

Regulamin

I Turniej Wiedzy

"Matematycznie kreatywni"

Organizator

Organizatorem turnieju jest Liceum Ogólnokształcące im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie.

Cele konkursu:

- popularyzacja wiedzy i umiejętności z matematyki, wśród uczniów klas gimnazjalnych i podstawowych;
- motywowanie uzdolnionych w kierunku przedmiotów ścisłych uczniów do nauki i nauczycieli do pracy z młodymi pasjonatami;
- kształcenie i rozwijanie zainteresowań matematycznych wśród uczniów;
- stworzenie uczniom możliwości rywalizacji i wyróżnienia się na forum szkół;
- badanie i monitoring uzdolnień uczniów w obszarze matematyki;
- współpraca z placówkami szkolnymi.

Adresaci konkursu:

Konkurs adresowany jest do uczniów klas 2 i 3 gimnazjum oraz klasy 7 szkoły podstawowej.

Typy zadań:

Turniej oparty jest na teleturnieju telewizyjnym 1 z 10. Uczniowie otrzymują krótkie pytania z zakresu matematyki, na które muszą udzielić poprawnej odpowiedzi w wyznaczonym czasie.

Zagadnienia, na podstawie których przygotowane będą zadania:

zapisywanie i odczytywanie liczb wielocyfrowych w dziesiętkowym i dwójkowym systemie pozycyjnym oraz w systemie rzymskim, liczby pierwsze i złożone, podzielność liczb, rozkład na czynniki pierwsze, NWW, NWD, średnia arytmetyczna, dzielenie z resztą, obliczanie ułamka danej liczby, zamiana ułamków zwykłych na dziesiętne i odwrotnie, rozwinięcia dziesiętne nieskończone, porównywanie ułamków zwykłych i dziesiętnych, zaokrąglanie, rodzaje i własności kątów, własności figur płaskich, zamiana jednostek, obliczanie liczby z danego jej ułamka, obliczanie jakim ułamkiem jednej liczby jest druga liczba, wyznaczanie

stosunku danych wielkości, obliczenia pieniężne, zegarowe, kalendarzowe, obliczanie rzeczywistej długości odcinka i długości odcinka w skali, działania na liczbach wymiernych i niewymiernych, obliczenia procentowe, potęgi o wykładnikach całkowitych, własności pierwiastków, wyrażenia algebraiczne, wzory skróconego mnożenia, równania i nierówności liniowe z jedną niewiadomą, układy równań liniowych z dwiema niewiadomymi, wielkości wprost proporcjonalne i odwrotnie proporcjonalne, własności wielokątów, pola i obwody wielokątów, pola i obwody kół, symetria osiowa i środkowa, twierdzenie Pitagorasa, kąt środkowy i kąt wpisany, wartość bezwzględna i jej własności, własności funkcji liniowej, okrąg wpisany w wielokąt i opisany na wielokącie, twierdzenie Talesa, podobieństwo i przystawanie figur, wykorzystanie pojęć matematycznych do rozwiązywania zadań osadzonych w kontekście praktycznym, rozwiązywania zadań logicznych, zagadek i łamigłówek matematycznych, .

Przebieg konkursu:

Szkoła może zgłosić do konkursu maksymalnie 3 uczniów, których wyłoni zgodnie z własnymi kryteriami.

Zgłoszenia uczestnictwa uczniów do etapu powiatowego prosimy kierować do dnia 17.02.2018r. (piątek) na adres e-mail Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie: lodyn9@poczta.onet.pl lub faxem (16) 652 10 77.

Wzór zgłoszenia na końcu regulaminu.

ETAP POWIATOWY - odbywa się w LO w Dynowie, zadania do tego etapu są przygotowane przez organizatora konkursu. Komisja konkursowa będzie składała się z jednego przedstawiciela każdej szkoły biorącej udział w konkursie.

Termin turnieju to: 12 marzec 2018, godzina 9.30,

Ogłoszenie wyników konkursu odbędzie się w dniu przeprowadzenia etapu powiatowego

Ten etap składa się z dwóch części:

I część:

Test – zadania krótkiej odpowiedzi; czas trwania 25 min. Celem tego etapu jest wyłonienie 10 półfinalistów. Ta część odbywa się jeśli ilość uczestników jest większa niż 10.

II część:

Zasady ogólne

1. Do gry przystępuje dziesiątka uczestników.
2. Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi 3 sekundy. Rozpoczęcie poprawnej odpowiedzi w trakcie sygnału oznaczającego upływanie trzech sekund zalicza odpowiedź.

3. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący podaje poprawną.
4. Decyzja prowadzącego jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników.
5. Na każdym stanowisku jest informacja o ilości szans jakie ma zawodnik. Zła odpowiedź lub brak odpowiedzi po upływie ustalonego czasu – to utrata szansy.
6. Utrata ostatniej szansy na stanowisku odpowiadającego uczestnika informuje go o wyeliminowaniu z turnieju.
7. Ewentualne wątpliwości uczestnika dotyczące regulaminu należy wyjaśnić przed rozpoczęciem turnieju.

Etapy teleturnieju

I etap – rozpoczęcie gry

Gracze mają po trzy szanse. Każdemu graczowi prowadzący zadaje dwa pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak – zawodnik traci jedną szansę. Dwa błędy eliminują uczestnika z gry. Ci, którzy odpowiedzieli na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej.

II etap

W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z I etapu. Gracze, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazują zawodnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności zawodnika. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi. II etap trwa do chwili, kiedy pozostaje trzech graczy.

III etap – finał

Do III etapu przechodzą trzech zawodnicy, którzy:

- dostają po trzy nowe szanse,
- dostają po tyle punktów, ile szans zachowali po dwóch etapach (czyli maksymalnie mogą dostać trzy punkty).

Trzy niedobre odpowiedzi lub ich brak – powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans). W tym etapie w puli jest czterdzieści pytań.

Etap III dzieli się na dwie części:

I część

Losowana jest kolejność, w której będą odpowiadać finaliści w I części. Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom, w wylosowanej kolejności. Za poprawną odpowiedź uczestnik otrzymuje dziesięć punktów. Zła odpowiedź lub jej brak – to strata szansy.

Grający, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

II część

Gracz, który udzielił dobrej odpowiedzi może wskazać innego gracza lub sam odpowiadać na kolejne pytanie. Za dobrą odpowiedź gracz otrzymuje dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie dwadzieścia punktów. Za odpowiedź błędną lub jej brak w ustalonym czasie - następuje strata jednej szansy i kolejnego pytanego wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, odbywa się losowanie, w którym zostanie wyłoniona osoba odpowiadająca. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru – albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.

Zakończenie

Zakończenie gry następuje w takich przypadkach:

1. Zostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans) i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów. Zawodnik odpowiada dalej, aż do wyczerpania pytań lub utraty pozostałych szans, uzyskując w ten sposób możliwość powiększenia swego dorobku punktowego. Za każdą zachowaną szansę po wyczerpaniu puli pytań dolicza się po dziesięć punktów.
2. Kończy się pula 40 pytań. Zawodnikom dolicza się po dziesięć punktów za każdą zachowaną szansę. W tym momencie ustalony jest ostateczny wynik. Wygrywa ten grający, który zgromadził najwięcej punktów. Jeżeli dwóch lub trzech zawodników ma tę samą liczbę punktów, organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia jednego zwycięzcy lub podziału nagrody.

Zwycięzca i pozostałych dwóch uczestników rozgrywki finałowej otrzymują ustalone przez organizatorów teleturnieju nagrody, zależne od uzyskanych wyników punktowych.

Wszyscy uczestnicy otrzymują dyplomy uczestnictwa.

Organizatorzy