****

|  |  |
| --- | --- |
|  | Утверждено приказом и.о. ректораФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»№ 04/ДО- 345от 16.11.2020 |

# ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении краевой дидактической игры «Математический калейдоскоп» в 2020-2021 уч. году**

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения краевой дидактической игры «Математический калейдоскоп» в 2020-2021 уч. году(далее – Положение, Игра).

1.2. Организаторы Игры – математический факультет ПГГПУ и центр дополнительного образования «Дом научной коллаборации им. А.А.Фридмана» при ФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет» (далее – ДНК им. А.А. Фридмана).

1.3. Участники Игры – команды обучающихся 9-х и 11-х классов общеобразовательных организаций Пермского края.

1.4. Состав команды – 4 учащихся. От одного образовательного учреждения на каждую из игр допускается не более двух команд.

1.5. Описание Игры содержится в приложении.

1.6. Участие в Игре бесплатное.

**II. Цель и задачи проведения игры**

2.1. Цель проведения Игры – формирование нового типа мышления обучающихся, направленного на практическое применение имеющихся знаний по математике в форме группового взаимодействия.

2.2 Задачи:

* формирование коммуникативных умений учащихся;
* обеспечение возможности применения учащимися знаний по математике в практической деятельности;
* формирование мотивации учащихся к изучению математических дисциплин.

**III. Критерии оценивания**

3.1. Оценивание команд осуществляется путём подсчёта общего количества набранных баллов за ответы на вопросы. Стоимость вопроса от 10 до 70 баллов (величина стоимости зависит от сложности вопроса).

3.2. Оценивание правильности ответа на вопрос и подсчет количества баллов осуществляет организационный комитет.

3.3. Организационный комитет состоит из 3-х человек:

* Скорнякова Анна Юрьевна, канд. пед. наук, доцент кафедры высшей математики и методики обучения математике;
* Попова Дарья Петровна, магистрант математического факультета ПГГПУ;
* Олехов Алексей Андреевич, заместитель директора ДНК им. А.А. Фридмана.

**IV. Сроки и порядок проведения игры**

5.1. Прием заявок на участие осуществляется по электронной ссылке <https://docs.google.com/forms/d/1sdTOam71v_D0Ea1RF4ev_4CDyAmjr3G3Mn_xe1TMuTA/edit?usp=sharing> до 19 ноября 2020 года для учащихся 9-х классов и до 7 декабря 2020 года для учащихся 11 классов. Форму заполняет педагог, являющийся руководителем команды.

5.2. Заявка считается принятой, если вам пришло подтверждение от организаторов с указанием ссылки на подключение к Игре. На Игру принимаются первые 30 заявок. В случае, если заявка была подана с опозданием срока – от организаторов может быть отправлен отказ от заявки.

5.3. Место и время проведения: онлайн на платформе ZOOM (ссылка зарегистрированным участникам будет сообщена дополнительно после заполнения соответствующей формы регистрации).

* Подключение к Игре за 30 минут до начала Игры (с 9.30-10.00).
* Начало Игры в 10.00.
* Продолжительность Игры 2–2,5часа.

5.4. вопросы о способах коммуникации между участниками своей команды каждая команда решает сама.

5.5. Подведение итогов и награждение победителей происходит по окончанию Игры.

5.5. Ответственный за организацию игры Скорнякова Анна Юрьевна, электронный адрес skornyakova\_anna@pspu.ru .

**V.** **Процедура награждения**

6.1. Участники конкурса награждаются Сертификатами об участии, победители и призёры – дипломами за 1-ое, 2-ое и 3-е место (Сертификаты, дипломы за участие в игре будут выписаны на те ФИО, которые указаны в заявке).

6.2. Ф.И.О. педагогов руководителей команд, указываются в сертификатах и дипломах обучающихся.

Приложение к положению

**Описание игры**

1. Командное мероприятие. В команде 4 человека.

2. Цель команды – набрать как можно большее количество баллов.

3. Игра включает 8 категорий, в каждой из которых 7 вопросов стоимостью от 10 до 70 баллов (величина стоимости зависит от сложности вопроса).

4. Ведущий объявляет название темы и номер первого вопроса. На экране появляется текст задания. Команды в течение 1-5 минут (в зависимости от сложности задания) дают ответ на вопрос путем отправки частного сообщения в ZOOM организаторам игры (название команды, ответ).

5. Чья команда быстрее даст ответ на вопрос, та и выбирает следующий номер вопроса.

6. Правила подсчета очков:

- Если команда верно отвечает на данный вопрос, то она зарабатывает столько очков, сколько «стоит» заданный вопрос;

- Если команда дает ошибочный ответ или ответ отсутствует, при этом ее счет не меняется.