

Положение о городской математической игре «Геометрический лабиринт»

Настоящее Положение о городской математической игре «Геометрический лабиринт» для обучающихся 8 классов (далее - Игра) определяет порядок организации и проведения Игры, её организационное и методическое обеспечение, порядок участия и определение победителей и призеров.

1. Цели и задачи.

1.1. Игра проводится с целью развития и укрепления познавательного интереса обучающихся к школьному предмету «Геометрия», развития представлений о практическом применении теоретических знаний.

1.2. Основными задачами являются:

- популяризация математики;
- развитие навыка решения геометрических задач;
- развитие умения анализировать, аргументированно отстаивать свое мнение;
- развитие навыков работы в команде.

2. Организаторы

2.1. Организаторами Игры являются муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 199» (далее – МБОУ СОШ № 199) и муниципальное методическое объединение учителей математики города Новосибирска (далее - ММО).

2.2. Организаторы:

- обеспечивают непосредственное проведение Игры;
- определяют количество победителей и призеров;
- анализируют и обобщают итоги Игры и представляют отчет о проведении Игры руководителю ММО.

3. Оргкомитет

3.1. Исполнительным органом, осуществляющим подготовку и проведение Игры, является оргкомитет.

3.2. Оргкомитет:

- разрабатывает и утверждает порядок проведения Игры и следит за его соблюдением;
- принимает заявки на участие в Игре;
- разрабатывает пакет задач;
- формирует и утверждает состав жюри
- утверждает результаты Игры;
- принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях.

3.3. В состав оргкомитета входят:

- Гардер Светлана Владимировна, руководитель МО учителей математики Октябрьского района, учитель математики МБОУ СОШ № 199 – председатель оргкомитета;

- Войтова Юлиана Александровна, руководитель ММО учителей математики г. Новосибирска, учитель математики МАОУ «Гимназия № 1»;

- Кулигина Валентина Николаевна, руководитель ШМО учителей математики МБОУ СОШ № 199;

- Гаврош Ольга Владимировна, учитель математики МБОУ СОШ № 199;

- Шачнева Татьяна Ильинична, учитель математики МБОУ СОШ № 199;

- Бадеева Ирина Николаевна, учитель математики МБОУ СОШ № 199;

- Саенко Надежда Никитична, учитель математики МБОУ СОШ № 199.

4. Участники.

4.1. Участниками Игры являются команды обучающихся 8 классов общеобразовательных учреждений города Новосибирска состоящие из 4 человек.

4.2. К участию в игре допускаются команды, участники которых соблюдают правила общественного порядка, демонстрируют соответствующий стиль поведения, внешний вид, корректно относятся к соперникам.

4.3. Количество команд, участвующих в Игре, ограничено квотой.

4.4. Квота для участия в Игре - 16 команд.

4.5. Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.

4.6. Команду сопровождает руководитель, который несет ответственность за жизнь и здоровье участников команды.

4.7. Руководитель команды имеет право присутствовать на Игре в качестве наблюдателя, может быть приглашен для работы в жюри, но не является официальным представителем команды.

4.8. Каждая команда - участница должна представить заявку на участие в Игре.

5. Сроки проведения.

5.1. Игра проводится в форме соревнования между командами общеобразовательных учреждений города Новосибирска

5.2. Дата, место и время проведения Игры 6 февраля 2023 года в МБОУ СОШ № 199. Регистрация команд с 12.30 до 13.00. Продолжительность Игры с 13.00 до 14.15

5.3. Для участия в Игре общеобразовательное учреждение до 29.01.2023 передает в оргкомитет заявку определенной формы (приложение) в электронном виде по адресу svetlanagarder621@gmail.com.

6. Порядок проведения.

6.1. «Геометрический лабиринт» — это командная игра-соревнование по решению геометрических задач. Поле лабиринта выводится на экран. Ответы команд сразу забиваются в компьютер. Таким образом на экране сразу видны перемещения команд по лабиринту. Основным зачётным показателем в лабиринте является общее количество набранных очков.

6.2. Чтобы попасть в «Геометрический лабиринт» нужно пройти «Теоретический коридор», преодолев который команда попадает в «Большой исторический зал». Ответив на предложенные вопросы, оказывается в «Галерее готовых чертежей». Далее нужно будет подняться по «Лестнице творческих задач» в «Комнату практических дел».

6.3. Задачи условно разделены на 5 блоков

№	Блок заданий	Время
1	Теоретический	60 мин
2	Исторический	
3	По готовым чертежам	
4	Творческий	
5	Практический	

6.4. В начале игры каждая команда получает первую из 20 пронумерованных задач. Задачи поделены на 5 блоков по 4 задачи (с 1 по 4, с 5 по 8, и т.д.). По каждой задаче есть одна попытка дать ответ. Вне зависимости от правильности полученного ответа, команда получает следующую по номеру задачу (если эта задача не была уже выдана).

6.5. Если команда предъявила правильный ответ на задачу, она получает за это цену задачи, а если неправильный или неполный – 0 баллов. Задачи каждого блока стоят от 1 до 4 баллов, каждая следующая на 1 балл больше предыдущей.

6.6. В лабиринте есть четыре особые задачи — с номерами 3, 7, 11 и 15. При их правильном решении, команда, кроме следующей задачи, получает задачу, расположенную ниже, чем эта задача, если соответствующие задачи еще не были выданы (например, при верном решении задачи №3 команда, помимо задачи №4 получает еще и задачу №6). Если нужная задача уже выдана, то команда не получает новой задачи.

6.7. Игра для команды заканчивается, если у нее закончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

7. Подведение итогов Игры

7.1. Жюри формируется из состава оргкомитета и руководителей команд.

7.2. Итоги подводятся жюри по результатам Игры.

7.3. Команда-победитель определяется по максимальному количеству баллов.

7.4. В случае одинакового количества баллов у нескольких команд, дается дополнительное задание на время.

8. Награждение победителей

8.1. Команда, набравшая наибольшее количество баллов и занявшая первое место по итогам Игры объявляется победителем и награждается дипломом.

8.2. Команды, занявшие второе и третье места по итогам Игры, объявляются призерами и награждаются дипломами.

8.3. Команды, занявшие по итогам Игры места ниже третьего, награждаются сертификатами об участии.

Заявка
на участие в городской математической игре
«Геометрический лабиринт»

1. Наименование ОУ _____
2. Руководитель команды от ОУ _____
3. Контактный телефон руководителя команды: _____
4. Капитан команды: _____
5. Списочный состав команды:

№ п/п	Фамилия Имя участника	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		

Примечание

Заявки отправляются на e-mail: svetlanagarder621@gmail.com с указанием в теме письма «Заявка на игру МБОУ СОШ № ****», так же нужно озаглавить файл с заявкой.

Координаторы:

1. Гардер Светлана Владимировна, руководитель МО учителей математики Октябрьского района, учитель математики МБОУ СОШ № 199 (сотовый телефон: 8 952 921-48-14).

2. Кулигина Валентина Николаевна, руководитель ШМО учителей математики, учитель математики МБОУ СОШ № 199 (сотовый телефон: 8 953 878-08-26).