

ПРИНЯТО

на заседании Педагогического совета
Протокол № 2 от «10» октября 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор МАОУ – СОШ № 7
Константинова Е.М.
введено в действие приказом
от «10» октября 2025 г. № 30/1-о

ПОЛОЖЕНИЕ

**о школьных предметных днях математики и информатики
для обучающихся 5-11 классов МАОУ – СОШ № 7
в 2025-2026 учебном году**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок и условия проведения школьных предметных дней математики и информатики для обучающихся 5-11 классов (далее - Мероприятия), определяет место и сроки проведения, требования к составу участников, критерии оценки конкурсных работ, порядок определения и награждения призеров и победителей.

1.2. Учредителем и организатором школьных предметных дней математики и информатики для обучающихся 5-11 классов является Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – средняя общеобразовательная школа № 7 г. Екатеринбурга (далее МАОУ – СОШ № 7).

1.3. Организацию и проведение Мероприятий осуществляет методическое объединение учителей математики и информатики МАОУ – СОШ № 7 г. Екатеринбурга.

1.4. Мероприятие проводится в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;

- Уставом МАОУ – СОШ № 7;

- Настоящим Положением.

2. Цель и задачи Мероприятий

2.1. Цель мероприятий – создание благоприятных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей в области математики и информатики.

2.2. Задачи:

- выявление и поддержка одаренных детей в области математики и информатики;

- активизация интереса обучающихся к изучению математики и информатики и их разделам;
- выявление образовательных потребностей обучающихся, связанных с углубленным изучением математики и информатики;
- создание условий для командной и личностной самореализации;
- развитие навыков самостоятельной и групповой работы.

2.3. Сроки проведения: в период с 02.03.2026 по 14.03.2026г. Точная дата проведения и время начала мероприятия утверждается приказом директора МАОУ – СОШ № 7.

- «МатинФ квест» с элементами математики/информатики на основе QR-кодов для обучающихся 5-11 класс (приложение 1);
- «Веселые старты» - математическая игра с элементами информатики для обучающихся 5-6 класс (приложение 2);
- «Включи ИНФОРМАЦИОННУЮ логику» интеллектуальная игра для обучающихся 10-11 класс (приложение 3);
- Турнир по настольной игре «ГОМУКУ» для обучающихся 8 и 10 классов (приложение 4);
- «Рисунок из цифры» для обучающихся 5-7 классов (приложение 5);
- Турнир по компьютерной игре «Сапер» для обучающихся 7-11 класс (приложение 6).

3. Руководство Мероприятиями

3.1. Руководство и организацию Мероприятий осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет назначается приказом директора МАОУ – СОШ № 7 и формируется из числа педагогических работников, входящих в школьное методическое объединение учителей математики и информатики, а также представителей административной команды МАОУ – СОШ № 7.

3.3. Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- методическое и информационное сопровождение Мероприятий;
- формирование состава жюри Мероприятий;
- подготовку и проведение Мероприятий.

3.4. Для оценивания конкурсных работ, выступлений создается жюри. Членами жюри могут быть работники МАОУ – СОШ № 7, представители общественности (родители (законные представители), выпускники), социальные партнеры школы. Состав жюри утверждается директором школы.

4. Условия и порядок проведения и награждения участников

4.1. Участники Мероприятий: обучающиеся 5-11 классов МАОУ – СОШ № 7. Форма участия: индивидуальная и командная.

4.2. Сроки проведения: в период с 02.03.2026г. по 14.03.2026г. Точная дата проведения и время начала Мероприятий утверждается приказом директора МАОУ – СОШ № 7.

- «МатинФ квест» с элементами математики/информатики на основе QR-кодов для обучающихся 5-11 класс;

- «Веселые старты» - математическая игра с элементами информатики для обучающихся 5-6 класс;
- «Включи ИНФОРМАЦИОННУЮ логику» интеллектуальная игра для обучающихся 10-11 класс;
- Турнир по настольной игре «ГОМУКУ» для обучающихся 8 классов;
- «Рисунок из цифры» для обучающихся 5-7 классов;
- Турнир по компьютерной игре «Сапер» для обучающихся 7-11 класс.

4.3. Жюри оценивает выполнение заданий в соответствии с Положением, а также определяет победителей и призеров.

4.4. Участникам мероприятия вручаются сертификаты участников, призерам и победителям – дипломы.

5. Ответственность учредителя, организатора, участников

5.1. Организатор и участники несут ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации.

5.2. Участие в мероприятие означает согласие участников на последующее использование в целях продвижения и популяризации проекта любых аудио, фото и видео записей конкурсных выступлений, которые могут использоваться следующими способами: воспроизведение, распространение, доведение до всеобщего сведения, публичный показ, использование в рекламных и информационных материалах учредителя и организатора мероприятия, с указанием информации об авторах и исполнителях таких материалов или без, если указание авторов и исполнителей не представляется возможным.

«МатинФ квест» с элементами математики/информатики на основе QR-кодов для обучающихся 5-11 класс

Формат квеста:

- * Ежедневное размещение новых заданий
- * Использование QR-кодов для доступа к заданиям
- * Математические и информационные задачи разного уровня сложности
- * Система накопления баллов

Начисление баллов:

- * За правильное решение — от 1 до 5 баллов (в зависимости от сложности)
- * Бонус за скорость решения
- * Дополнительные баллы за креативность решения

Порядок участия

Необходимое оборудование:

- * Мобильный телефон/планшет с камерой
- * Приложение для чтения QR-кодов
- * Доступ в интернет

Этапы участия:

- * Сканирование QR-кода
- * Решение задачи
- * Фиксация результата
- * Получение баллов

Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов за весь период проведения квеста.

При равенстве баллов учитывается:

- * Общее время решения всех заданий
- * Количество решенных заданий высшей сложности

Награждение Призовые места (в каждой параллели):

- * 1 место — участник с максимальным количеством баллов
- * 2 место — второй результат
- * 3 место — третий результат

«Веселые старты» - математическая игра с элементами информатики для обучающихся 5-6 класс

Формат игры:

- * Командное участие
- * Работа на станциях
- * Хронометраж выполнения заданий
- * Система накопления баллов

Станции игры:

Станция 1: «Математический лабиринт» — решение логических задач

Станция 2: «Шифровальная» — работа с кодами и шифрами

Станция 3: «Вычислительная» — решение математических примеров

Станция 4: «Алгоритмическая» — составление простых алгоритмов

Станция 5: «Геометрическая» — задачи на построение и пространственное мышление

Критерии оценки:

- * Правильность выполнения заданий
- * Скорость прохождения станций
- * Командное взаимодействие
- * Креативность решений

Система баллов:

- * За каждое правильно выполненное задание — 1-3 балла
- * Бонус за скорость — до 2 баллов
- * Штраф за нарушение правил — минус 1 балл

Победитель определяется по наибольшей сумме набранных баллов.

При равенстве баллов учитывается:

- * Время прохождения всех станций
- * Количество полностью выполненных заданий

Призовые места:

- 1 место — команда с максимальным количеством баллов
- 2 место — вторая по количеству баллов команда
- 3 место — третья по количеству баллов команда

«Включи ИНФОРМАЦИОННУЮ логику» интеллектуальная игра для обучающихся 10-11 класс

Цель игры: определение команды, набравшей максимальное количество баллов за время проведения игры.

Формат игры:

- * Командное участие
- * Несколько раундов соревнований
- * Различные типы заданий
- * Система начисления баллов

Система оценивания

Начисление баллов:

- * За правильные ответы
- * За скорость выполнения
- * За креативность решений
- * За командную работу

Победитель определяется по:

- * Максимальному количеству набранных баллов
- * В случае равенства баллов проводится дополнительный раунд
- * Учитывается общая активность команды

Награждение

Призовые места:

- * 1 место — команда с наибольшим количеством баллов
- * 2 место — вторая по количеству баллов команда
- * 3 место — третья по количеству баллов команда

Турнир по настольной игре «ГОМУКУ» для обучающихся 8 классов

1. Цель игры: первым выстроить в непрерывный ряд по горизонтали, вертикали или диагонали пять своих камней подряд.

2. Ход игры:

- Играют два участника. Один играет черными камнями, другой – белыми.

- Право первого хода определяется жребием. Первый ход всегда делается черными камнями и в центр доски (точка Н8).

- Далее игроки ходят по очереди, ставя по одному камню своего цвета на любое поле. Запрещено выстраивать «вилки» – одновременно два ряда по четыре камня (4х4) и два открытых ряда по три камня (3х3). Если игрок создает такую вилку, ему засчитывается поражение.

3. Окончание игры: Игра заканчивается, когда один из игроков построил ряд из пяти своих камней, либо при ничьей (вся доска заполнена, но пятерок нет). Результат фиксируется судьей.

4. Регламент:

4.1. Турнир проводится по круговой системе. Каждый участник играет с каждым.

4.2. В первом туре пары участников на формируются путем случайной жеребьевки.

4.3. Контроль времени: общее время на одну игру – 30 минут.

4.4. Все спорные ситуации во время игры разрешаются судьей Турнира. Решение судьи является окончательным.

5. Определение победителей:

5.1. Победителем Турнира считается участник, набравший наибольшее количество баллов.

5.2. Финалисты, занявшие 1, 2 и 3 места, награждаются грамотами и призами.

5.3. Участник, занявший 1 место, получает звание «Чемпион школы по Гомоку» среди 8-х и 10-х классов.

«Рисунок из цифры» для обучающихся 5-7 классов

Требования к работам:

1. Работа должна представлять собой художественное изображение, где цифра является основным элементом композиции
2. Использование любой техники исполнения (акварель, гуашь, карандаши, смешанная техника)
3. Размер работы: не менее А4
4. На обороте указать: ФИО автора, название работы

Критерии оценки

Оценивание производится по следующим параметрам:

- * Оригинальность идеи (0-5 баллов)
- * Художественное исполнение (0-5 баллов)
- * Композиционное решение (0-5 баллов)
- * Творческая реализация цифры в рисунке (0-5 баллов)
- * Соответствие тематике конкурса (0-5 баллов)

Призовые места:

- * В каждой возрастной категории определяются 1, 2, 3 места
- * Предусмотрены специальные номинации
- * Все участники получают сертификаты
- * Победители награждаются дипломами и призами

Турнир по компьютерной игре «Сапер» для обучающихся 7-11 класс

Основные критерии оценки

- * **Время прохождения** — основной показатель
- * **Количество побед**
- * **Среднее время** на нескольких попытках

Стили игры

- * **Классический**: использование как флагов, так и кликов
- * **NF (No Flags)**: игра без использования флагов
- * **Аккордная техника**: использование массовых кликов

Правила проведения

Запрещено:

- * Использование читов
- * Перезагрузка неудачных попыток
- * Запись игрового процесса с пропусками

Разрешено:

- * Использование различных стилей игры
- * Применение логических паттернов

Система подсчёта очков

1. **Основной рейтинг**: определяется по времени прохождения
2. **Бонусные баллы**: за высокую эффективность кликов
3. **Штрафные санкции**: за нарушения правил

Определение победителя

- **Абсолютный чемпион**: определяется по суммарному результату во всех категориях
- **Победители в категориях**: определяются по лучшим показателям в каждой сложности