Regulamin
V Turniej Wiedzy
"Matematycznie kreatywni"

Organizator

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

Patronat Honorowy

Starosta Rzeszowski

Cele konkursu:

— popularyzacja wiedzy i umiejętności z matematyki, wśród uczniów szkół 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 ze szkołami podstawowymi.

Adresaci konkursu:

Konkurs adresowany jest do uczniów klasy 7 i 8 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 dziesiątkowym 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 2 uczniów, których wyłoni zgodnie z własnymi kryteriami w eliminacjach szkolnych.

Zgłoszenia uczestnictwa uczniów do konkursu prosimy kierować do dnia **6.03.2024r.(środa)** na adres e-mail Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie: lodyn9@poczta.onet.pl lub faxem (16) 652 10 77.

Wzór zgłoszenia oraz zgoda ucznia na uczestnictwo w konkursie (należy ją dostarczyć w dniu konkursu) na końcu regulaminu.

Turniej 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 marca 2024r., godzina 9.00.

Ogłoszenie wyników konkursu odbędzie się w tym samym dniu.

Turniej składa się z dwóch części:

I część:

Test – zadania krótkiej odpowiedzi (z wykorzystaniem platformy quizizz.com); czas trwania maks. 15 min. Celem tego etapu jest wyłonienie 10 półfinalistów. O przejściu do kolejnego etapu będzie decydować ilość zdobytych punktów, a w przypadku takiej samej liczby punktów szybkość udzielonych odpowiedzi. 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 upłynięcie 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 trzej 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

Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Kto pierwszy się zgłosi (naciśnie przycisk) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje dziesięć punktów. Zła odpowiedź lub jej brak po naciśnięciu przycisku - to strata szansy. Jeżeli żaden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania - wówczas nikt nie traci szansy. Grający, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

II część

Grający mogą wskazywać innych graczy lub sami odpowiadać na pytania. Za dobrą odpowiedź otrzymują dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie - dwadzieścia punktów i możliwość dalszego odpowiadania lub wskazania dowolnego zawodnika. Za błędną odpowiedź lub jej brak w ustalonym czasie następuje strata jednej szansy. W przypadku, gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy

się zgłosi naciskając przycisk na swoim stanowisku. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten 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.

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

Załącznik nr 1 do Regulaminu Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni" dla uczniów szkół podstawowych

KARTA ZGŁOSZENIA
V Turniej Wiedzy
"Matematycznie kreatywni"

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA…….....…….

ADRES UCZESTNIKA…….....…….

TELEFON UCZESTNIKA…….…… KLASA…….....…..

IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA…….....…….

ADRES UCZESTNIKA…….....…….

TELEFON UCZESTNIKA…….…… KLASA…….....…..

SZKOŁA…….

IMIĘ I NAZWISKO OPIEKUNA …….....…….

Podpis osoby delegującej na konkurs Pieczęć szkoły

Załącznik nr 2 do Regulaminu Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni" dla uczniów szkół podstawowych

1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie i udostępnianie moich danych osobowych/danych osobowych mojego dziecka** w postaci imienia, nazwiska, nazwy szkoły i klasy, do której uczęszcza przez Dyrektora Liceum Ogólnokształcące im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni", a także w celach promocyjnych. Oświadczam, że podanie tych danych jest dobrowolne, jednak konieczne do realizacji celów, w jakich zostały zebrane i są one zgodne z prawdą.

…….
Podpis uczestnika konkursu

…….....
Podpis opiekuna prawnego

2. Wyrażam zgodę na nieodpłatne, wielokrotne, bezterminowe wykorzystywanie, utrwalanie, rozpowszechnianie mojego wizerunku/wizerunku mojego dziecka**

.....
(imię i nazwisko uczestnika konkursu)

utrwalonego podczas Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni" w dniu 12 marca 2024 r., którego byłam (-em)/moje dziecko było** uczestnikiem, przez Dyrektora Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie z siedzibą: ul. 1 Maja 17, 36-065 Dynów do promowania, archiwizowania działań związanych z realizacją Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni". Niniejsza zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji poprzez upowszechnianie fotografii oraz materiałów filmowych, w tym na publikację mojego wizerunku/wizerunku mojego dziecka** na antenie tv, stronie internetowej (w tym na stronie liceum na Facebooku), w czasopismach lokalnych. Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie.

…….
Podpis uczestnika konkursu

…….....
Podpis opiekuna prawnego

3. Zapoznałem(-am) się z treścią klauzuli informacyjnej zamieszczonej w pkt. 5 niniejszego oświadczenia, w tym z informacją o celu i sposobach przetwarzania danych osobowych oraz prawie dostępu do treści swoich danych i prawie ich poprawiania.

…….
Podpis uczestnika konkursu

…….....
Podpis opiekuna prawnego

4. Zapoznałem(-am) się z treścią Regulaminu Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni" i akceptuję jego zasady.

…….
Podpis uczestnika konkursu

…….....
Podpis opiekuna prawnego

5. Klauzula informacyjna :

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016) informuję, iż:

1. Administratorem danych osobowych jest Liceum Ogólnokształcące im. Komisji Edukacji Narodowej w Dynowie, ul. 1 Maja 17, 36-065 Dynów.

2. Administrator danych osobowych powołał inspektora ochrony danych nadzorującego prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: inspektor.lodyn.odo@gmail.com

3. Dane osobowe przetwarzane będą dla celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju Wiedzy "Matematycznie kreatywni"”

4. Podstawą do przetwarzania danych osobowych jest zgoda na przetwarzanie danych osobowych.

5. Podanie danych jest dobrowolne, jednak konieczne do realizacji celów, do jakich zostały zebrane.

6. Dane nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym, z wyjątkiem przypadków przewidzianych przepisami prawa.

7. Dane przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.

8. Każdy ma prawo dostępu do treści swoich danych, prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie.

9. Każda osoba ma prawo do wniesienia skargi do Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych.