

ПОЛОЖЕНИЕ
о XI Всероссийских
математических играх «Точка опоры»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения XI Всероссийских математических игр «Точка опоры», их организационное и методическое обеспечение, сроки и порядок проведения, порядок определения победителей и призеров.

1.2. Организатором XI Всероссийских математических игр «Точка опоры» является математическое сообщество «Точка опоры» ГБОУ лицей № 144 Калининского района Санкт-Петербурга. Организационный комитет осуществляет общее руководство, текущую организационную работу, совместно с жюри подводит итоги математической игры.

1.3. Игры проводятся при поддержке:
РГПУ им. А.И.Герцена, факультет математики.

1.4. В состав жюри входят руководители команд, представители организационного комитета, приглашенные волонтеры из ВУЗов Санкт-Петербурга. Подведение итогов осуществляется конкурсной комиссией.

2. Цели и задачи игр

Цель: удовлетворение интеллектуальных и социальных потребностей одарённых детей, отработка новых педагогических и социальных технологий, обеспечивающих эффективную социализацию подростков, формирование ценностей интеллектуального творчества и дружелюбия.

Задачи:

- активизация познавательных интересов и включение обучающихся в интеллектуальный состязательный процесс;
- организация коммуникативного пространства для укрепления контактов между учащимися, педагогами и профессиональными сообществами математиков, пропаганда командного способа работы;
- поиск новых форм организации свободного времени обучающихся;
- массовое вовлечение учащихся различных учреждений в развитие математического движения;
- повышение уровня математического образования учащихся
- определение сильнейших команд и лучших в личном зачете, стимулирование интереса обучающихся к занятиям математикой.

3. Участники

Математическая игра проводится в двух возрастных категориях:

8-9 класс при одиннадцатилетнем образовании, 9-10 классы при двенадцатилетнем образовании

10-11 класс при одиннадцатилетнем образовании, 11-12 класс при двенадцатилетнем образовании

Каждая команда состоит из 5-6 человек младшей лиги и 5-6 человек старшей лиги. Команды допускаются только в полном составе. Каждое образовательное учреждение образования может выставить не более одной команды в каждой возрастной группе.

Общее количество участников математических игр определяется количеством поступивших заявок от учреждений образования на участие в играх «Точка опоры».

Руководители команд должны отправить заявку на участие по электронной почте в указанный в приложении срок (Приложение 1).

4. Порядок проведения

4.1 Место проведения и программа определяется организационным комитетом игр совместно с социальными партнерами.

Сроки проведения оговариваются организационным комитетом не позднее, чем за два месяца до начала игр.

4.2 Символика игр

Официальной эмблемой конкурса является эмблема Математического сообщества «Точка опоры».

Использование официальной эмблемы конкурса обязательно на всех этапах конкурса.

Девиз «Дайте мне точку опоры, и я переверну мир».

4.3. Математические игры «Точка опоры» представляют собой коллективное решение задач в одной или нескольких формах

4.4. Информация о математических играх и порядке участия в них, о победителях и призерах является открытой, публикуется в средствах массовой информации, сети Интернет на сайте ГБОУ лицей № 144, распространяется среди учащихся, учителей и родителей.

4.5. Тексты заданий и их количество определяется оргкомитетом игр. Участники игр могут предлагать свои задания для формирования банка задач.

4.6 Правила математических игр «Точка опоры»

Игры «Точка опоры» – это соревнования команд в математических играх по решению задач. Правила каждой из игр приведены в Приложении 2.

Все задачи предлагаются для решения всем командам одновременно. Победители определяются как в отдельных играх, так и по итогам всех игр по количеству набранных очков (включая бонусы) конкурсной комиссией.

Количество тем и задач становится известно только на момент начала соревнования.

5. Подведение итогов, награждение победителей

По результатам команды награждаются дипломами и памятным кубками.

Все участники игр награждаются сертификатами, почетными дипломами.

Все учителя, принимающие участие в проведении игр, а также руководители команд получают благодарность за организацию и участие в математических играх.

6. Срок действия Положения.

Положение в данной редакции действует с момента его подписания. Положение действительно в течение года. Организаторы могут отменить действие Положения или внести в него согласованные изменения.

РГПУ им. А.И. Герцена
Декан факультета математики

В. И. Снегурова

Директор ГБОУ лицей №144
Калининского района Санкт-Петербурга

Л.А. Федорова



Приложение 1.
Заявка на участие команды
в математических играх «Точка опоры»

Полное название ОУ
Адрес нахождения ОУ
Телефон ОУ
Ф.И.О. директора ОУ
Ф.И.О. руководителя команды
Электронный адрес руководителя команды
Телефон руководителя команды

Список участников математических игр

	Ф.И.О.	класс
1		
2		
3		

Так же необходимо указать ФИО учителей, сопровождающих команду и темы их выступления на конференции для составления программы.

Приложение 2.

Правила проведения математического боя

Игра состоит из трех раундов:

1. Разминка (5 минут)
2. Решение задач (20 минут)
3. Защита (60 минут)

В игре принимают команды одной возрастной группы, разбитые на 4-5 команд в одной аудитории, количество задач, условия которых участники получают непосредственно во время игры, зависит от количества. Оптимально – количество команд в каждой аудитории должно быть одинаковым. В начале игры проводится разминка, в которой команды отвечают на устные вопросы (каждый правильный ответ оценивается в 2 балла). Вопросы разминки не повторяются, отвечают участники команд быстро (1-2сек. на ответ). Если команда ответила не верно, то право ответа на вопрос получает команда, первая поднявшая руку для ответа. Эта команда может заработать 1 балл. Если ответ неверен и в этом случае – вопрос снимается с разминки.

После разминки команды получают задания и решают их в течение 20-25 минут. По истечении времени решения задач (второй раунд) помощники (учащиеся-члены жюри) собирают бланки с ответами и проверяют правильность ответов. За каждый правильный ответ команды получают максимально до 6 баллов (если ответ неполный, то количество баллов уменьшается).

Затем начинается третий раунд – собственно сам математической бой, с вызова команды на доклад определенной задачи из предложенных. Команда определяется из количества набранных за разминку баллов. Если количество баллов за разминку совпадает, то команда выбирается по номеру, полученному в жеребьевке. Вызванная команда должна сообщить – принимает она вызов или нет. Если да, то выходит докладчик, который должен рассказать решение, а вызывающая команда выставляет оппонента, обязанности которого – искать ошибки в решении. Если команда не принимает вызов, то роли меняются, и вызывающая команда обязана рассказать свое решение данной задачи.

Докладчик имеет право:

1. иметь бумагу с чертежами и (с дополнительного разрешения жюри) вычислениями;
2. до начала выступления вынести на доску всю необходимую информацию (чертежи, вычисления, если на них получено дополнительное разрешение жюри и т. д.);
3. не отвечать на вопросы оппонента, заданные до начала обсуждения;
4. просить оппонента уточнить свой вопрос (в частности, докладчик может предложить свою версию вопроса: «Правильно ли я понимаю, что вы спросили о том-то и о том-то»);
5. отказаться отвечать на вопрос, сказав, что:
 - он не имеет ответа на этот вопрос;
 - он уже ответил на этот вопрос (объяснив, когда и как);
 - вопрос некорректен или выходит за рамки научной дискуссии по поставленной задаче. В случае несогласия оппонента с основаниями арбитром выступает жюри.

Докладчик не обязан:

1. излагать способ получения ответа, если он может доказать правильность и полноту ответа другим путем;
2. сравнивать свой метод решения с другими возможными методами, в том числе с точки зрения краткости, красоты и пригодности для решения других задач.

Оппонирование. Пока доклад не окончен, оппонент может задавать вопросы докладчику только с согласия докладчика, но имеет право просить повторения части решения или разрешать докладчику не доказывать какие-то очевидные с точки зрения оппонента факты. После окончания доклада оппонент имеет право задавать

вопросы докладчику. На обдумывание вопросов и ответов на них у доски дается не более 1 минуты.

Оппонент имеет право:

1. в качестве вопроса попросить докладчика повторить любую часть доклада;
2. в качестве вопроса попросить уточнения любого из высказываний докладчика,

в том числе:

- попросить дать определение любого термина («Что Вы понимаете под . . .»);
- переформулировать утверждение докладчика своими словами и попросить подтверждения («Правильно ли я понимаю, что Вы утверждаете следующее . . .»);
- попросить докладчика доказать сформулированное тем неочевидное не общеизвестное утверждение (в спорных случаях вопрос об общеизвестности или очевидности утверждения решает жюри; во всяком случае, все факты, изучающиеся в общеобразовательной школе, считаются известными);
- после ответа на вопрос выразить удовлетворенность или мотивированную неудовлетворенность ответом.

3. По итогам доклада и ответов на вопросы дать свою оценку докладу и обсуждению в одной из следующих форм:

- признать решение правильным;
- решение (ответ) в основном правильным, но имеющим недостатки и (или) пробелы с обязательным их указанием;
- признать решение (ответ) неправильным с указанием ошибок в обоснованиях ключевых утверждений доклада или контрпримеров к ним (или ответу), или указанием существенных пробелов в обоснованиях или плане решения. Если оппонент

согласился с решением, он и его команда в этом раунде больше не участвуют.

Оппонент обязан:

1. формулировать свои вопросы в вежливой, корректной форме;
2. критикуя доклад не допускать критики докладчика;
3. повторять и уточнять свои вопросы по просьбе докладчика или жюри.

Участие жюри в обсуждении. После окончания диалога докладчика и оппонента жюри задает свои вопросы. При необходимости оно

может вмешиваться и раньше, в частности, во время доклада. За каждую задачу команда может получить максимально 12 баллов (1 – правильный ответ, зафиксированный в таблице ответов - 6 баллов; 2 – верная защита - 6 баллов), если защита была неверна и оппонент мог доложить правильное решение, то 6 баллов присуждаются оппоненту, если защита решения была неполной или получила существенные замечания, то жюри вправе разделить 6 баллов среди докладчика и

оппонента. Бой заканчивается, когда все задачи рассмотрены или команды отказываются рассказывать решение оставшейся задачи.

Члены жюри заполняют в процессе игры ведомость результатов, индивидуально оценивая второй и третий раунды. Разминка оценивается ведущим и бланк разминки заполняется только им. Каждая ведомость подписывается членом жюри, который ее составлял и передается по окончании игры в конкурсную комиссию. Конкурсная комиссия суммирует баллы каждой команды из всех аудиторий и подводит итоги.