

Согласовано:  
Начальник  
ОМС Управление образованием ПГО  
О.М. Уфимцева  
«   сентября 2019 г.



Утверждаю:  
Директор МАОУ ПГО  
«Политехнический лицей № 21 «Эрудит»  
Л.В. Высоцкая  
«   сентября 2019 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении математической игры «Абака»**  
**для обучающихся четвертых и восьмых классов**  
**Полевского городского округа**

**1. Общие положения.**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации, сроки проведения, цели и задачи Математической игры, формы участия, систему награждений и поощрений.

1.2. Математическая игра «Абака» (далее Игра) - это командная игра-соревнование, направленная на повышение интереса обучающихся к математике.

**2. Организаторы:**

2.1. Вопросы организации и проведения Игры находятся в ведении ШМО учителей математики и начальных классов МАОУ ПГО «Политехнический лицей № 21 «Эрудит».

2.2. Подготовка и проведение Игры осуществляется ШМО учителей математики и начальных классов МАОУ ПГО «Политехнический лицей № 21 «Эрудит».

2.3. ШМО учителей математики и начальных классов осуществляет разработку сценария Игры, обеспечивает техническое оснащение аудиторий.

**3. Участие в игре направлено на достижение следующих целей:**

**3.1. Образовательные:**

- расширить круг знаний учащихся;
- способствовать выявлению знаний и умений у учащихся в нестандартных ситуациях;

**3.2 Воспитательные:**

- воспитание у учащихся инициативности, смекалки;
- развитие доброжелательного отношения друг к другу;
- развитие умения управлять своим поведением, следовать требованиям коллектива;

**3.3 Развивающие:**

- нацелить на сотрудничество и творчество;

- повысить познавательный интерес к математике;
- научить умению логически мыслить, анализировать и обобщать;

#### **4. Формируемые УУД:**

4.1. Регулятивные – умение организовать себя, настраиваться на работу, применять теоретические и практические знания по предмету, выделять в условии задачи данные необходимые для решения задачи, строить логическую цепочку рассуждений;

4.2. Познавательные – умение ориентироваться, понимать информацию представленную в виде текста или чертежа; владеть общим приемом решения учебных задач, создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения образовательных задач в зависимости от конкретных условий, осуществлять сравнение, классификацию по заданным критериям, строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;

4.3. Коммуникативные – умение вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы, оформлять свои мысли в устной и письменной форме, устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор.

#### **5. Участники Игры.**

5.1. Участники Игры – обучающиеся 4-х и 8-х классов общеобразовательных организаций Полевского городского округа, не более 10 команд в параллели.

5.2. Состав команды – 5 человек.

5.3. От одной образовательной организации принимается заявка на участие одной команды от параллели.

#### **6. Правила Игры.**

6.1. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Основным зачётным показателем в математической абаке является общее количество набранных очков (включая бонусы).

6.2. Каждой команде предлагается для решения 3 раздела по 5 задач в каждом. Задачи каждого раздела сдаются по порядку, от 1-й до 5-й (например, у команды не примут ответ на 4-ю задачу, пока она не сдала ответы на задачи 1, 2 и 3). На каждую задачу отводится один подход (одна попытка сдать ответ). Если команда предъявила *правильный ответ* на задачу, она получает за это цену задачи, а если *неправильный или неполный* – 0 очков.

Цена первой задачи каждого раздела – 10 очков, второй – 20, ..., пятой – 50 очков. (Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до  $3 \cdot 150 = 450$  очков.)

6.3. Основные бонусы. Каждая команда дополнительно может заработать бонусные очки:

- за правильное решение всех задач одного раздела («бонус-вертикаль») – 50 очков

- за правильное решение задач с одним и тем же номером во всех темах («бонус-горизонталь») – цену задачи с этим номером.

6.4. Бонусы за первое решение. Первые команды, получившие каждый из пяти возможных «бонус - горизонталей» и каждый из пяти «бонус - вертикалей», получают их в двойном размере.

### 7. Окончание Игры.

7.1. На решение задач отводится 40 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

### 8. Сроки и место проведения.

8.1. Игра проводится 16 апреля 2020 года в 15:00 в МАОУ ПГО «Политехнический лицей № 21 «Эрудит».

### 9. Подведение итогов Игры.

9.1. Победители и призеры математической игры «Абака» определяются по наибольшей сумме баллов, полученных командами в каждой параллели.

9.2. Команды-победители и команды-призеры награждаются грамотами, команды-участники - сертификатами.

Организаторы Игры могут вносить изменения в Положение.

### Сменная обувь обязательна!

Заявка на участие в Игре принимается до **13 апреля 2020 года** по адресу:

E-mail: [mail-school21@mail.ru](mailto:mail-school21@mail.ru) с темой письма «Заявка на математическую игру «Абака» для 4-х или 8-х классов»

Приложение

#### Заявка на участие

Образовательная организация \_\_\_\_\_

Руководитель \_\_\_\_\_

| №  | Ф.И. участника | Класс |
|----|----------------|-------|
| 1. | Капитан        |       |
| 2. |                |       |
| 3. |                |       |
| 4. |                |       |
| 5. |                |       |

Контактный телефон руководителя команды \_\_\_\_\_