



«УТВЕРЖДАЮ»

директор РНЦ «Дарын»

Г. ТУРСУНОВ

03

2025 год

ПОЛОЖЕНИЕ

Республиканской математической олимпиады «Бастау» для учащихся 2-4 классов

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Настоящее Положение разработана в соответствии с Законом Республики Казахстан «Об образовании», Государственной программой развития образования Республики Казахстан на 2020-2025 годы. Положение определяет цели и задачи, организационно-методическое обеспечение, порядок проведения, финансирование, участие и определение победителей и призеров.

2. Математическая олимпиада для учащихся 2-4 классов «Бастау» (*далее – Олимпиада*) – образовательно-развивающая программа для учащихся начальной школы. Олимпиада является индивидуально-командным соревнованием.

3. Целью Олимпиады является выявление, поддержка, углубление и расширение знаний по математике учащихся начальных классов.

4. Основные задачи Олимпиады:

- создание специальных условий в форме командных соревнований для творческого общения по интересам одаренных учащихся младших классов в области математики;
- формирование олимпийского резерва по математике из числа одаренных учащихся младших классов;
- развитие у младших школьников навыков участия в индивидуальных и командных соревнованиях;
- стимулирование познавательной и творческой активности младших школьников, углубление и расширение знаний младших школьников по математике.

II. УЧАСТНИКИ ОЛИМПИАДЫ

1. Участниками Олимпиады могут быть команды в составе 3-х (*трех*) учащихся 2-4 классов организаций образования всех типов.

2. Каждая область, гг. Астана, Алматы и Шымкент, АОО «Назарбаев интеллектуальные школы», республиканские организации образования представляют по 2 команды: один с казахским и один с русским языком обучения.

3. Состав каждой команды состоит из трех человек: 2 класс - 1 ученик, 3 класс - 1 ученик, 4 класс - 1 ученик + один руководитель команды.

4. Руководитель команды должен быть специалистом в области математического образования в начальной школе (*преподаватель математики, учитель начальных классов, методист, руководитель математического кружка*).

5. Руководитель команды несет полную ответственность за жизнь и безопасность участников в пути следования к месту проведения (*обратного пути*) и во время проведения Олимпиады.

III. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ОЛИМПИАДЫ

1. Для координации и осуществления организационной работы по подготовке и проведению Олимпиады создается организационный комитет.

2. Оргкомитет ежегодно определяет дату, место проведения Олимпиады, осуществляет непосредственное руководство подготовкой и проведением заключительного этапа Олимпиады, утверждает состав методического совета, жюри, программу проведения заключительного этапа Олимпиады, перечень команд-участников, награждает победителей и призеров.

3. Методический совет разрабатывает и составляет задания трех туров Олимпиады, правила проведения каждого тура и критерии их оценки.

4. Жюри Олимпиады проверяет и оценивает работы участников, вносит предложения в оргкомитет по награждению победителей и призеров.

5. Олимпиада проводится в 2 этапа:

I этап – отборочный - областной;

II этап - заключительный – республиканский.

6. Координаторы, ответственные за организацию и проведение отборочного этапа Олимпиады, назначенные областными, городов Астана, Алматы и Шымкент управлениями образования, республиканскими организациями образования, АОО «Назарбаев Интеллектуальные школы» за 3 недели до начала Олимпиады должны представить в адрес оргкомитета отчет об итогах проведения отборочного этапа, протокол и заявку на участие в заключительном этапе Олимпиады.

7. Регистрация и допуск на участие в заключительном этапе осуществляется на основании письменной заявки, заверенной подписями руководителей областных, городов Астана, Алматы и Шымкента управлений образования, директоров РОО, председателя правления АОО «Назарбаев Интеллектуальные Школы».

Адрес оргкомитета: *г. Астана, проспект Мәңгілік Ел, 8/2, БЦ Алтын Орда, каб. 307, тел: +7(7172) 57-65-63, индекс Z05K5K8, e-mail: info@daryn.kz.*

8. Олимпиада проводится на казахском и русском языках. Заключительный этап Олимпиады проводится в 3 тура:

1 тур – «Әу Баста!» (*письменный, командный зачет*);

2 тур – «Көкпар» (*устный, командный зачет*);

3 тур – «Математическая байга» (*устный, индивидуальный тур*).

IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

1. Участникам Олимпиады будут вручены сертификаты.
2. По итогам Олимпиады определяются победители и призеры в индивидуальном и командном зачете (45%). Победители и призеры награждаются дипломами I, II, III степени РНПЦ «Дарын».
3. За высокие результаты Гран-при и кубок РНПЦ «Дарын» присуждается команде, набравшей максимальное число баллов по итогам Олимпиады.

V. ФИНАНСИРОВАНИЕ

1. Финансирование Олимпиады осуществляется согласно утвержденной смете.
2. Командировочные расходы сопровождающих руководителей оплачиваются за счет направляющей стороны.

Инструкция для участников

ПО ПРОВЕДЕНИЮ 1 ТУРА – «ЭУ БАСТА!»

1. «Эу Баста!» – это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются всем командам одновременно. Основным зачетным показателем в "Эу Баста" является общее количество набранных очков.
2. Каждой команде предлагается для решения 3 темы по 6 задач в каждой теме. Цена первой задачи в каждой теме 10 баллов, второй – 20, ..., шестой задачи – 60 баллов. Также имеются бонусы: бонус-горизонталь, бонус вертикаль, бонус за решение всех задач. Порядок начисления бонусов можно найти ниже в пункте 3.
3. Максимально каждая команда может заработать в игре 990 баллов (630 баллов за решение задач + 360 бонусных баллов).
4. *Функции капитана команды.* Капитаном команды должен быть самый сильный ее участник. Главная задача капитана проверять ответы участников команды и по возможности решить задачи, стоимостью не менее 50 баллов. Также желательно, чтобы участники обсуждали между собой не только ответы, но и решение задач.
5. Баллы игры "Эу Баста" добавляются в общий командный рейтинг.
6. На решение задач отводится **120 минут**. Команда заканчивает игру, если у нее закончилось время или она решила все задачи.
7. *Порядок проведения игры и начисление баллов.*
 - 7.1 В начале игры команды получают набор задач и бланки для ответов.
 - 7.2 В бланки ответов записываются только ответы к задачам, решение задачи писать не надо.
 - 7.3 Если ответ на задачу правильный, команда получает количество баллов, равное стоимости задачи.
 - 7.4 Если ответ **неправильный** или **отсутствует**, команда получает **0 баллов**.
 - 7.5 Каждая команда дополнительно может заработать бонусы. Бонусы бывают двух видов: **бонус-горизонталь** и **бонус-вертикаль**.
 - 7.5.1 **Бонус-горизонталь** начисляется за правильное решение задач одной и той же стоимости по всем трём темам. Начисляется количество баллов, **равное стоимости этих задач**. Например, если правильно решены все три задачи стоимостью в 40 баллов, то команде начисляется дополнительно 40 баллов в качестве бонуса.
 - 7.5.2 **Бонус-вертикаль** (50 баллов) начисляется за правильное решение всех задач по одной теме.
 - 7.6 По окончании времени, отведённого на 1 тур, команды сдают жюри бланки ответов. Жюри проверяют ответы и вносят результаты в протокол.
 - 7.7 О завершении 1 тура будет объявлено всем участникам.
 - 7.8 По поводу спорных ситуаций руководитель команды может обратиться к членам жюри в течение 1 часа после объявления результатов тура. Ссылка на форму для апелляции будет выслана руководителям позже.

Инструкция для участников

ПО ПРОВЕДЕНИЮ 2 ТУРА – «КӨКПАР»

1. "Көкпар" – это командная игра-соревнование по решению задач. Основным зачётным показателем в "Көкпар" является общее количество набранных очков. Система подсчета баллов такова, что не обязательно решить много задач. Важно дать много верных ответов подряд. Подробнее о правилах начисления баллов читайте ниже.

2. Каждой команде предлагается для решения 15 задач на разные темы.

3. В начале игры каждой команде выдается комплект из первых 3 задач.

4. Сдаются **только ответы**, решения задач сдавать не надо. На каждую задачу есть **2 попытки сдать ответ** членам жюри. Задачи можно сдавать в любом порядке. Если задача решена правильно или команда израсходовала все попытки, листок с текстом этой задачи отдаётся жюри, взамен команда получает новую задачу. Таким образом, в любой момент игры у команды на руках ровно 3 задачи.

5. **Изначально стоимость задачи составляет 35 баллов.** Дальнейшая стоимость сдаваемой задачи зависит от хода игры.

6. **Минимальная стоимость задачи составляет 35 баллов**, ниже стоимость задачи опуститься не может независимо от хода игры.

7. **Начисление баллов.**

7.1 Если правильный ответ на задачу дан с первой попытки, то команда получает количество баллов, равное текущей стоимости задачи. Команда отдаёт жюри текст этой задачи и получает новую задачу. Стоимость следующей сдаваемой задачи увеличивается на 1 балл.

7.2 Если в первой попытке дан неправильный ответ, то задача будет стоить на 1 балл меньше, но не менее 35 баллов. Команда имеет право ещё на одну попытку дать правильный ответ. Команда не может сдавать другую задачу. Команда обязана использовать вторую попытку дать ответ или может сбросить задачу (смотри п. 7.5).

7.3 Если на задачу со второй попытки дан правильный ответ на задачу, то команда получает количество баллов, равное текущей стоимости задачи. Команда получает новую задачу. Стоимость следующей сдаваемой задачи увеличивается на 1 балл.

7.4 Если после второй попытки дан неправильный ответ, то команда получает 0 баллов за задачу, отдаёт жюри текст этой задачи и получает новую задачу. Стоимость следующей сдаваемой задачи будет меньше на 2 балла, но не менее 35 баллов.

7.5 В любой момент команда может "сбросить" задачу, то есть отказаться её сдавать. В этом случае команда отдаёт жюри текст этой задачи и получает новую. Начисление баллов и расчёт стоимости следующей сдаваемой задачи соответствует тому, как если бы команда израсходовала 2 попытки сдать эту задачу, не дав правильный ответ.

8. *Функции капитана команды.* Капитаном команды должен быть самый сильный ее участник. Главная задача капитана проверять ответы участников команды и по возможности решить самые сложные задачи. Также желательно, чтобы участники обсуждали между собой не только ответы, но и решение задач.
9. Команда может набрать за решение задач на игре не более **630 баллов**.
10. На решение задач отводится **120 минут**. Команда заканчивает игру, если у нее истекло время, отведенное на игру, или она решила все задачи. По окончании времени, отведённого на 2 тур, больше задачи сдавать будет нельзя. Они не будут засчитаны. О завершении 2 тура будет объявлено всем участникам.
11. По окончании перепроверки результаты будут занесены в протокол. По поводу спорных ситуаций руководитель команды может обратиться к членам жюри в течение к членам жюри в течение 1 часа после объявления результатов тура. Ссылка на форму для апелляции будет выслана руководителям позже.

Инструкция для участников

ПО ПРОВЕДЕНИЮ 3 ТУРА – «МАТЕМАТИЧЕСКАЯ БАЙГА» (личный зачёт)

1. «Математическая байга» – это личное соревнование по решению задач. Проводится по каждому классу отдельно. Все задачи выдаются всем участникам одного класса одновременно. Основным зачетным показателем в "Математическая байга" является общее количество набранных очков.
2. Каждому участнику выдаётся список из 5 задач. В первых трёх задачах необходимо будет ответить на три вопроса. Решение задач 4 и 5 необходимо рассказать **устно** членам жюри.
3. Каждая задача оценивается максимум в **10 баллов**.
4. **Первые три задачи** можно сдавать не более **трёх раз**. Если задача не сдавалась, то участник получает **0 баллов**. Количество баллов, которые получает участник за задачу зависит от количества правильно отвеченных вопросов в задаче и количества использованных попыток. Баллы за задачи начисляются по формуле:

Количество баллов за задачу = Баллы за решение – Штрафные баллы

Таблица начисления <i>Баллов за решение</i>		Таблица начисления <i>Штрафных баллов:</i>	
Количество правильных ответов	Баллы за решение	Количество использованных попыток	Штрафные баллы
3	10	1	0
2	8	2	1
1	6	3	3

5. **Задачи 4 и 5** сдаются **устно** членам жюри. Сдавать эти задачи можно только **один раз**. По каждой задаче будут разработаны **критерии оценивания**.

Критерии оценивания (примерные)

10 баллов – ученик даёт правильный ответ и приводит полное решение без дополнительных вопросов жюри.

9 баллов – ученик даёт правильный ответ и приводит полное решение только после одного-двух дополнительных вопросов жюри.

8 баллов – ученик даёт правильный ответ и приводит полное решение только после нескольких дополнительных вопросов жюри.

7 баллов – ученик даёт частично правильный ответ, но не может объяснить решение даже после нескольких вопросов жюри. Жюри объяснило решение, учащийся его понял.

6 баллов – учащийся не смог привести правильный ответ даже после нескольких вопросов жюри, но приводит идеи, которые помогают решить задачу. Жюри объяснило решение, учащийся его понял.

5 баллов – все рассуждения учащегося и ответ были неправильными. Жюри объяснило решение, учащийся его понял.

0 баллов – задача не сдавалась членам жюри.

6. Каждый участник может получить максимум 50 баллов. Полученные участником баллы умножаются на 3 и добавляются в общекомандный рейтинг.

7. На решение задач отводится **120 минут**. Участник заканчивает участие в этом туре, если закончилось время, отведённое на тур, или он решил все задачи.

7.1 Порядок сдачи задач № 1-3.

7.1.1 Сдаются только ответы на вопросы каждой задачи.

7.1.2 Сдавать каждую задачу можно не больше трёх раз!!! Если первый раз ответ неправильный, то есть ещё две попытки дать ответ.

7.1.3 Баллы начисляются по схеме, представленной выше (смотри п. 4).

7.2 Порядок сдачи задач № 4-5.

7.2.1 Задачи 4-5 сдаются **УСТНО** членам жюри. Необходимо членам жюри рассказать решение с полным обоснованием.

7.2.2 Можно будет опираться на отправленные изображение и / или текст, а также в процессе объяснения можно писать на листочке и показывать свои записи членам жюри через камеру.

7.2.3 Как оценивается задача, написано пункте 5.

7.3 За полчаса до окончания тура жюри может попросить участника сдать задачу, если он этого ещё не сделал.

7.4 По окончании времени, отведённого на 3 тур, больше задачи сдавать будет нельзя. Они не будут засчитаны. О завершении 3 тура будет объявлено всем участникам. Единственным **исключением** является тот факт, что ученик заявил, что готов сдать устную задачу, но ещё ждёт свою очередь. Он имеет право сдать задачу членам жюри даже после окончания отведённого времени на тур. Не заявившие об этом участник сдавать не могут.

8. По окончании тура результаты будут занесены в таблицу. В общий командный рейтинг добавляются баллы за «**Математическую байгу**» с коэффициентом 3.

9. По поводу спорных ситуаций руководитель команды может обратиться к членам жюри в течение 1 часа после окончания 3 тура.