

Положение
о проведении городской открытой математической игры
практической направленности «Приключения Архимеда»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок и условия проведения открытой городской математической игры «Приключения Архимеда» (далее – Игра).

1.2. Игра является открытой. Максимальное количество команд-участниц – 14 (определяется по времени заявок команд).

1.3. Организатор Игры: МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2 г. Пензы» при поддержке Управления образования г. Пензы, МКУ ЦКОиМОУО г. Пензы.

Цель: развитие навыков решения практико-ориентированных задач и способностей к преодолению мыслительных стереотипов.

Задачи:

- создание условий для повышения интеллектуального уровня обучающихся, популяризации математического образования, повышения уровня функциональной грамотности обучающихся;
- формирование общих способов интеллектуальной деятельности на основе математического содержания заданий практической направленности;
- стимулирование опыта математического моделирования;
- отработка навыков командного взаимодействия в условиях достижения общей цели.

2. Организация и проведение Игры

2.1. Общее руководство осуществляет оргкомитет по проведению Игры.

2.2. Оргкомитет:

- утверждает программу Игры;
- формирует состав творческой группы;
- осуществляет сбор заявок от общеобразовательных учреждений на участие в Игре;
- организует награждение победителей и призеров Игры.

2.3. Творческая группа разрабатывает задания Игры, критерии оценивания и представляет в оргкомитет на экспертизу.

3. Дата и время проведения Игры

3.1. Дата проведения Игры – **27 января 2022 года**, время проведения: **14.00**. Игра проводится в очном формате.

4. Порядок проведения Игры

«Приключения Архимеда» — это командное соревнование по решению задач практической направленности.

Побеждает команда, набравшая наибольшее число баллов.

4.1. Игра содержит 7 задач следующих типов: (зависит от формата игры)

- геометрические задания;
- практико-ориентированные задания по математике;

4.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки. На каждом этапе будут предложены математические задачи практической направленности.

На решение задач отводится по 10 минут, на переход 2 минуты.

4.3. Начисление баллов.

Все решённые задачи оцениваются по пятибалльной системе. Частично решённые задачи также могут принести команде определённое количество баллов.

4.4. Окончание игры.

Игра для команды заканчивается, если закончилось время, или все предложенные задачи решены.

4.5. Техническая поддержка Игры.

Во время проведения Игры будет осуществляться техническая поддержка лицеем – организатором Игры.

4.6. Разбор заданий.

В процессе Игры эксперты определяют задания, которые во время решения вызвали наибольшие затруднения у участников, либо вызвали наибольший интерес. Это поможет в дальнейшем при отборе заданий для Игры.

5. Условия участия

5.1. Принять участие в Игре могут команды обучающихся общеобразовательных учреждений города Пензы.

5.2. Состав команды 5-6 человек из числа учащихся 8-9 классов (3 чел. из 8 класса, 3 чел. из 9 класса). Команде-участнице необходимо иметь свое название, отличительные знаки (например, косынки). Руководит командой капитан, выбранный из числа участников. Команду сопровождает педагог, который не принимает участие в испытаниях.

5.3. Команда может считаться участником Игры только после получения подтверждения от Оргкомитета о включении в состав участников на основании заявки и предоставления организационному комитету домашнего задания-проекта. Команде нужно придумать практико-ориентированную (практическую) задачу с оформленным решением. Решение подтвердить макетом, наглядным пособием.

Домашнее задание прикрепляется на портале ДМИП.рф одним файлом, содержащим: фото макета, условие задачи, ее решение (не более 3 листов).

5.4. Замена в составе команды производится по согласованию с Оргкомитетом, может быть произведена в любое время до начала Игры.

5.5. Оргкомитет оставляет за собой право не допустить к игре участников в случае отсутствия необходимых заявленных документов и разрешений.

5.6. Зарегистрированные команды получают инструкции по Игре.

5.7. Участие в Игре является добровольным.

6. Обеспечение Игры

6.1. Каждой команде-участнице необходим компьютер или любое другое устройство с выходом в интернет.

6.2. Каждому участнику команды необходимо иметь тетрадь, линейку, ручку, карандаш.

7. Подача заявок на участие

7.1. Заявка (приложение) подается в срок до **14.00 24 января 2022 года** в электронном виде на портале ДМИП.рф на мероприятие «Приключения Архимеда».

Алгоритм подачи заявки:

1. Капитан команды регистрируется на ДМИП.рф.

2. В личном кабинете капитан размещает три документа: заявка, согласие на обработку данных на каждого участника в одном файле, выполненное домашнее задание.

По организационным вопросам обращаться к Хальметовой Наиле Ханифовне, учителю математики МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы, по телефону +79374471357.

По вопросам размещения документов на портале ДМИП.РФ и работы с ним обращаться к главному специалисту МКУ ЦКО И МОУО г. Пензы – Адамскому Сергею Сергеевичу по телефону +79875089937.

8. Подведение итогов

8.1. Подведение итогов Игры и награждение проводится по окончании Игры.

8.2. В течение трех дней с момента проведения игры на сайте лица - организатора (МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы) будет размещена рейтинговая таблица с итогами игры, определены победитель и призеры.

8.3. Победитель и призеры Игры награждаются дипломами. Все остальные команды получают диплом лауреатов и участников.

9. Контактная информация

По вопросам организации Игры «Приключения Архимеда» обращаться в МБОУ «ЛСТУ № 2» г. Пензы – Хальметовой Наиле Ханифовне, 89374471357.

Приложение

В оргкомитет
открытой городской математической игры
«Приключение Архимеда»

**Заявка
на участие в открытой городской математической игре
«Приключение Архимеда»**

от _____

наименование образовательного учреждения

Просим включить в список участников Игры команду

название команды

в следующем составе:

№ п\п	Фамилия, имя участника	Класс	Статус Капитан/Член команды
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Руководитель команды _____

Ф.И.О. полностью

Адрес электронной почты руководителя команды: _____

Контактные телефоны руководителя команды: рабочий _____

(обязательно)

СОТОВЫЙ _____

Директор МБОУ _____ / _____ /

расшифровка подписи

Дата заполнения заявки: _____