**Положение**

**о проведении краевой математической игры**

**«Крестики нолики» среди обучающихся общеобразовательных организаций на знание математики**

**в 2024 учебном году**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи математической игры «Крестики нолики» среди обучающихся общеобразовательных организаций на знание математики (далее – игра), условия и порядок ее проведения, награждение победителей и призеров.

1.2. Целью проведения игры является подготовка математически мотивированных обучающихся к региональному этапу олимпиады Л. Эйлера, развитие их математического потенциала.

Основные задачи игры:

* формировать у учащихся интерес к играм с математическим содержанием; закрепить основные понятия базового уровня;
* предоставление восьмиклассникам возможности участвовать в математическом соревновании высокого уровня;
* развивать сообразительность и находчивость;
* формировать потребность в приобретении знаний;
* воспитывать культуру общения и умение работать командой;
* более раннее привлечение математически одарённых учащихся к систематическим внешкольным занятиям математикой на адекватном их способностям уровне;
* стимулирование всех форм работы с математически одаренными детьми;

1.3. Информационное сопровождение краевой игры осуществляется в сети Интернет на официальном сайте Регионального центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и «Сириус 27» <https://sirius27.kco27.ru/?page_id=14233>

**2. Организаторы краевой математической игры**

 Организатором краевой математической игры является Краевое государственное автономное нетиповое образовательное учреждение «Краевой центр образования», структурное подразделение Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Сириус-27».

2.1. Организатор краевой математической игры:

- создает и сопровождает официальный сайт игры:

- формирует оргкомитет краевой математической игры и утверждает его состав (Приложение 1);

- устанавливает формат представления результатов участников игры;

- устанавливает количество баллов для участия в игре;

- заблаговременно информирует руководителей органов местного самоуправления, осуществляющих управление в сфере образования, руководителей организаций, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, расположенных на территории Хабаровского края, участников краевой игры и их родителей (законных представителей) о сроках и месте проведения краевой игры, требованиях к организации и проведению краевой игры, а также о Положении краевой игры;

- освещает ход краевой игры в СМИ, сети Интернет и иных информационных ресурсах.

2.2. Игра проводится Региональным центром выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Сириус 27»

**3. Участники игры**

2.1**.** К участию в краевой математической игре приглашаются школьники 8 классов, победители и призёры ВсОШ, победители и призёры перечневых олимпиад I-III уровней образовательных организаций муниципальных районов Хабаровского края, а также школьники, обладающие наиболее высоким уровнем знаний и умений в области математики.

2.2. Участие в краевой олимпиаде является индивидуальным и бесплатным.

**4. Сроки, порядок и условия проведения математической игры**

3.1. Краевая игра проводится в очно-дистанционном формате на четырёх площадках территории Хабаровского края:

* г. Комсомольск – на – Амуре: МОУ "Инженерная школа города»

 ул. Вокзальная, 39

* г. Хабаровск: КГАНОУ «КЦО» ул. Павла Леонтьевича Морозова, 92 б
* Советско-Гаванский район: г. Советская Гавань МБУОО «МУК»

 ул. Первомайская, 44

* Николаевский район: г. Николаевск –на-Амуре, МБОУ СОШ № 2 ул. Сибирская, 193

3.2. Муниципальные районы выбирают близлежащую площадку, чтобы иметь возможность принять участие в краевой математической игре.

3.3. Игра проводится **24 октября 2024** **с 15:00 до 18.00 ч.**

3.4. Для участия в игре необходимо в срок до **15 октября** 2024 г. зарегистрироваться командой по ссылке: <https://forms.yandex.ru/cloud/66ff499673cee735eee97f7a/>

3.5. Заявку заполняет куратор (учитель математики, информатики в общеобразовательной организации)

3.6. **24 октября 2024 года в 15:00** кураторы, направившие заявку, обеспечивают явку участников на территории своего муниципального района на площадку, где состоится игра.

3.7. Правила игры (Приложение № 2)

**5. Подведение итогов краевой математической игры и награждение**

4.1. По итогам игры составляется рейтинговая таблица, победителем объявляется команда, набравшая наибольшее количество очков.

4.2. Победителии призерыкраевого турнира награждаются дипломами, участники – сертификатами.

Приложение № 1

Оргкомитет

краевой математической игры «Крестики нолики» среди обучающихся общеобразовательных организаций на знание математики

в 2024 учебном году

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | ФИО | Должность |
| 1 | Коцубинская Галина Николаевна | руководитель направления «Наука» регионального центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей и молодежи «Сириус 27» КГАНОУ «КЦО» |
| 2 | Грудинова Оксана Петровна | методист направления «Наука» регионального центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей и молодежи «Сириус 27» КГАНОУ «КЦО» |
| 3 | Бугера Оксана Константиновна | методист направления «Наука» регионального центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей и молодежи «Сириус 27» КГАНОУ «КЦО» |
| 4 | Богоутдинова Юлия Геннадьевна | инженер-исследователь Хабаровского отделения Института прикладной математики ДВО РАН |
| 5 | Чернолых Ольга Анатольевна | учитель математики МОУ «Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре» |
| 6 | Малета Виктория Викторовна | учитель информатики МБОУ СОШ № 2 г. Николаевска –на-Амуре |
| 7 | Венгловская Светлана Михайловна | методист по профориентации, информационно-методического центра Управления Образования Администрации Советско-Гаванского муниципального района |

Приложение № 2

**Правила игры:**

**Математические крестики-нолики** – это командное соревнование по решению задач, состав команды 4 человека. Все задачи выдаются в начале игры. Каждая задача привязана к клетке доски 5×5. Например, «Строка 3, задача 5». Зачетным показателем в математических крестиках-ноликах является общее количество набранных очков.

**Решение задач и начисление баллов.** Задачи можно решать в любом порядке. Каждую задачу можно сдавать только один раз. Ответы к задачам сдаются по одному.

Если задача решена правильно, то в соответствующую клетку ставится «крестик», если неправильно – «нолик». За правильно решенную задачу команда получает количество баллов, равное количеству правильно решенных задач, «стоящих» в клетках, соседних по стороне с решенной задачей, плюс один балл (за саму задачу). Если задача решена неправильно, то баллы не увеличиваются и не уменьшаются. Таким образом, правильная задача дает баллы не только своей клетке, но и клеткам, соседним по стороне.

Например, в игре возникла такая ситуация (х – правильно решенная задача, 0 – не правильно):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| х | 0 | х |
|  |  | х |
|  | х |  |

Если решить правильно центральную задачу, то за нее команда получит 3 балла. А также баллы за задачи «Строка 2, задача 3» и Строка 3, задача 2» увеличатся на 1.

**Окончание игры**. Игра заканчивается, когда у команды не

осталось задач, которые она еще не решала, или истекло время,

отведенное на игру.