

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении игры «Домино» в 2018-19 уч. году

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 платное (**400 рублей с команды**).

2. Цели и задачи:

- 1) развитие интереса к математике;
- 2) воспитание сотрудничества между школьниками одного класса, одной параллели;
- 3) проверка практического применения знаний, 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. К участию в игре приглашаются учащиеся 9-х и 11-х классов общеобразовательных учреждений Перми. **От одного образовательного учреждения на каждую из игр допускается не более двух команд.**

3.2. Состав команды – 4 человека.

3.3. Время проведения игры:

для учащихся **11-х классов 16 марта (суббота) 2019 года,**

для учащихся **9-х классов 23 марта (суббота) 2019 года.**

3.4. Место и время проведения: ул. Пушкина 42, IV корпус ПГГПУ.

Регистрация участников 9.30-9.45.

Начало игры 10.00 (аудитория будет сообщена дополнительно).

Продолжительность игры 2–2,5 часа.

3.4. Для участия в игре необходимо выслать заявку по адресу: **skornyakova_anna@mail.ru.**

Заявки принимаются для учащихся **11-х классов с 11.02.19 по 01.03.19;**

для учащихся **9-х классов с 11.02.19 по 15.03.19.**

В заявке указать:

– тему письма: игра «Домино»;

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

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

Оплату за участие в игре (400 рублей за команду) проводят после подтверждения. Копию квитанции при безналичном расчете необходимо выслать адресу: **skornyakova_anna@mail.ru.**

В случае оплаты при наличном расчете никаких отчетных документов не выдается!!!

Реквизиты для оплаты участия в игре «Домино»:

ПГГПУ 614990, г. Пермь, ул. Сибирская, 24

ИНН 5904101146 КПП 590401001

ОГРН 1025900887044 ОКПО 02079922 **ОКТМО 57701000**

УФК по Пермскому краю (ПГГПУ), л/с **20566Х40890**

Банк: Отделение Пермь г. Пермь

Р/с 40501810500002000002 **БИК 045773001**

Код дохода 00000000000000000130

Наименование платежа: **участие в игре «ДОМИНО» (Математика)**

за **команду школы №...** , **Ф.И.О. руководителя или капитана команды** (если от школы 2 команды)

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 задача 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 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.