

Regulamin konkursu „Mistrzowie Matematycznego ZOO”



§ 1

Organizatorem konkursu "Mistrzowie Matematycznego ZOO" jest Stowarzyszenie „Refugium”. Konkurs jest organizowany w ramach realizacji projektu „Matematyczny Hokus Pokus” dofinansowanego przez Fundację mBanku.

§ 2

Celem konkursu jest kształcenie rozwoju kompetencji matematycznych uczniów Szkoły Podstawowej w Szczeglinie oraz nauki matematyki przez zabawę.

§ 3

W konkursie mogą brać udział uczniowie Szkoły Podstawowej w Szczeglinie na podstawie złożonych przez swoich rodziców / opiekunów deklaracji udziału w projekcie „Matematyczny Hokus Pokus”.

§ 4

PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs odbędzie się zdalnie z użyciem aplikacji TEAMS – jeżeli nauka będzie odbywać się zdalnie lub – w razie powrotu uczniów do edukacji stacjonarnej – w budynku szkoły.
2. W konkursie zostanie wykorzystany serwis internetowy Matematyczne Zoo: <http://matzoo.pl>.
3. Niniejszy regulamin konkursu zostanie zamieszczony na stronach internetowych Szkoły Podstawowej w Szczeglinie i stronie internetowej Stowarzyszenia „Refugium”.
4. Przygotowanie uczniów do konkursu będzie odbywać się od 19 listopada do 7 grudnia 2020 r.
5. Zadania do rozwiązania dostosowane są do wieku uczestników.
6. Konkurs zostanie przeprowadzony w dniach od 8 do 11 grudnia 2020 r. w godzinach ustalonych przez nauczycieli prowadzących.
7. Oceny przygotowania uczestników do konkursu dokona jury złożone z 3 nauczycieli.
8. W ocenie będzie brany pod uwagę czas wykonania zadań wyznaczonej planszy w serwisie <http://matzoo.pl> oraz ilość popełnionych błędów.
9. Każdy z uczestników otrzyma dyplom uczestnictwa.
10. Zwycięzcy konkursu otrzymają nagrody rzeczowe.

§ 5

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe uczestników konkursu przekazane Stowarzyszeniu przetwarzane są w celu realizacji konkursu, wyłonienia zwycięzców konkursu i doręczenia nagród.
2. Uczestnik konkursu wyraża zgodę na opublikowanie jego imienia, nazwiska, klasy na stronach internetowych w przypadku wygrania w konkursie.

§ 6

ZAKRES TEMATYKI KONKURSOWEJ

Uczestnicy konkursu powinni sprawnie i (w miarę możliwości) bezbłędnie „przechodzić” plansze gry. Należy przygotować się w <http://matzoo.pl> z następujących tematów:

KL. 0

KSZTAŁTY I KOLORY

- kolory

POZNAJEMY LICZBY

- ile przedmiotów?

KL. I

MATEMATYKA W PRAKTYCE

- nad, pod, po lewej, po prawej
- dni tygodnia

DODAWANIE

- dodawanie w DOMINO
- dodawanie w zakresie 10 - TEST

KL. II

DODAWANIE I ODEJMOWANIE

- dodawanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego
- odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego

MNOŻENIE I DZIELENIE

- mnożenie i dzielenie w zakresie 30
- mnożenie i dzielenie w zakresie 30. Większe liczby

KL. III

KOLEJNOŚĆ WYKONYWANIA DZIAŁAŃ

- dodawanie i mnożenie
- odejmowanie i dzielenie

KALENDARZ I CZAS

- kolejność miesięcy
- data

KL. IV

DZIAŁANIA NA LICZBACH

- dodawanie w pamięci
- tabliczka mnożenia w zakresie 100
- mnożenie po kawałku

WŁASNOŚCI LICZB

- kwadrat liczb od 1 do 10
- sześcian liczb od 1 do

KL. V

LICZBY I DZIAŁANIA

- mnożenie i dzielenie w zakresie 100
- dodawanie i odejmowanie w zakresie 100
- tabliczka mnożenia w zakresie 1000
- liczby naturalne na osi liczbowej

KL. VI

LICZBY NATURALNE I UŁAMKI

- rachunki pamięciowe na liczbach naturalnych

- rachunki pamięciowe na ułamkach dziesiętnych
- mnożenie pisemne przez liczbę dwucyfrową
- podzielność liczb przez 2.3.5.10

KL. VII

LICZBY

- rachunki pamięciowe na ułamkach dziesiętnych
- podzielność liczb przez 2,3,5 i 10
- potęgowanie liczb całkowitych

POTĘGI I PIERWIASTKI

- pierwiastkowanie

KL. VIII

LICZBY I DZIAŁANIA

- działania na ułamkach zwykłych
- działania na ułamkach dziesiętnych

POTĘGI I PIERWIASTKI

- potęga o wykładniku naturalnym
- potęgowanie ułamków
- pierwiastkowanie
- wyłączanie czynnika przed znak pierwiastka

ŻYCZYMY POWODZENIA!

