**REGULAMIN II POWIATOWEGO KONKURSU MATEMATYCZNEGO
,,MYŚLĘ, LICZĘ, GRAM”**

Konkurs adresowany jest do opiekunów i uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych Powiatu Łobeskiego.

**1. Organizator konkursu**

Organizatorem konkursu są nauczyciele matematyki i informatyki Szkoły Podstawowej nr 3 im. Adama Mickiewicza w Łobzie.

**2. Cele konkursu**

* rozwijanie zainteresowań uczniów matematyką;
* rozwijanie umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktycznym działaniu;
* pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie matematyki;
* popularyzowanie matematyki wśród uczniów szkół podstawowych;
* umożliwienie uczniom uzdolnionym matematycznie sprawdzenia swoich wiadomości
i możliwości;
* dostarczenie uczniom satysfakcji i radości z sukcesu.

**3. Zgłoszenie szkoły do konkursu**

Warunkiem przystąpienia szkoły do konkursu jest zgłoszenie trzyosobowej drużyny, w skład której wchodzą uczniowie klas 7 i 8. Informację o przystąpieniu szkoły do konkursu (załącznik 1) prosimy przesłać na adres szkoły **sp3lobez@onet.pl** lub dostarczyć do sekretariatu szkoły do 14 kwietnia 2023 r.

**Adres szkoły: Szkoła Podstawowa nr 3 im. Adma Mickiewicza
ul. Kościuszki 17
73 – 150 Łobez
tel. 091 397 47 61**

Przystąpienie do konkursu jest jednocześnie wyrażeniem zgody na pobieranie i przetwarzanie danych osobowych, publikowanie wizerunku uczniów w zakresie związanym z przebiegiem konkursu oraz akceptacją niniejszego Regulaminu przez uczniów i ich rodziców (opiekunów prawnych). Pisemne zgody (załącznik 2) prosimy dostarczyć do organizatorów w dniu konkursu.

**4. Termin przeprowadzenia konkursu**

II Powiatowy Konkurs Matematyczny ,,Myślę, liczę, gram” odbędzie się 27 kwietnia 2023 r. o godzinie 9.00 w Szkole Podstawowej nr 3 w Łobzie.

**5. Przebieg konkursu**

Powiatowy Konkurs Matematyczny ,,Myślę, liczę, gram” składa się z rozgrywek indywidualnych i zespołowych. Do konkursu przystępuje trzyosobowa drużyna wybrana przez Szkolnego Opiekuna Konkursu.

*Etapy konkursu:*

Część I – indywidualna

Wszyscy uczestnicy konkursu indywidualnie przystępują do rozwiązywania testu składającego się z 10 zadań zamkniętych, z jedną poprawną odpowiedzią. Na jego rozwiązanie uczestnik będzie miał 30 minut. Zdobyte przez uczniów (stanowiących jedną drużynę) punkty procentowe zostaną zsumowane.

Część II - drużynowa

Na platformie jeopardylabs utworzona zostanie gra. Składać się będzie z pięciu kategorii: liczby, algebra, geometria, stereometria, rachunek prawdopodobieństwa i statystyka. W każdej kategorii przygotowanych będzie pięć gier o różnym stopniu trudności, za które można będzie zdobyć 100, 200, 300, 400 i 500 punktów. Gry przygotowane będą na platformach m.in. Wordwall, Quizziz, Testportal.

Drużyna z najwyższą liczbą punktów po pierwszej turze konkursu będzie wybierała rozgrywkę (kategorię pytania, liczbę punktów). Następnie na komputerach każdej drużyny wyświetli się link do gry. Drużyna, która wykona poprawnie zadanie jako pierwsza, otrzyma maksymalną liczbę punktów, przyznawaną za tę rozgrywkę, natomiast drużyna, która zdobędzie drugie miejsce - o połowę punktów mniej niż pierwsza drużyna, a trzecia drużyna o połowę punktów mniej niż druga drużyna, czyli:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| za ile punktów rozgrywka | I drużyna | II drużyna | III drużyna |
| 100 pkt. | 100 pkt. | 50 pkt. | 25 pkt. |
| 200 pkt. | 200 pkt. | 100 pkt. | 50 pkt. |
| 300 pkt. | 300 pkt. | 150 pkt. | 75 pkt. |
| 400 pkt. | 400 pkt. | 200 pkt. | 100 pkt. |
| 500 pkt. | 500 pkt. | 250 pkt. | 125 pkt. |

Kolejną rozgrywkę wybiera drużyna, która wygrała poprzednią. W czasie II części konkursu rozegrane zostanie 10 rozgrywek wskazanych przez drużyny.

Zwycięża drużyna, która w sumie zdobyła najwięcej punktów.

**6. Zakres wiedzy i umiejętności**

Zagadnienia konkursu obejmują treści nauczania, umiejętności i osiągnięcia wynikające z podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych.

1. Liczby
* działania w zbiorze liczb rzeczywistych;
* własności działań;
* elementy teorii podzielności;
* usuwanie niewymierności z mianownika;
* obliczenia procentowe;
* wartość bezwzględna liczb rzeczywistych.
1. Algebra
* wyrażenia algebraiczne – przekształcanie i wartość liczbowa;
* wzory skróconego mnożenia;
* równania i nierówności;
* zadania tekstowe.
1. Geometria
* wielokąty i ich własności;
* obliczanie obwodów i pól wielokątów;
* promienie okręgów wpisanych i opisanych na wielokątach foremnych;
* pole koła i długość okręgu;
* wzajemne położenie dwóch okręgów;
* kąty wpisane i środkowe;
* rodzaje kątów;
* związki miarowe w trójkątach;
* Twierdzenie Pitagorasa;
* podobieństwo figur, skala podobieństwa.
1. Stereometria
* pole powierzchni i objętość graniastosłupów i ostrosłupów;
* własności i siatki graniastosłupów i ostrosłupów;
* długości odcinków w tym przekątnych graniastosłupów.
1. Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka
* obliczanie średniej arytmetycznej;
* reguła mnożenia i dodawania;
* proste doświadczenia losowe;
* obliczanie prawdopodobieństw zdarzeń losowych na podstawie definicji klasycznej i za pomocą drzewa stochastycznego.

**7. Nagrody**

* drużyna, która zajmie I miejsce, otrzyma nagrodę rzeczową, puchar i dyplom;
* drużyny, które zajmą II i III miejsce, otrzymają nagrody rzeczowe, puchar i dyplom;
* pozostałe drużyny uzyskają dyplom uznania za udział w konkursie oraz upominki.

**8. Sposób zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom konkursu**

Podczas trwania konkursu bezpieczeństwo uczestnikom zapewnia dyrektor szkoły, w której odbywa się konkurs.

Za zapewnienie bezpieczeństwa uczestnikom konkursu w czasie dojazdu do miejsca przeprowadzania konkursu, a także powrotu do szkoły odpowiada dyrektor szkoły, do której uczęszczają uczniowie.

**9. Dodatkowe informacje**

Informacji w sprawie konkursu udzielają:

Joanna Wierudzka (e-mail: joannawierudzka@onet.eu)
Agnieszka Kopryna (e-mail: agsurmacz@interia.pl)

Regulamin konkursu jest dostępny na stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 3 im. Adama Mickiewicza w Łobzie <https://sp3lobez.edupage.org>