

Положение
о проведении II городской открытой математической практико-ориентированной конкурса-игры «Приключения Архимеда», посвященной Десятилетию науки и технологий.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок и условия проведения открытого городского математического конкурса-игры «Приключения Архимеда».

1.2. Организатор Игры. Открытая городская математическая практико-ориентированная конкурс-игра для обучающихся 8-9 классов «Приключения Архимеда» (далее – Игра) проводится Управлением образования г.Пензы, муниципальным бюджетным общеобразовательным учреждением «Лицей современных технологий управления № 2 г. Пензы» при поддержке МКУ «ЦКОиМОУО» г. Пензы.

1.3. Игра является открытой. Максимальное количество команд-участниц – 21 (определяется по времени заявок команд).

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

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. В целях реализации задач Игры, обеспечения подготовки и проведения формируется организационный комитет (далее – оргкомитет).

Состав оргкомитета формируется из числа специалистов Управления образования г. Пензы, МКУ «ЦКО И МОУО» г. Пензы, педагогов МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» Пензы.

Общее руководство осуществляет Оргкомитет по проведению Игры.

Оргкомитет:

- утверждает положение и программу Игры;
- формирует состав творческой группы;
- утверждает состав жюри;
- осуществляет сбор заявок от общеобразовательных учреждений на участие в Игре;
- организует награждение победителей и призеров Игры.
- разрабатывает задания Игры, критерии оценивания и представляет в оргкомитет на экспертизу.

2.2. Жюри:

- оценивает результаты проведения деятельности командами-участницами;
- определяет команды-победители.

Состав жюри: педагогические работники МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г.Пензы.

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 – **7 апреля 2023 года**, время проведения: **13.00**. 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 задачи следующих типов (зависит от формата игры):

- геометрические задания практической направленности;
- задачи на построение;
- 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 6 человек из числа учащихся 8 и 9 классов (3 чел. из 8 класса, 3 чел. из 9 класса). Команде-участнице необходимо иметь название, отличительные знаки (например, значки, галстуки, футболки и др.). 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 выполнить проект с дальнейшей защитой на тему: «Моделирование композиции, составленной из стереометрических фигур, их

частей и комбинаций». Для защиты проекта необходимо оформить презентацию в формате Power Point (до 5 слайдов) с решением задачи к выполненной модели. практико-ориентированную (практическую) задачу с оформленным решением. Решение подтвердить макетом, наглядным пособием.

Критерии оценивания проекта:

1. Оригинальность идеи и ее исполнения
2. Содержание
3. Практическая направленность
4. Качество выполнения фигуры (материал, аккуратность, функциональность)
5. Защита проекта, вовлеченность участников

Домашнее задание прикрепляется на портале ДМИП.рф одним файлом, содержащим: фото макета, условие задачи к модели, 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. Организаторы игры для четкой организации подсчета баллов обеспечивают каждую команду-участницу компьютером или любым другим устройством с выходом в интернет.

6.2. Каждому участнику команды необходимо иметь канцелярские принадлежности.

7. Подача заявок на участие

7.1. Заявка (приложение) подается в срок **до 3 апреля 2023 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 3 документа: заявка, согласие на обработку персональных 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 лицея - организатора (МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы) будет размещена рейтинговая таблица с итогами игры, определены победитель и призеры.

8.3. Победитель и призёры 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 Наи́ле Ханифовне, +79374471357.

Приложение

В оргкомитет
открытой городской математической игры
«Приключение Архимеда»

Заявка
на участие во II открытом городском математическом конкурсе-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: _____