Тюменский государственный университет
Институт математики и компьютерных наук

ПОЛОЖЕНИЕ
об игре «Квадрат Декарта»
на кубок Института математики и компьютерных наук

1. Общие положения

Настоящее Положение о математическом командном соревновании школьников игре «Квадрат Декарта» (далее - Положение) определяет статус, цели и задачи соревнования (далее - Игра) и порядок её проведения.

Игра проводится с целью:

1.1.Стимулирования самостоятельной интеллектуальной деятельности учащихся в рамках, содержащихся в игре заданий.

1.2.Предоставления возможности детям раскрывать и развивать свои интеллектуальные способности.

1.3.Поддержки и активизации деятельности творческих учителей.

1.4.Привлечения внимания общественности к приоритетам образования.

Основными задачами Игры являются:

1.5.Пропаганда применения теоретических знаний к решению прикладных задач у школьников.

1.6. Развитие логического, творческого мышления школьников, пробуждения интереса к решению нестандартных задач.

1.7.Формирование у школьников навыков ведения самостоятельной творческой и исследовательской деятельности и правильного, точного оформления результатов.

1.8.Развитие коммуникативных умений (умение работать в команде).

1.9.Популяризация и развитие познавательного интереса к изучении математики.

1.10. Привлечение учащихся к обучению в очно-заочной физико-математической школе ТюмГУ.

2. Организаторы

2.1.Тюменский государственный университет, Институт математики и компьютерных наук, кафедра алгебры и математической логики; Тюменский областной государственный институт развития регионального образования; очно-заочная физико-математическая школа «Квадрат Декарта».

2.2.Место проведения: г.Тюмень, МАОУ гимназия №1, ул.Крупской, 21; МАОУ гимназия № 16, ул.Парфенова, 19, г. Ишим, МАОУ СОШ № 8.

2.3.Организаторы формируют состав жюри, осуществляют непосредственное руководство подготовкой и проведением соревнования, а также подводят итоги.

2.4.Координатор проекта

Бердюгина Оксана Николаевна, 8-919-94-74-674

3. Участники соревнования

3.1.Математическое командное соревнование игра «Квадрат Декарта» проводится для команд учащихся школ, лицеев, гимназий и центров дополнительного образования города Тюмени и Тюменской области.

3.2.Количественный состав участников команды – 6 человек (из них **два** учащихся **6 класса**, **два** учащихся **7 класса**, **два** учащихся **8 класса**).

3.3.В Игре могут участвовать одновременно до 26 команд.

3.4. Каждая школа может быть представлена двумя командами.

4. Порядок проведения Игры

4.1. Игра проводится в два тура:

отборочный - **18 ноября 2017 г.,**

финальный - февраль 2018 г.

4.2. Отборочный тур. **Регистрация участников** – до 10 ноября 2017 года подать заявку на участие команды по электронной почте по адресу: oksa_n@inbox.ru, kd@utmn.ru (форма заявки для команды прилагается, см. Приложение 1).

Отборочный тур начинается на всех площадках одновременно.

Регистрация участников проходит на закрепленном за командой пунктом проведения игры 18 ноября с 13.30 до 14.00. Начало игры в **14.00**, не опаздывайте!

Все возможные корректировки времени будут озвучены при регистрации заявки.

4.3.Команды самостоятельно выбирают среди великих ученых математиков одного. Используя справочную и дополнительную литературу, участники знакомятся с его биографией, основными достижениями и научными фактами, причем одно из высказываний этого ученого должно являться девизом команды. Готовят информационный листок об ученом (газета, коллаж и др.)

4.4. Команды готовят приветственное слово участникам не более 2 минут, а также, отличительную атрибутику.

4.5.В случае совпадения выбранного ученого, организаторы оставляют за собой право предложить командам поменять выбор ученого и уведомляют куратора команды не позднее, чем за две недели до начала игры.

4.6.Правила проведения отборочного тура Игры (ход игры)

4.6.1. Движение команд проходит по предложенному организаторами маршруту.

4.6.2. На игре предлагается 12 станций. Например, две из них:

1 станция – «Где логика»;

2 станция – «Вопросы об ученом математике».

4.6.3. На каждой станции участники могут получить максимальное количество баллов за каждый правильный ответ.

4.6.4. Участники имеют при себе шариковые ручки и черновики.

4.7. Подведение итогов Игры и определение победителей и призёров, вышедших в финальный тур.

4.7.1. Участником финального тура становятся две команды, набравшие наибольшее количество баллов с каждого пункта проведения (6 команд).

4.7.2. Участником финального тура становятся три команды, набравшие наибольшее количество баллов в общем зачете команд, за исключением перечисленных в п.4.7.1.

4.7.3. Организаторы Игры оставляют за собой право ранжирования призёров и победителей.

4.7.4. Педагогам, подготовившим участников Игры, вручаются благодарственные письма.

4.7.5. Результаты отборочного тура будут доступны на сайте очно-заочной физико-математической школы (http://kd.utmn.ru/) не позднее пяти рабочих дней, после проведения мероприятия.

4.8. Финальный тур пройдет на площадке МАОУ гимназия № 1. Время и дата будут сообщены финалистам дополнительно.

4.9. Правила проведения финального тура Игры (ход игры)

4.9.1. Движение команд проходит по предложенному организаторами маршруту.

4.9.2. Набор баллов осуществляется не только командой, но и каждым участником отдельно.

4.9.3. На каждой станции участники могут получить максимальное количество баллов за каждый правильный ответ.

4.10. Подведение итогов Игры и определение победителей и призёров, вышедших в финальный тур.

4.10.1. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов и награждается кубком Института математики и компьютерных наук и дипломом 1-ой степени .

4.10.2. Призёрами считаются команды, занявшие в общем рейтинге 2-ое и 3-е место, и награждаются дипломами 2-ой и 3-ей степеней соответственно

5. Финансирование

5.1. Расходы, связанные с организацией и проведением мероприятия, несут организаторы соревнований.

5.2. Расходы, связанные с участием в мероприятии (проезд) несут участники мероприятия.

Приложение 1

ЗАЯВКА

на участие в игре «Квадрат Декарта-2018»

на кубок Института математики и компьютерных наук

Образовательное учреждение	
ФИО директора школы	
Адрес и телефон школы	
Куратор команды	(Ф.И.О. куратора команды)
Электронный адрес куратора команды	
Телефон для связи	
Учёный математик, выбранный для изучения командой	

Название команды

№	Фамилия	Имя	Отчество	класс	Ф.И.О. учителя, подготовившего ученика
1				6	
2				6	
3				7	
4				7	
5				8	
6				8	