

**Областное государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Томский физико-технический лицей»**

Утверждено
И.о. директора
ОГБОУ «ТФТЛ»



_____ Е.Л. Здоровец

«15» февраля 2022 г.

Приказ от 11.02.22 № 42-осн



Положение

Всероссийская математическая игра «Совёнок»

ИГРА ПРОВОДИТСЯ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

**Областного государственного бюджетного учреждения
«Региональный центр развития образования»**

Томск, 2022
ПОЛОЖЕНИЕ
О МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ИГРЕ «СОВЁНОК»

1. Общие положения

1.1 Настоящее Положение определяет цель, задачи, категорию участников, порядок подготовки, проведения и подведения итогов Всероссийской интеллектуальной игры по математике «Совёнок» среди обучающихся образовательных организаций (далее – Игра).

1.2. Игра разработана в рамках Плана мероприятий по реализации Концепции развития математического образования в Российской Федерации на территории Томской области в системе общего образования и проводится в соответствии с планом работы ОГБУ «Региональный центр развития образования» по реализации Ведомственной целевой программы «Развитие системы выявления и поддержки детей, проявивших выдающиеся способности» региональным центром по работе с одаренными детьми ОГБОУ «Томский физико-технический лицей».

1.3. Для подготовки и проведения Игры создается организационный комитет, который осуществляет информационное и организационное сопровождение. Персональный состав организационного комитета утверждается приказом ОГБУ «ТФТЛ».

1.4. Игра является формой организации внеурочной деятельности обучающихся, направленной на формирование интереса к математике, расширение метапредметных компетенций, развитие творческого потенциала обучающихся, формирование математического мировоззрения обучающихся.

2. Ключевые цели и задачи игры

1. Удовлетворение интеллектуальных и социальных потребностей математически одарённых детей, формирование в среде обучающихся ценности интеллектуального творчества и мотивации к учению.
2. Популяризация математических знаний и математического образования.
3. Активация познавательных интересов через включение обучающихся в интеллектуальный состязательный процесс.
4. Стимулирование обучающихся к изучению математики и смежных с ней наук.
5. Создание коммуникативного пространства для развития компетенций межличностного и делового общения.

3. Участники Игры

- 3.1. В игре «Совёнок» принимают участие команды обучающихся 7-х классов общеобразовательных организаций.
- 3.2. Для эффективного участия в игре команда должна иметь следующее оборудование: компьютер (или ноутбук) с выходом в интернет, видеокамеру и микрофон. Необходимо программное обеспечение: гугл-аккаунт, программа ZOOM.

4. Условия и порядок проведения Игры

- 4.1. Игра проводится в один он-лайн этап на платформе ZOOM.
- 4.2. В игре могут принимать участие от 2-х до 25-и команд. К игре допускаются 25 команд, первыми подавшие заявки.
- 4.3. Заявка на участие в Игре подается по установленной форме через Google Forms по ссылке <https://forms.gle/fWP2ZoBgKr6bF5YK7> (регистрацию осуществляет учитель - руководитель команды). Заявка принимаются до 24:00 часов 10 марта 2022 года.
- 4.4. В каждой команде должно быть не более шести знатоков, которые выбирают название своей команды.
- 4.5. В ходе Игры нельзя пользоваться мобильными телефонами или иными средствами связи; любыми электронно-вычислительными устройствами и справочными материалами.

4.6. Перед началом Игры команда регистрируется на платформе ZOOM (ссылка поступает на E-mail руководителя команды). При регистрации необходимо указать **название команды, название школы и муниципалитет.**

4.7. В процессе игры ведущий задаёт вопрос знатокам, а знатоки за 1 минуту должны найти на него ответ, и за следующие 20 секунд отправить его по заранее полученным от организаторов ссылкам, сформированным в гугол формах.

4.8. Каждая команда работает самостоятельно под видеокамерой. В камере должны просматриваться все участники команды. Отключение во время игры не допустимо.

4.9. Ответы, отправленные позже установленного времени, не принимаются.

4.10. Если команда знатоков правильно отвечает на вопрос, она зарабатывает один балл.

4.11. Правильность ответа определяют организаторы игры.

4.12. Каждый правильный ответ ведущий озвучивает после сдачи ответов игроками.

4.13. Игра состоит из 18 вопросов. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

4.14. Порядок вопросов определён заранее организаторами игры.

4.15. В ходе игры действует «Правило удаления». Если команда знатоков нарушила правила перечисленные в п.п. 4.1-4.3.3, то она, в зависимости от решения организаторов, получает предупреждение или даже дисквалифицируется, при этом очки команды аннулируются.

5. Подведение итогов Игры

5.1. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, получает первое место и диплом победителя.

5.2. Призеры, получают второе и третье место соответственно и дипломы 2 и 3 степеней соответственно.

5.3. Руководители команд получают благодарственные письма за подготовку команд.

6. Организаторы Игры

6.1. Организаторами Игры являются учителя математики и обучающиеся 9-11 классов ОГБОУ «ТФТЛ».

6.2. Организационный комитет располагается на базе ОГБОУ «ТФТЛ» по адресу: г. Томск, ул. Мичурина, 8.

6.3. Координатор Игры: от ОГБОУ «ТФТЛ»: Деревцова Елена Викторовна: тел. 8-952-808-18-51.