

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета информатики,
математики и физики


И.Н. Слинкина
« 03 » февраля 2020

Положение
Об игре по математике
«Из пункта А в пункт Б»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение утверждает порядок проведения и организации игры по математике «Из пункта А в пункт Б».

1.2. Учредители.

Учредителями игры по математике «Из пункта А в пункт Б» для школьников является ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет».

1.3. Организация.

Непосредственное проведение игры по математике «Из пункта А в пункт Б» осуществляет факультет информатики, математики и физики ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет» и муниципальные органы управления образования.

1.4. Участники:

В игре «Из пункта А в пункт Б» могут принимать участие школьники 5, 6 и 7 классов.

1.5. Этапы проведения.

- 1 этап – портфолио команды,
- 2 этап – Математическая карусель,
- 3 этап – Математическая абака,
- 4 этап – Математическая олимпиада.

1.6. Сроки проведения.

Игра «Из пункта А в пункт Б» проводится:

10 февраля 2020 года – портфолио команды.

10 февраля 2020 года – Математическая карусель,

11 февраля 2020 года – Математическая абака,

13 февраля 2020 года – Математическая олимпиада.

1.7. Время проведения:

Игра «Из пункта А в пункт Б» проводится в 10.00 и 14.00, в зависимости от того, как удобно команде.

1.8. Место проведения.

Игра «Из пункта А в пункт Б» проводится на базе ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет» (по адресу г. Шадринск, ул. К. Либкнехта, 3, читальный зал).

1.9. Условия участия команд.

Для участия в игре «Из пункта А в пункт Б» команда должна подать заявку и пройти 4 тура.

2. Цели и задачи «Математических боев»

2.1. Цель игры «Из пункта А в пункт Б»: выявление и развитие интеллектуальных, познавательных способностей учащихся, повышение интереса школьников к математике.

2.2. Задачи игры «Из пункта А в пункт Б»:

- выявление и развитие одаренности, познавательных и организаторских талантов учащихся, поощрение лучших достижений;
- активизация познавательной деятельности школьников к изучению математики;
- формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области математики;
- пропаганда математики как науки и учебной дисциплины.

3. Участники игры «Из пункта А в пункт Б»

3.1. В игре «Из пункта А в пункт Б» могут принимать участие обучающиеся общеобразовательных организаций Курганской области.

3.2. Игра «Из пункта А в пункт Б» проводится в очной форме в виде командного соревнования.

3.3. К участию в игре «Из пункта А в пункт Б» приглашаются команды в составе 4 человек.

3.4. В игре «Из пункта А в пункт Б» могут принимать участие обучающиеся образовательных организаций в трех группах:

- первая группа – 5 класс;
- вторая группа – 6 класс;
- третья группа – 7 класс.

Возрастная категория команды считается по классу старшего члена команды (выполнять задания более младшей категории команда не может).

3.5. Образовательные организации, учащиеся которых будут участвовать в игре «Из пункта А в пункт Б», до 7 февраля 2020 года должны предоставить заявку на участие по электронной почте Слинкиной Ирине Николаевне slinkinain@mail.ru. Форма заявки представлена в приложении 1.

3.6. Все расходы, связанные с проездом, питанием участников игры «Из пункта А в пункт Б», осуществляют командирующие организации.

4. Регламент Игры.

4.1. Порядок проведения игры «Из пункта А в пункт Б»:

- Регистрация участников.
- Открытие игры «Из пункта А в пункт Б».

- Предоставление портфолио участников команд судьям.
- I тур – Математическая карусель (1 астрономический час).
- II тур – Математическая абака (1 астрономический час),
- III тур – Математическая олимпиада (1 астрономический час).
- Подведение итогов игры «Из пункта А в пункт Б».

4.2. В зоне проведения игры «Из пункта А в пункт Б» разрешается находиться только участникам команд, членам оргкомитета и судьям, СМИ.

5. Оргкомитет.

5.1. За организацию и проведение игры «Из пункта А в пункт Б» отвечает оргкомитет, в состав которого входят представители факультета информатики, математики и физики ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет».

5.2. Оргкомитет формирует Положение о проведении игры «Из пункта А в пункт Б», приказы и распоряжения о составе экспертной комиссии, времени проведения игры «Из пункта А в пункт Б», назначает руководителя экспертной комиссии, привлекает к работе волонтеров.

5.3. Руководит Оргкомитетом председатель.

6. Общие положения о судействе

6.1. Контроль и подведение итогов осуществляется руководителем экспертной группы игры «Из пункта А в пункт Б» в соответствии с настоящим положением. Состав экспертной комиссии формируется распоряжением Оргкомитета.

6.2. В состав экспертной комиссии входят:

- руководитель экспертной комиссии;
- эксперты;
- счетная группа.

6.3. Руководитель организует работу комиссии, отвечает за правильность выставления оценок, разрабатывает критерии оценивания.

6.4. Счетная группа осуществляет технический подсчет баллов и отвечает за корректность результатов.

6.5. Правила оценивания заданий и общие баллы будут объявлены и объяснены на игре «Из пункта А в пункт Б».

7. Порядок организации и проведения «Математических боев»

7.1. **Порфолио.** Команда должна предоставить жюри копии сертификатов дипломов или грамот об участии в олимпиадах или играх по математике за 2018, 2019, 2020 года. Портфолио предоставляется в одной папке, но в разных файлах. За каждый сертификат об участии команда получает 0,5 балла, за грамоту (диплом) с присуждением 1, 2 или 3 мест – 1 балл. Максимальное число баллов – 15 баллов.

7.2. **Математическая карусель** – командное соревнование по решению задач. Команда 4 школьников получает задачу. Им необходимо решить её и передать ответ судьям, после этого они получают новую задачу.

Стоимость первой задачи – 10 балла. Если она решена правильно, то стоимость следующей – увеличивается на два балла. Если неправильно – команда ничего не получает за эту задачу, а стоимость следующей – уменьшается на четыре балла (но не падает ниже пяти баллов).

Игра заканчивается, если закончилось время или закончились задачи.

7.3. Математическая абака – это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Основным зачётным показателем в математической абаке является общее количество набранных очков (включая бонусы). В случае равенства очков у нескольких команд более высокое место занимает команда, имеющая большую сумму бонусов. При равенстве и этого показателя команды считаются разделившими места.

Каждой команде предлагается для решения 5 тем по 6 задач в каждой теме. Задачи каждой темы сдаются по порядку, от 1-й до 6-й (например, у команды не примут ответ на задачу №4, пока она не сдала ответы на задачи №1, №2 и №3 по этой же теме). На каждую задачу дается одна попытка сдать ответ. Если команда предьявляет правильный ответ на задачу, она получает за это цену задачи, а если ответ неправильный или неполный, команда получает 0 очков.

Цена первой задачи каждой темы – 10 очков, второй – 20, ..., шестой – 60 очков. Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до $5 \cdot 210 = 1050$ очков.

Каждая команда дополнительно может заработать бонусы:

- **Бонус-горизонталь** (за правильное решение всех задач одной темы) – 50 очков.
- **Бонус-вертикаль** (за правильное решение задач с одним и тем же номером по всем темам) – цена задачи с этим номером.
- **Бонусы за первое решение:** первая команда, получившая одну из шести возможных бонус-горизонталей или одну из шести бонус-вертикалей, получает соответствующий бонус в двойном размере.

На решение задач отводится 60 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

7.4. Математическая олимпиада – это личное соревнование в рамках команды. Каждому школьнику из команды выдается комплект из 5 задач, которые ему необходимо решить самостоятельно и записать решение на специальный бланк, что бы судьи их могли прочитать и проверить. При этом должен быть не только ответ, но и решение. Задачи школьником могут решаться в любом порядке. Время на решение задач ограничено 1 академическим часом. Общий счет команды формируется суммой баллов каждого участника.

На решение задач отводится 60 минут. Команда заканчивает игру, если команда решила задачи или истекло общее время, отведенное для олимпиады.

7.5. Общий счет формируется суммой баллов за все этапы игры «Из пункта А в пункт Б».

8. Подведение итогов «Математических боев»

8.1. Будут выделены три призовых места с присуждением 1, 2 и 3 места.

8.2. Все участники награждаются сертификатами участники, а команды, занявшие 1, 2 и 3 место – дипломами.

8.3. Оргкомитет и экспертная комиссия оставляет за собой право присуждения специальных призов и номинаций.

8.4. Результаты по каждому туру можно будет узнать в группе Вконтакте «Олимпиадная математика» <https://vk.com/club188282408>.

Заявка
на «Математические бои»

(образовательная организация)

(населенный пункт)

№	Название команды	ФИО	класс
1.		1.	
		2.	
		3.	
		4.	
2.		1.	
		2.	
		3.	
		4.	
3.		1.	
		2.	
		3.	
		4.	

Передаваемые персональные данные могут быть использованы только в соответствии с положением игры «Из пункта А в пункт Б».

Руководитель образовательной организации _____ И.О. Фамилия