

Приветствуем вас на онлайн-олимпиаде «Я люблю математику» 2020 года

Ниже вы найдёте описание того, как могут выглядеть интерактивные элементы в задачах пробного и основного тура.

В этом году каждую задачу сопровождают герои мультсериала «Фиксики», чтобы решать задачи было ещё интереснее.

Онлайн-олимпиада «Я люблю математику» рассчитана на учеников 1–5-х классов.

СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Пробный тур

27 января (0:01 по Москве) — 16 февраля (23:59 по Москве)

Основной тур

17 февраля (0:01 по Москве) — 1 марта (23:59 по Москве). Обратите внимание: крайний срок, когда можно приступить к основному туру, — 1 марта, 23:00 по Москве

Итоги олимпиады

2 марта

Разбор задач

со 2 марта

Участие бесплатное

Результаты пробного тура не влияют на результаты основног<mark>о тура.</mark> Все участники получают грамоты. Детей на олимпиаду регистрируют учителя или родители.

Пробный тур: не ограничен по времени, на каждую задачу есть три попытки ответа, после третьей неверной попытки в интерфейсе будет показан правильный ответ.

Основной тур: на решение дается 60 минут. В это время можно менять ответы к любой задаче. Сдать всю олимпиаду разрешается только один раз. Если проходит 60 минут и участник не сдает ответы — они автоматически считаются сданными.

Примеры интерактивных элементов в заданиях

1. ЛОМАНАЯ ЛИНИЯ

Проведи линии на рисунке.

Симка решила придумать игру для кработов. Она хотела, чтобы условия игры стали для кработов сюрпризом. Но кработ 08 — успешный шпион — с помощью зеркала сумел разглядеть чертёж игрового лабиринта. Вот что увидел в зеркале кработ 08. Покажи, как выглядел чертёж Симки.



Пробный тур олимпиады «Я люблю математику» 2020 года, 1-й класс

РИСОВАНИЕ ЛОМАНОЙ

- В углах клеток, где можно нарисовать вершины ломаной, курсор становится точкой. В некоторых заданиях места, где могут находиться вершины, обозначены точками на рисунке.
- Чтобы провести ломаную линию, по порядку нажимайте на места предполагаемых вершин.
- Способы закончить рисование, когда ломаная готова:
 - Нажмите в любой точке, где не может быть вершины (например, за пределами рисунка).
 - Соедините последнюю вершину с первой.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЛОМАНОЙ

- Звенья ломаной можно удалять: наведите курсор на звено, чтобы появился знак «ножницы», и нажмите.
- Ломаную можно продолжать: нажмите на крайнюю вершину ломаной, и продолжайте рисовать.

2. РАСКРАШИВАНИЕ

Закрашивай клетки разными цветами.

У каждого фиксика есть любимый цвет. Вместе они могут создавать красивые цветные узоры — каждый своим цветом. А Дедус придумывает интересные задания, чтобы раскрашивать тетрадь было ещё веселее.

В этот раз Дедус попросил раскрасить квадрат 3x3 так, чтобы в каждом столбце и в каждой строке все клетки были разного цвета. Четыре клетки уже готовы. Какими цветами нужно закрасить остальные?



Пробный тур олимпиады «Я люблю математику» 2020 года, 2-й класс

На рисунке надо раскрашивать клетки с помощью палитры в левой части экрана.

РАСКРАШИВАНИЕ

Нажмите на цвет палитры, а затем нажимайте на области рисунка, которые вы хотите раскрасить.

РЕДАКТИРОВАНИЕ (ПЕРЕКРАШИВАНИЕ)

Цвет некоторых областей задан заранее — их перекрасить нельзя.

Те области, которые можно закрасить, можно и перекрасить. Для этого снова выберите цвет на палитре и нажмите поверх старого (в результате вы увидите только последний цвет, без смешивания).

Чтобы удалить заливку, нажмите на нижнюю кнопку палитры (это стирательная резинка), а затем на раскрашиваемую область.

3. ВЫБОР ОБЛАСТИ НА ИЛЛЮСТРАЦИИ

Выбери подходящую фигуру.

Фиксики склеили из 4 треугольников объёмную фигуру (смотри картинку). После этого Дедус разрезал её ножницами и расправил, чтобы она стала плоской. Такая плоская фигура называется развёрткой. Найди на рисунке ещё одну развёртку, которая могла бы получиться у Дедуса.



Пробный тур олимпиады «Я люблю математику» 2020 года, 1-й класс

Для решения надо выбрать подходящую развёртку.

выбор

Ŗ

Вокруг элементов, которые можно выделить, при наведении курсора появляется рамка.

Чтобы выбрать элемент, наведите на него курсор и нажмите.

ОТМЕНА ВЫБОРА

Чтобы отменить выбор, нажмите на выбранный элемент с рамкой.

ПРИМЕЧАНИЕ

В некоторых заданиях нужно выбрать не один элемент, а несколько. Внимательно проследите за тем, чтобы были отмечены только необходимые элементы.

4. ПЕРЕТАСКИВАНИЕ

Расположи телефоны на зарядном устройстве.

Профессор Чудаков создал беспроводное зарядное устройство. Чтобы телефон заряжался, его надо расположить ровно на двух ячейках зарядного устройства. Вот только несколько ячеек заняли фиксики, которым тоже надо пополнять запас энергии. Помоги профессору поставить заряжаться как можно больше телефонов, не потревожив Нолика и его друзей.



Пробный тур олимпиады «Я люблю математику» 2020 года, 2-й класс

Для решения задания надо переместить несколько телефонов со стола на зарядное устройство.

ПЕРЕТАСКИВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Способы перетащить элемент:

- Нажмите и не отпускайте кнопку мыши. Тень показывает, куда «приземлится» элемент, если отпустить кнопку.
- Нажмите на элемент, а потом на место, куда вы хотите его переместить (в этом случае вы не увидите тени).

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ НА ИСХОДНУЮ ПОЗИЦИЮ

Способы вернуть элемент на исходную позицию:

- Просто нажмите на него и он вернётся сам.
- Перетащите элемент обратно обычным способом.
- Перетащите элемент за пределы интерактивной области, и он автоматически появится в исходной позиции.

5. ЧИСЛОВОЙ ВВОД

Запиши ответ к задаче.

Симка с Ноликом починили три электронные платы. На каждую следующую плату им пришлось припаять на 1 детальку больше, чем на предыдущую. Для починки последней платы фиксикам понадобилось 4 детальки. Сколько всего деталек они припаяли?

Подсказка: можно перетаскивать детальки на платы!



По мотивам мультипликационного сериала «Фиксики», ПК «Аэроплан»

Ответ: фиксики припаяли

деталек.

```
Тематическая подборка «Готовимся к олимпиаде вместе с фиксиками», 1-й класс
```

В данном случае результат перетаскивания не оценивается, надо ввести правильный ответ снизу. Нажмите на поле ввода и наберите ответ с помощью виртуальной клавиатуры, всплывающей внизу экрана, или обычной клавиатуры.