**Положение игры «Домино»**

**1. *Общие положения***

1.1. Положение о проведении дидактической игры «Домино» (далее – игра) для учащихся 9-х и 11-х классов разработано и утверждено группой студентов и преподавателей математического факультете Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета (далее – ПГГПУ).

1.2. Организаторами игры являются студенты и преподаватели математического факультета ПГГПУ.

1.3. Участие в игре бесплатное.

**2*. Цели и задачи:***

1. Развитие интереса к математике;

2. Воспитание сотрудничества между школьниками одного класса, одной параллели;

3. Проверка практического применения умений и навыков, полученных на уроках и внеклассных занятиях по математике;

4. Подготовка к ГИА и ЕГЭ.

**3. *Условия и порядок проведения игры***

3.1. Игра проводится для учащихся 9-х классов 18 ноября, для учащихся 11-х классов 25 ноября 2017 года на базе ПГГПУ (по адресу ул. Пушкина 44, IV корпус ПГГПУ) с 10.00 в аудитории Б-101. Продолжительность игры 2-2,5часа.

3.2. К участию в игре приглашаются учащиеся 9-х и 11-х классов общеобразовательных учреждений Перми. **От одного образовательного учреждения на каждую из игр допускается только одна команда.**

3.3. Состав команды – 4 человека.

3.4. Заявка на участие в игре подается руководителем команды по электронной почте на следующий адрес: **skornyakova\_anna@mail.ru**.

Заявки принимаются:

для учащихся **9-х классов с 01.11.17 по 13.11.17**;

для учащихся **11-х классов с 06.11.17 по 20.11.17.**

*В заявке указать:*

– тему письма: игра «Домино».

– состав команды (Ф.И полностью), класс, данные о руководителе команды (ФИО полностью) и образовательном учреждении.

**Заявка**

1. **ФИО учителя полностью**
2. **Контактный телефон (учителя)**
3. **Состав команды (фамилия, имя полностью).**
4. **Образовательное учреждение (школа).**
5. **Класс (9 класс или 11 класс)**

*Примечание:* требование по указанию в заявке полных ФИО соответствуют требованию пропускного режима в учебный корпус ПГГПУ.

Заявка считается принятой, если вам пришло подтверждение от организаторов. В случае, если заявка была подана в указанные выше сроки, то от организаторов будет отправлен отказ от заявки. **На игру принимаются первые 10 заявок, такое ограничение на количество команд регламентируется правилами проведения игры**.

**4. *Описание игры***

4.1. Содержание игры содержит 28 задач (задачи для 9-х классов являются прототипами заданий ГИА по математике, для 11-х – прототипами заданий ЕГЭ по математике профильного уровня), представленных на карточках и распределенных по уровню сложности. В начале игры каждая команда получает две карточки с суммарной стоимостью не более восьми баллов. Каждую задачу можно решать дважды, кроме задачи 0-0, она является особой, поскольку оценивается в 10 баллов (правила игры представлены в Приложении).

4.2. У каждой команды во время игры должно быть всегда ровно 2 карточки. Ответы записываются командой на отдельном листе с указанием номера задачи и названием команды.

4.3. Начисление баллов происходит следующим образом: если задача решена правильно с первого раза, то команда получает баллы, равные сумме чисел номера карточки. Если решена правильно со второго раза, то наибольшему числу на карточке. Если же задача решена неправильно со второго раза, то у команды вычитаются баллы, равные наименьшему из чисел на карточке.

4.4. В том случае если команда не хочет или не может решить задачу, то она может «сбросить» ее, то есть сдать жюри без снятия баллов. В этом случае на карточке ответов должны быть написаны логотип команды, номер карточки, прочерк или сброс. При этом команда может взять эту задачу в будущем, если по ней у команды еще 0 баллов. Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее и получила за нее ненулевой балл, то она наказывается одним штрафным баллом.

4.5. Игра заканчивается оканчивается тогда, когда истекает время ее проведения или какой-либо из команд решены все задачи. Все ответы проверяются жюри и сохраняются до подведения итогов во избежание спорных вопросов. Результаты выводятся на экран. Протокол может быть представлен в любом виде, для удобства чаще всего используют таблицу, в которой в режиме реального времени видны все изменения.

**5*. Подведение итогов, награждение***

5.1. Подведение итогов и награждение победителей происходит по окончанию игры. Победители и призеры получают дипломы, остальные команды сертификаты участников.