



REGULAMIN

**pilotażowego konkursu dla uczniów klas I-III szkół podstawowych
Gminy Niebylec**

TEGA GŁOWA - SZACH MAT IT

Niebylec, 15 czerwca 2022 r.

1. Cele konkursu:

- podnoszenie kultury matematycznej wśród uczniów poprzez popularyzację matematyki, zadań logicznych, łamigłówek matematycznych i logicznych wśród uczniów klas I-III zainteresowanych matematyką i rozwijaniem logicznego myślenia,
- rozwijanie i pogłębianie zainteresowań matematyką,
- szerzenie świadomości znaczenia rozwijania logicznego myślenia w życiu szkolnym i społecznym,
- rozwiązywanie zadań w twórczy sposób,
- rozwijanie zainteresowań i uzdolnień matematycznych u dzieci w młodszym wieku szkolnym,
- zwiększenie efektywności pracy z uczniem zdolnym.

2. Organizatorzy konkursu:

- Szkoła Podstawowa im. Ks. Jana Twardowskiego w Niebylcu,
- Szkoła Podstawowa im. ks. kard. Stefana Wyszyńskiego w Połomi.

3. We współpracy merytorycznej w opracowaniu zadań do konkursu z:

- Wojewódzki Koordynator ds. Innowacji w Edukacji
- Podkarpackim Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie,
- Politechniką Rzeszowską im. I. Łukasiewicza w Rzeszowie,
 - Wydziałem Matematyki i Fizyki Stosowanej Politechniki Rzeszowskiej,
 - Kołem Naukowym Matematyki Politechniki Rzeszowskiej
- Uniwersytetem Rzeszowskim:
 - Koło Naukowe Matematyki Uniwersytetu Rzeszowskiego.

4. Uczestnicy konkursu:

Trzyosobowe drużyny uczniowskie z klas I-III szkół podstawowych z terenu gminy Niebylec. Każda szkoła może zgłosić tylko jedną drużynę.

5. Założenia konkursu:

1. Zadania konkursowe zostały podzielone na pięć kategorii:
 - a) zadania rachunkowe
 - b) łamigłówki logiczno – matematyczne
 - c) zadania geometryczne

- d) kodowanie
 - e) szachy
2. Każda z drużyn po wylosowaniu pytań z każdej kategorii będzie miała 45 minut na rozwiązanie wylosowanych zadań. Następnie Komisja dokona oceny rozwiązań.
 3. Wyposażenie w pomoce (zestawy) do rozwiązania zadań dla każdej drużyny zapewnia organizator konkursu.
 4. Wszyscy uczestnicy konkursu oraz nauczyciele – opiekunowie otrzymają dyplomy i upominki za udział w konkursie.

6. Termin konkursu:

1. Konkurs odbędzie się **15 czerwca 2022 r. o godz. 9.30** w hali sportowej Szkoły Podstawowej im. Ks. Jana Twardowskiego w Niebylcu.

7. Zgłoszenia do konkursu:

1. Zgłoszenie do konkursu dokonane przez dyrektora szkoły powinno zawierać informację o uczestnikach konkursu – imiona i nazwiska zgłoszonych dzieci, klasę i szkołę do której uczęszczają oraz imię i nazwisko nauczyciela – opiekuna grupy, w tym zgodę rodzica / opiekuna dziecka na udział w konkursie i oświadczenie w zakresie przetwarzania jego wizerunku.
2. Zgłoszenia prosimy przesłać na adres e-mail: polomia@poczta.fm do **31 maja 2022r.**
3. Rodzic / opiekun prawny dziecka oświadcza, że zapoznał się z niniejszym Regulaminem i akceptuje jego postanowienia.

8. Wykorzystanie wizerunku:

1. Wyrażając zgodę na udział w konkursie rodzic/opiekun prawny dziecka przyjmuje do wiadomości i godzi się na to, iż wizerunek dziecka może zostać rozpowszechniony w celach informacyjnych, promocyjno-marketingowych lub innych związanych bezpośrednio lub pośrednio z działalnością organizatorów, na podstawie i w zakresie udzielonej zgody.
- 9.** Administratorzy danych osobowych mogą udostępnić wizerunek uczestników podczas III Kongresu Edukacyjnego IT i Szachy na zasadach i w zakresie określonym treścią zgody w celu promocji konkursu oraz zaprezentowania jego przebiegu i założeń w formie prezentacji.

10. Dane osobowe:

1. Udział wiąże się z podaniem informacji stanowiących dane osobowe. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w konkursie. Odmowa podania danych osobowych w części lub całości (w zależności od sytuacji) może skutkować odmową przyjęcia zgłoszenia.
2. Administratorem danych osobowych jest:
 - Szkoła Podstawowa im. Ks. Jana Twardowskiego w Niebylcu, Niebylec 11, 38 - 114 Niebylec oraz
 - Szkoła Podstawowa im. ks. kard. Stefana Wyszyńskiego w Połomi, Połomia 125, 38 - 115 Połomia.
3. Kontakt z Inspektorem ochrony danych osobowych jest możliwy pod adresem e - mail iod@niebylec.com.pl

4. Administratorzy zobowiązują się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu niezbędnym do prawidłowej realizacji konkursu oraz w zakresie udzielonej zgody (jeśli jest wymagana).
5. W pozostałych przypadkach Administratorzy są uprawnieni do ujawnienia i udostępnienia danych osobowych wyłącznie podmiotom upoważnionym na podstawie właściwych przepisów obowiązującego prawa.
6. Zasady przetwarzania danych przez Administratorów określone zostały w załączniku do karty zapisu.

11. Postanowienia końcowe:

1. Regulamin obowiązuje z dniem ogłoszenia na stronie internetowej: <https://spniebylec.gminaniebylec.pl> , www.sppolomia.gminaniebylec.pl.
2. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzygane są przez organizatorów projektu.
3. Aktualna treść Regulaminu dostępna jest u organizatorów.

Przykładowe zadania w poszczególnych kategoriach:



Kategoria 1: Zadania rachunkowe

Samorząd klasowy postanowił zorganizować 6 grudnia Mikołajki. Klasa liczy 30 osób, a dziewczynek jest 12. Na prezenty dla dziewczynek chłopcy przeznaczają po 6 zł każdy. Jaka kwota dysponują chłopcy na prezenty dla dziewczynek?



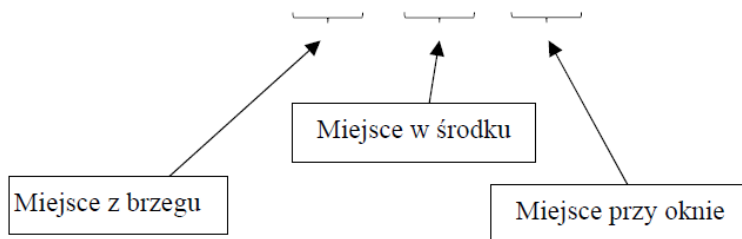
Kategoria 2: Łamigłówki logiczno – matematyczne

Monika, Lucyna i Tomek kłócą się jakie miejsca mają zająć w samolocie.

Wiemy, że:

- Monika nie chce siedzieć w środku,
- Tomek nie chce siedzieć ani z brzegu, ani przy oknie,
- Lucyna nie chce siedzieć przy oknie.

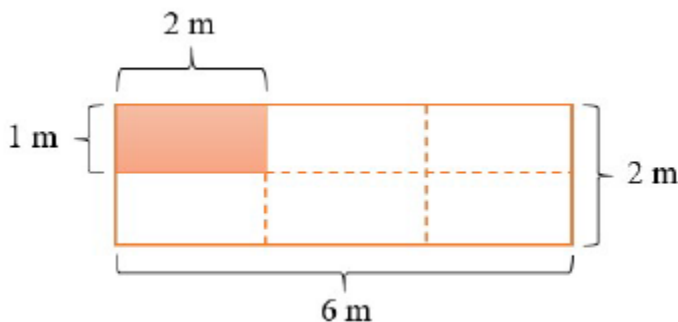
Jak powinni usiąść aby się nie pokłócić?



Kategoria 3: Zadania geometryczne

Rodzice Ani chcieli położyć nowe panele do jej pokoju. Podłoga ma wymiar 4m szerokości i 6m długości. Oblicz ile paneli potrzebują rodzice Ani, jeżeli jeden panel ma 1 m szerokości i 2 m długości. Panele po ułożeniu wypełniają całą podłogę. Nie można ich jednak przeciąć.

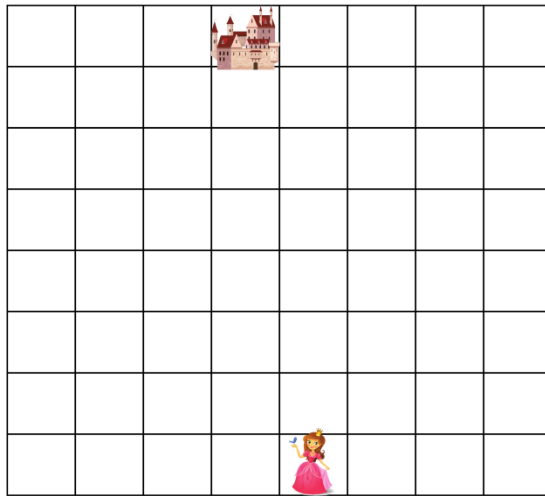
Wskazówka:





Kategoria 4: Kodowanie

Podkreśl kod strzałkowy, który doprowadzi
krolewę do zamku.



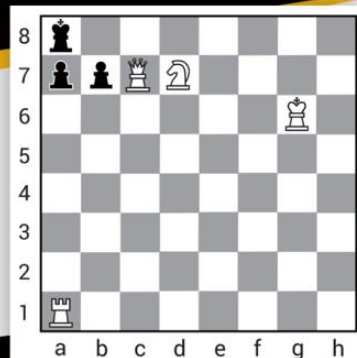
4 ← 3 ↑ 5 → 3 ↑ 1 ← 1 ↑
2 ↑ 4 ← 2 ↑ 3 → 2 ↑ 1 → 1 ↑
3 → 4 ↑ 3 ← 1 ↑ 1 ← 2 ↑



Kategoria 5: Szachy

4

Zadanie #



Na ile sposobów białe mogą zrobić
czarnym szach-mat w 1 ruchu?

