игр, победителях и призерах.

5.4. Итоги всех конкурсных мероприятий Игр подводятся в день проведения.

5.5. Определение победителей и призеров конкурсных мероприятий Игр производится членами жюри по схеме начисления баллов за каждое конкурсное мероприятие.

5.6. В общекомандном зачете принимают участие команды, состоящие из обучающихся 8-11 классов одной общеобразовательной организации.

5.7. Определение абсолютного победителя и призеров общекомандного зачета Игр осуществляется следующим образом:

- первое место занимает команда, набравшая наибольшее количество баллов по совокупности четырех конкурсных мероприятий по схеме начисления баллов за каждое конкурсное мероприятие;
- первое, второе и третье место занимают команды, следующие в рейтинге по количеству баллов.

5.8. Если количество баллов одинаково, то побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам участия в математической игре «Фортуна».

5.9. Призы и награды Игр распределяются следующим образом:

- Кубок Математических игр «Точка опоры», дипломы победителя и призеров вручается абсолютному победителю и призерам Игр соответственно;
- команды, занявшие 1, 2, 3 место, в конкурсных мероприятиях Игр награждаются дипломами и комплектами медалей;
- все команды-участницы конкурсных мероприятий получают сертификат участника Игр.

5.10. Кубки, дипломы, медали и сертификаты вручаются участникам по окончании конкурсных мероприятий в торжественной обстановке в день проведения Игр.

Все педагоги, принимающие участие в организации игр, руководители команд-участниц получают сертификаты Математических игр.

5.11. Представители образовательных организаций, проявивших наибольшую активность в мероприятиях Фестиваля, по решению оргкомитета награждаются благодарственными письмами.

6. Финансовое обеспечение

6.1. Смета расходов по проведению Игр включает расходы на награждение дипломантов (победителей и призёров), оплату расходов по изготовлению полиграфической продукции, приобретение канцелярских принадлежностей, необходимых для проведения мероприятий Игр.

6.2. Расходы на проведение Игр осуществляются за счет средств на финансовое обеспечение выполнения муниципального задания МБУО ИМК РО.

6.3. Участие в Играх бесплатное.

6.4. Затраты на проезд, питание (Приложение 6) участников Игр и сопровождающих их лиц оплачиваются направляющей стороной.

7. Разрешение спорных моментов

7.1. Решение по спорным моментам, не учтённым данным Положением, принимает Оргкомитет Фестиваля.

Приложение 1

Правила проведения игры «Математический бой»

Все участники, согласно жеребьевке, занимают места за столами №1, 2, 3, 4, 5 и т.д. Эти номера определяют и порядок вызовов и оппонирования. Жеребьевка проводится при *регистрации*.

1. Разминка.

Начинается математический бой с разминки - игры «Кобра».

Команда из 5-6 игроков строится в колонну. Первому игроку задается вопрос, он отвечает и переходит в конец колонны. Второй вопрос – второму игроку и т.д. Каждый правильный ответ – 2 балла. Баллы суммируются. Далее, все команды по порядку.

2. Этап решения задач.

На этапе решения задач во всех **трех** аудиториях (в каждой по 5 команд) команды получают одинаковые карточки с 10 задачами и решают их 30 минут и ответы сдают жюри. Жюри проверяет только по ответам, которые записаны в таблицу. Каждая задача оценивается в **6 баллов**.

3. Этап обсуждения решения задач «Вызов».

Команда №1 делает *вызов* команде №2.

Капитан, вызывающей команды называет номер задачи, решение которой его команда знает, а *вызванная команда* сообщает, *принят ли вызов*, т.е. может ли объяснить решение этой задачи.

Если вызванная команда знает решение задачи, то она сообщает, что «*вызов принят*», и выставляет *докладчика*, рассказывающего решение. В роли *оппонента* для проверки решения могут быть члены любой команды в порядке номеров.

Если вызванная, т.е. команда №2 отказалась отвечать, то вызывавшая команда №1 должна сама предъявить решение (выставить *докладчика*, а остальные команды – *оппонента в порядке номеров по жеребьевке*).

Баллы зарабатывают и команды, выставившие оппонентов, **6 баллов** могут быть поделены между ними в зависимости от вклада в объяснение задачи. Команды вызывают друг друга по цепочке 1-2-3-4-5 и т.д. Оппоненты включаются в работу только по порядку номеров!

Команда может отказаться делать очередной вызов, если у нее не осталось решенных задач. Тогда следующая по порядку команда получает право *вызова*, и в случае, когда нет команд, решивших задачу, рассказать решение.

Команды делают вызов, не дожидаясь защиты предыдущей задачи. Ведущий постоянно должен следить, чтобы у доски готовились к защите 4-5 человек. Как только одна команда защищает задачу, освобождает место у доски, следующая сразу делает вызов.

Во всех аудиториях одновременно заканчивается обсуждение задач. Раньше закончить обсуждение можно, позже нельзя.

4. Статус жюри.

Жюри и ведущий являются верховным толкователем правил математического боя. Если ситуация правилами не предусмотрена, жюри и ведущий принимают решение по своему усмотрению. Жюри и ведущий могут оштрафовать команду за шум, за неэтичное поведение.

5. Договорные условия.

Можно выходить к доске с **записанным** решением, в случае необходимости заменять одного докладчика другим, включаться в защиту любому участнику команды. Жюри всех трех аудиторий подводят общие итоги.

Приложение 2

Правила проведения математической игры «Фортуна»

Первая ступень! **Конкурс «Математическая карусель»** (15 конвертов с заданием и бланком для ответов).

Волонтеры раздают конверты. На счет 1-2-3 все конверты вскрываются, задание выполняется. Ответы записываются в таблицу.

Через 3 минуты капитаны должны сдать ответы жюри.

За каждые 2 термина – 1 балл.

Вторая ступень! **Конкурс капитанов.**

Капитан должен уметь объяснить члену своей команды любой, даже очень сложный вопрос. Каждое отгаданное слово добавит в копилку команды 4 балла.

Для объяснения нельзя использовать однокоренные слова и нельзя жестикулировать руками.

Член команды встает спиной к экрану, капитан – напротив него, лицом к экрану. Для объяснения предлагается поочередно 2 слова.

Каждая команда принимает участие в конкурсе в порядке, соответствующем номеру команды.

Третья ступень – главная! **«Мозговой штурм».**

Волонтеры выдают карточки с 10 задачами. Для всех команд задания одинаковы.

Время решения, фиксация ответов в таблице и сдача в письменном виде ассистентам - 15 минут.

Каждая верно решенная задача оценивается в 5 баллов.

Номер задачи	1	2	3	4	5	6	7
Ответ задачи							

По итогам конкурсного испытания на слайдах демонстрируется решение задач, команды проверяют правильность решения, задают вопросы в ходе объяснения.

Четвертая ступень - заключительная! «Колесо фортуны» (Карточки для ответов по 15 штук).

В ящике номера задач. Капитан №1 тянет номер задачи из ящика.

Все команды 30 секунд решают задачу, сдают ответы на карточках.

Можно заработать за эту задачу 2 балла.

Капитан команды, который тянул номер задачи, у микрофона сообщает ответ. Его правильное решение принесет его команде 5 баллов.

Приложение 3

Правила проведения математического домино

1. В игре участвуют 15 команд (по 6 человек в каждой команде), разыгрывая один комплект задач. Продолжительность игры 1 час 30 минут.
2. Протокол игры ведётся членами жюри; текущие результаты выводятся на экран. За 15 минут до окончания игры технический специалист гасит экран (*сохранение интриги*).
3. Каждая из **28 задач** имеет свою стоимость согласно распределению баллов на карточках домино (0-0, 0-1, 0-2, ..., 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).
4. Каждая команда получает изначально две задачи с суммарной стоимостью **не более 8 баллов**. При сдаче ответа команда самостоятельно берёт себе новую задачу. При этом у команды на руках всегда две задачи.
5. На каждую задачу (**кроме 0-0**) команда может дать ответ **только два раза**.
6. Если сразу дан верный ответ, то команда получает **полное суммарное количество баллов соответствующей карточки домино**. Если же с первого раза дан неверный ответ, то в протокол ставится 0 баллов. Со второй попытки (после взятия этой задачи в будущем) за верное решение команда сможет получить **только большую часть баллов карточки домино**. После двух неудачных попыток ответ задачи больше не принимается, а команда наказывается **штрафом, равным меньшей части баллов карточки домино**. Невозможность в будущем решать командой задачу отмечается в протоколе жёлтым цветом (карточкой).
7. Задача 0-0 при верном решении с первой попытки даёт **10 баллов**, если же решение неверное, то задача **больше не принимается**, по ней команда получает 0 баллов и жёлтую карточку.
8. Если команда не может решить задачу или не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри без получения полагающегося штрафа (в этом случае команда должна сдать карточку, на которой ответ не указывается, записывается слово «сброс» или ставится прочерк). При этом команда может взять себе эту задачу в будущем, если по ней у команды пока 0 баллов и нет жёлтой карточки. В случае первой попытки при сбросе команда получает 0 баллов, в случае второй попытки команде оставляются 0 баллов и даётся желтая карточка.
9. Ответ на задачу команда **указывает на бланке домино**. В случае неверного оформления ответа команда наказывается штрафным баллом.
10. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.
11. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом.

12. В случае неоднократного нарушения тишины, правил игры, жюри имеет право удалить игрока, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.

13. В случае использования мобильного телефона или иных средств связи и электронно-вычислительной техники команда **дисквалифицируется.**

14. Выйти из аудитории по необходимости игрок может с разрешения жюри.

15. Команды по итогам игры занимают места по убыванию, согласно количеству набранных ими баллов.

Приложение 4

**Заявка на участие команды
в V Региональных Математических играх «Точка опоры»**

Название учебного заведения.....
 Адрес нахождения учебного заведения
 Телефон учебного заведения.....
 Ф.И.О. директора учебного заведения.....
 Ф.И.О. руководителя команды.....
 Электронный адрес для общения.....
 Телефон руководителя команды.....

Состав команды:

	Ф.И.О.	класс

Приложение 5**Программа Игр.**

- 10.00-10.30 – заезд участников, регистрация.
- 10.30-11.00 – открытие математических игр.
- 11.00-12.30 – проведение игр:
«Домино» - 10-11 классы;
«Фортуна» - 8-9 классы.
- 12.40-13.40 - обед.
- 14.00-15.30 – проведение игр:
«Домино» - 8-9 классы;
«Математический бой» - 10-11 классы.
- 15.40-16.20 – подведение итогов.
- 16.20-17.00 – награждение.

Приложение 6**Заявка на питание****ЗАЯВКА**

на организованное питание участников в период проведения
V Региональных математических игр «Точка опоры»

(наименование образовательной организации)

в период проведения V Региональных математических игр «Точка опоры» 07 декабря 2019 г. просит организовать питание участников Игр и сопровождающих их лиц за наличный расчет на общую сумму _____ рублей:

- Завтрак на ____ человек, на общую сумму _____ рублей (из расчета 55 рублей на 1 человека).

- Обед на ____ человек, на общую сумму _____ рублей (из расчета 58 рублей на 1 человека).

Список обучающихся и сопровождающих лиц на питание.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Руководитель ОО

Дата

МП