**Правила проведения кейс-чемпионата**

**по функциональной грамотности "**МОИ возможности без границ!**"**[[1]](#footnote-1)

**1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

1.1. Кейс-чемпионат по функциональной грамотности "МОИ возможности без границ!" - командное соревнование, на котором участники демонстрируют умения применять предметные знания и навыки для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

1.2. Кейс-чемпионат предполагает решение кейсов и/или практикоориентированных заданий по одному или нескольким структурным компонентам функциональной грамотности: читательской, математической, естественнонаучной и финансовой грамотности, креативному мышлению и глобальным компетенциям.

1.3. Целью проведения Кейс-чемпионата является формирование функциональной грамотности и развитие у участников важных универсальных навыков - работы в команде; поиска, обработки и анализа информации; публичных выступлений, эффективной презентации и других.

**2. УЧАСТНИКИ**

2.1. КОМАНДЫ. Формируется четное количество команд (2 или 4) в составе 6 человек.

2.2. ВЕДУЩИЕ. Из числа учеников – наставников, инициаторов Кейс-чемпионата.

2.3. ЖЮРИ. Состав жюри формируется из числа педагогов, приглашенных экспертов. Количество членов жюри от 1 до 3 человек.

**3. ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ**

3.1. Кейс-чемпионат проводится в два этапа: подготовительный и основной.

3.2. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.

3.2.1. Команды выбирают капитана команды, придумывают название команды и готовят визитку команды (пункт 4.1.).

3.2.2. До начала Кейс-чемпионата команды получают задание подготовить три вопроса (креативное мышление) для этапа «Пин-ФГпонг».

3.3. ОСНОВНОЙ ЭТАП.

3.3.1. Основной этап проходит очно и состоит из пяти соревновательных туров: первый тур «Визитка», второй тур «Блиц-ФГтурнир», третий тур «Пин-ФГпонг», четвертый тур «БиатлонФГ», пятый тур «СтритФГбол».

3.3.2. После каждого тура жюри оценивает команды, баллы заносятся в турнирную таблицу. Команда-победитель определяется суммированием баллов за все туры.

**4. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРОВ**

**4.1. Первый тур «Визитка».**

4.1.1. Участники презентуют визитку команды. Форму презентации команды определяют самостоятельно. Каждой команде на презентацию предоставляется не более 1 минуты.

4.1.2. Порядок выступления команд во всех турах определяется жеребьевкой в начале проведения кейс-чемпионата.

4.1.3. Критерии оценки:

**оригинальность** (креативность представления, способность к импровизации, новизна и нестандартность) - от 0 до 2 баллов;

**артистичность и зрелищность представления команды** (ораторское искусство, образность, яркость презентации) - от 0 до 2 баллов;

**убедительность и содержание** (четкое выражение своих мыслей, аргументированность и обоснованность тезиса "МОИ возможности без границ!", важности функциональной грамотности для успешного личного будущего и будущего страны) – от 0 до 2 баллов.

4.1.4.В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

**4.2. Второй тур** «Блиц-ФГтурнир»**.**

4.2.1. Команды получают задания мини кейса (задачи) для каждого игрока команды, в быстром темпе в течение 10 минут команды решают задачи из РЭШ по всем видам функциональной грамотности (допускается заранее спланировать, кто из игроков будет отвечать на вопрос из \*МФГ, ЧФГ, ЕФГ, КФГ, ФФГ, ГФГ).

4.2.2. Критерии оценки: полнота и правильность ответов - от 0 до 1 баллов за решение каждой задачи.

4.2.3. Результаты 2 тура подводятся после суммирования всех ответов, выводятся на турнирную таблицу полученные баллы за 1 и 2 туры..

**4.3. Третий тур «Пин-ФГпонг».**

4.3.1. Команды-соперники заранее готовят для соперников 1 вопрос на нестандартное решение ситуации. Вопросы не должны предполагать расчетов и вычислений.

4.3.2. Начинается **«Пин-ФГпонг»** – команды по очереди задают друг другу вопросы. Одна команда задает вопрос, другая команда отвечает на вопрос. Затем меняются ролями. Вопросы соперника повторять нельзя. Для формулировки ответа команде дается не более 60 сек. Участники команд в это время могут совещаться и обсуждать ответ.

4.3.3. Критерии оценки вопросов: степень глубины вопроса - от 0 до 1 балла.

4.3.4. Критерии оценки ответов: корректность, ясность и полнота ответа – от 0 до 2 балла.

4.3.5. В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов за вопросы и ответы.

**4.4. Четвертый тур «БиатлонФГ».**

4.4.1. В этом туре команды демонстрируют решения кейсов (задач), которые подготовлены заранее организаторами - наставниками. Организаторы - наставники, используя средства визуализации помогают вспомнить основные понятия, для решения кейса.

4.4.2. Порядок определяется жеребьевкой в начале тура - капитан команды выбирает карточку с указанием номера стола, тематику работы команда узнает только с началом решения кейса, после предварительной работы организатора - наставника.

Каждая команда выбирает два вида ФГ (два кейса), это обозначает, что каждая команда из 4 кейсов решит 2, наставник организатор имеет возможность поставить дополнительный бал команде, которая проявила себя более мобильной, оригинальной или креативной.

4.4.6. Критерии оценки: полнота и правильность ответов - от 0 до 5 баллов за решение каждой задачи. Количество баллов зависит от типа задания.

4.4.7.В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

**4.5. Пятый тур «ФристайлФГ».**

4.5.1. Тур направлен на развитие креативного мышления участников интеллектуальных соревнований. (Вариант задания: 10 коктейльных палочек, скотч, ножницы, сырое яйцо, необходимо придумать конструкцию, которая сохранит целостность скорлупы при падении яйца с двухметровой высоты.)

4.5.2. Команды в течение 5 минут решают нестандартную задачу, условия которой спрятаны в коробке с предметами, которые могут стать источником конструкторского решения задания.

4.5.3. Оценивается: конструкторское решение (до 2 баллов), обоснование конструкции (до 2 баллов), испытание конструкции (1 балл).

4.5.4.В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

**5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

5.1. Итоги Кейс-чемпионата подводятся по общему количеству баллов в турнирной таблице.

1. [↑](#footnote-ref-1)