

Положение
о проведении II городского открытого математического практико-ориентированного конкурса-игры «Приключения Архимеда», посвященного 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. Открытый городской математический 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 Управления образования г. Пензы, 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 на очном этапе оцениваются по пятибалльной системе. Частично решённые задачи также могут принести команде определённое количество баллов. Окончательное

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 (от 0-5 баллов);
 2. Содержание: степень раскрытия темы, полнота и проработанность проекта (от 0-5 баллов);
 3. Практическая направленность (от 0-5 баллов);
 4. Качество выполнения фигуры (материал, аккуратность, функциональность) (от 0-5 баллов);
 5. Защита проекта, вовлеченность участников, четкость и логичность изложения (от 0-5 баллов);
- Максимальное количество баллов – 25.

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 **4 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 Адамскому Сергею Сергеевичу по телефону +79875089937.

8. Подведение итогов

8.1. Подведение итогов Игры и награждение проводится по окончании Игры. Итоговый балл складывается из суммы баллов, полученных командой на заочном и очном этапах. Решение жюри протоколируется, является окончательным и направляется оргкомитет. Победителем Игры является команда, набравшая максимальное количество баллов. Призёрами считаются команды, занявшие по количеству баллов второе и третье места соответственно. Лауреаты в рейтинге за победителями и призерами. Квота победителей, призеров и лауреатов – до 50% от общего числа команд. Список победителей, призёров и лауреатов утверждается приказом Управления образования города Пензы

8.2 Победители, призёры и лауреаты награждаются дипломами Управления образования города Пензы.

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 Наиле Ханифовне, +79374471357.

Начальник отдела общего образования

Управления образования города Пензы

И.И. Матвеева

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: _____

Приложение 2

к приказу Управления образования
города Пензы

от _____ № _____

Состав организационного комитета

II открытой городской математической конкурса-игры «Приключение Архимеда»

Председатель	Матвеева И.И., начальник отдела общего образования Управления образования города Пензы
Заместитель председателя	Кремнева Т.Б., заместитель директора МКУ «ЦКО и МОУО» г. Пензы
Члены оргкомитета	Попкова Т.Н., директор МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Ефремова К.Ю., специалист отдела общего образования Управления образования города Пензы Степанова Алла Сергеевна, заместитель директора по НМР МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы; Хальметова Н.Х., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы; Адамский С. С., учитель информатики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы.

Приложение 3

к приказу Управления образования
города Пензы

от _____ № _____

Состав жюри

II открытой городской математической конкурса-игры «Приключение Архимеда»

Председатель	Гаврилова М.А., доктор педагогических наук, профессор кафедры «Информатика и методика обучения информатике и математике» ПГУ
Заместитель председателя	Степанова А.С., зам. директора по НМР МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы
Секретарь	Голикова И.А., учитель информатики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы
Члены жюри	Хальметова Н.Х., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Турилкина Л.С., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Кулаков А.В., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Гейдарова Е.Р., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Гейдарова Л.Р., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Рыбакова Л.А., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Домашнева О.И., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы Салмин А.А., учитель математики МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы