***Информационное письмо***

***Уважаемые коллеги!***

МАОУ гимназия №29 г.Томска информирует о проведении **18 ноября 2017** **года** **в 14 часов** интеллектуальной игры по математике «Совенок» в рамках реализации Концепции развития математического образования и образовательной программы «Развитие одаренности личности» (Положение об игре в приложении №1).

**Цель:** Создание условий для развития математической компетентности как одного из основных показателей интеллектуального уровня человека**.**

**Участники:** командыобучающихся **7-х классов** образовательных организаций г. Томска в составе шести человек. К участию приглашается одна команда от образовательной организации. Участие в игре является бесплатным.

**Дата проведения:18 ноября 2017 года.**

Заявки принимаются **до 14 ноября 2017 г.** включительно по электронному адресу: delvik@sibmail.com

**По организационным вопросам обращаться к координатору Игры:** Деревцовой Елене Викторовне, учителю математики МАОУ гимназии №29 г. Томска; тел.: 8-903-951-31-61, e-mail: delvik@sibmail.com, Кононенко Рустам Фарезович, email: kononenko\_rustam@mail.ru

Приложение 1

Положение

 о интеллектуальной игре по математике «Совёнок».

1. **Общие положения**

1.1 Интеллектуальная игра по математике «Совенок» разработана в рамках реализации концепции развития Российского математического образования.

1.2.Данное положение регламентирует проведение интеллектуальной игры по математике «Совенок» (далее – Игра), который проводится по инициативе МАОУ гимназии № 29 г. Томска, в рамках реализации сетевого инновационного проекта «Создание модели полисистемной открытой образовательной среды для социально-значимой реализации индивидуальной образовательной стратегии школьника и достижения нового качества образования в свете ФГОС нового поколения».

1.3.Игра проводится в рамках реализации проекта внеурочной деятельности МАОУ гимназии №29 г. Томска «Математический клуб «Интеллектуал», которая разрабатывается организационным комитетом и утверждается директором гимназии.

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.Цели и задачи игры**

2.1.Цели:

- Создание условий математической компетентности как одного из основных  показателей интеллектуального уровня человека.

- Создание условий для развития интеллектуальных, математических и творческих способностей обучающихся путем реализации игры «Совенок» в рамках программ внеурочной деятельности обучающихся.

- Создание образовательной среды социального взаимодействия школьников в разновозрастных группах через реализацию игры «Совенок» для младших школьников в рамках проектной деятельности старшеклассников.

- Популяризация значительных  фигур  российской  математики, их достижений и открытий.

2.2.Задачи:

- Повысить мотивацию к изучению математики и смежных с ней наук.

- Развивать интеллектуальные способности обучающихся.

- Расширить интерес обучающихся к изучению исторических вех математических наук, биографии и открытиям великих ученых.

- Развивать умения применять математику, в том числе, использовать математический подход в рассуждении, обосновании, аргументации, планировании, в пространственных построениях, численных оценках и т. д

- Создать условия для формирования межличностных компетенций через командную игру.

 **3. Организаторы Игры**

**3.1.** Организаторами Игры являютсяучителя математики и обучающиеся 9-11 классов МАОУ гимназии № 29 г. Томска.

**3.2**. Игра проводится на базе МАОУ гимназии № 29 г. Томска.

**3.3***.*Координатор Игры: Деревцова Елена Викторовна, email:delvik@sibmail.com, тел. 8-903-951-31-61

**4. Порядок организации и проведения Игры**

**4.1**.**1**.Игра проводится очно.

**4.1.**2.В игре «Совенок» принимают участие команды знатоков общеобразовательных организаций города Томска и Томской области.

**4.1.3. В игре могут принимать участие от 2-х до 15-и команд.**

**4.1.4.** В каждой команде должно быть не более шести знатоков.

**4.1.5.От одной общеобразовательной организации допускается одна команда,** ставшая победителем школьного этапа игры.

**4.2.** В ходе Игры запрещается пользоваться мобильными телефонами или иными средствами связи; любыми электронно-вычислительными устройствами и справочными материалами.

**4.3.**Перед началом Игры представители команд должны подойти к столику ведущего, взять бланк, заполнить его и сдать.

**4.3.1.** Ведущий задаёт вопрос знатокам, а знатоки за 1,5 минуты должны дать на него ответ.

**4.3.2**.Каждый ответ сдается жюри в письменном виде на специальных бланках.

**4.3.3.** Номер бланка ответа должен соответствовать номеру вопроса.

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

**4.4.2.**Правильность ответа определяет ведущий игры.

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

**4.5.** Игра состоит из 24 вопросов. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

**4.5.1.** Порядок вопросов определён заранее организаторами игры.

**4.7.**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, а также становится обладателем статуэтки «Совенка».

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

**5.3.** Команды участники получают сертификаты.

**5.4**.Руководители команд получают благодарственные письма за подготовку команд.

 Приложение 2

 **Заявка**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название команды** (должно быть уникальным) |  |
| **ОУ(полностью)** |  |
| **ФИО** **руководителя(полностью)** |  |
| **Телефон руководителя** |  |
| **Состав команды:** | 1. капитан2.3.4.5.6. |