

# **REGULAMIN KONKURSU**

## **„ŁAMIGŁÓWKI MATEMATYCZNE”**

### **PODSTAWA PRAWNA:**

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (Dz. U. z 2002 r. Nr 13, poz. 125, z późn. zm.)

### **ORGANIZATORZY:**

Zespół nauczycieli matematyki wraz z uczniami Zespołu Szkół Ogólnokształcących Mistrzostwa Sportowego w Białymstoku.

### **CELE:**

- kształtowanie umiejętności matematycznych;
- rozwijanie logicznego myślenia, wyobraźni przestrzennej i języka matematycznego;
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole i dzielenia się wiedzą;
- popularyzacja matematyki i nauk ścisłych;
- możliwość rywalizacji i zaprezentowania umiejętności i talentu matematycznego;
- rozwijanie współodpowiedzialności za pracę grupy.

### **LICZBA STOPNI**

- etap powiatowy

### **SPOSÓB I TERMINY PRZEPROWADZANIA ELIMINACJI, W TYM OGŁASZANIA WYNIKÓW**

- Konkurs odbędzie się w dniu **9 marca 2018 r. o godz. 12:00** w siedzibie ZSOMS, przy ul. Konopnickiej 3.
- Po zakończeniu konkursu zwycięzcy zostaną nagrodzeni, a wyniki pozostałych uczestników zostaną ogłoszone na stronie internetowej szkoły w ciągu 7 dni od zakończenia imprezy.

### **ZASADY KONKURSU:**

- I część – uczestnicy rozwiązują zadania w trzyosobowych zespołach – 60 minut;
- II część – uczestnicy rozwiązują indywidualnie test matematyczny – 40 minut;

- III część (pozakonkursowa) – warsztaty robotyczne i gier logicznych – do wyboru, prowadzone przez uczniów ZSOMS – 40 minut.

#### WARUNKI UCZESTNICTWA:

- konkurs adresowany jest do uczniów klas VI i VII szkoły podstawowej ( kategoria I ) oraz II i III gimnazjum ( kategoria II ), powiatu białostockiego;
- warunkiem uczestnictwa jest przesłanie przez opiekuna wypełnionego formularza zgłoszeniowego na adres szkoły – należy zgłosić nie więcej niż dwa trzyosobowe zespoły w każdej kategorii.
- termin nadsyłania formularzy upływa **2.03.2018 r. o godzinie 15.00.**
- zgłoszenia z dopiskiem „ŁAMIGŁÓWKI MATEMATYCZNE” prosimy przesyłać na adres e-mail: [iwonle@poczta.onet.pl](mailto:iwonle@poczta.onet.pl)
- oświadczenie rodzica uczeń przynosi ze sobą w dniu konkursu.
- udział w konkursie jest bezpłatny
- uczniowie powinni zabrać ze sobą tylko przybory do pisania. Podczas konkursu nie mogą korzystać z kalkulatora, telefonu oraz innych urządzeń telekomunikacyjnych.

Konkurs odbywać się będzie w dwóch etapach:

#### ZAKRES WIEDZY I UMIEJETNOŚCI

Konkurs obejmuje treści podstawy programowej z matematyki dla klas IV – VII szkoły podstawowej ( kategoria I ) oraz treści podstawy programowej I - III gimnazjum ( kategoria II ).

#### WYKAZ LITERATURY:

Literatura:

1. A. Żurek, P. Jędrzejewicz: *Zbiór zadań dla kółek matematycznych w szkole podstawowej*
2. T. Gardiner: *Matematyczne potyczki cz. I*
3. W. Łęska, S. Łęski: *Zbiór zadań dla Asa*
4. Z. Bobiński, P. Nędzyński, M. Uscki: *Liga zadaniowa*
5. E. Jędrasik: *Zaprzyjaj się z matematyką*
6. J. Janowicz: *Konkursy matematyczne w szkole podstawowej*
7. Zadania z konkursów Kangur matematyczny i Alfik matematyczny

## **WARUNKI UZYSKANIA WYRÓŻNIEŃ:**

Nagrody przyznawane są w dwóch obszarach: indywidualnej i grupowej. Nagradzane są trzy zespoły, które uzyskają najwyższe wyniki oraz trzech uczniów o najwyższych wynikach w części indywidualnej ze szkół podstawowych i oddzielnie gimnazjum.

Wszystkim uczestnikom gwarantujemy twórczą zabawę z matematyką.

Za prawidłowy przebieg konkursu odpowiedzialna będzie Komisja Konkursowa powołana przez organizatora. Od podjętych przez Komisję Konkursową decyzji dotyczących przyznania miejsc, punktów i nagród nie można się odwołać. Z posiedzenia Komisji zostanie sporządzony protokół.

## **TRYB PRACY W POSZCZEGÓLNYCH CZĘŚCIACH KONKURSU:**

### **Pierwsza część – 60 minut**

Uczniowie wykonują zadania, pracując w zespołach trzyosobowych.

### **Druga część – 40 minut**

Każdy uczeń rozwiązuje samodzielnie zestaw zadań zamkniętych.

Na wynik pracy całego zespołu składają się punkty uzyskane w części pierwszej oraz suma punktów wszystkich członków zespołu, uzyskanych w indywidualnych rozgrywkach części drugiej.

W przypadku jednakowych wyników istnieje możliwość dodatkowej konkurencji różnicującej (dogrywki) zarówno w części indywidualnej jak i grupowej.

### **Trzecia część - pozakonkursowa – 40 minut**

Warsztaty prowadzone przez uczniów ZSOMS.

Tematyka warsztatów do wyboru:

- warsztaty z robotyki,
- warsztaty gier logicznych.

Przydział do grupy warsztatowej uczestnicy wstępnie określają w zgłoszeniu. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany grupy warsztatowej.