**Правила проведения кейс-чемпионата**

**по функциональной грамотности"Мы - будущее России!"**[[1]](#footnote-2)

**1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

1.1. Кейс-чемпионат по функциональной грамотности "Мы - будущее России!" - 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 от 5 до 8 человек. При этом в каждой команде количество игроков должно быть одинаковым.

2.2. ВЕДУЩИЕ. Из числа обучающихся выбирается один или двое ведущих и при необходимости помощники ведущего и жюри.

2.3. ЖЮРИ. Состав жюри формируется из числа педагогов, приглашенных экспертов или старшеклассников. 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. За 7-10 дней до начала Кейс-чемпионата команды получают кейсы и/или практикоориентированные задания. Работая в командах, участники решают кейсы и задания. Может быть использован электронный банк заданий по функциональной грамотности РЭШ (https://[fg.resh.edu.ru](https://fg.resh.edu.ru/)).Результаты работы команд и ответы оформляются на презентации, которая в дальнейшем используется для публичной презентации решений на очном этапе в 4 туре «Черная метка»(пункт 4.4.). Результаты работы групп должны быть сданы для проверки и загрузки на компьютер до начала кейс-чемпионата.

3.3. ОСНОВНОЙ ЭТАП.

3.3.1. Основной этап проходит очно и состоит из пяти соревновательных туров: первый тур «Визитка», второй тур «Биатлон», третий тур «Блиц-турнир», четвертый тур «Черная метка», пятый тур «Я – креативный».

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 2 минут.

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

4.1.3. Критерии оценки:

**оригинальность** (креативность презентации, 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 «Мы - будущее России!», 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 «Биатлон».**

4.2.1. Команды-соперники получают одинаковые тексты кейсов (заданий) и в течение 5 минут формулируют не более 4 вопросов для соперников. Вопросы не должны предполагать расчетов и вычислений.

4.2.2. Начинается биатлон – 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.

4.2.3. Критерии оценки вопросов: степень глубины вопроса - от 0 до 2 балла.

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

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

**4.3. Третий тур «Блиц-турнир».**

4.3.1. Команды получают задания для кейса (задачи), который анализировали во 2 туре. В быстром темпе в течение 10 минут команды решают задачи в РЭШ или заполняют бланки.

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

4.3.3. Результаты 3 тура подводятся после всех турнирных испытаний.

**4.4. Четвертый тур «Черная метка».**

4.4.1. В этом туре команды демонстрируют решения кейсов (задач), которые подготовлены на презентации заранее в качестве домашнего задания.

4.4.2. Порядок презентации определяется жеребьевкой в начале тура - капитан команды выбирает «Черную метку» с номером задания и номером порядка выступления.

4.4.3. Капитан команды вручает «Черную метку» команде соперника для презентации решения. В этом случае команда становится – решателями, а команда, вручившая «Черную метку», – оппонентами.

4.4.4. Команда-оппонент может предложить альтернативное решение или дополнить ответ команды решателей.

4.4.5.Количество «Черных меток» равно количеству заданий. Каждая команда получает равное количество «Черных меток».

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 «Я – креативный».**

4.5.1. Тур направлен на развитие креативного мышления участников интеллектуальных соревнований. Капитаны команд выбирают две карточки, на которых написаны слова.

4.5.2. Команды в течение 5 минут придумывают новые слова, объединяющие общим смыслом те слова, что зафиксированы на карточках. Например, на карточках зафиксированы два слова: «Вулкан» и «Мышь». В этом случае новыми объединяющими по смыслу словами могут быть: пепел, дупло/нора, серый цвет, страх и другие.

4.5.3. Каждое новое слово команда должна объяснить и обосновать смысловые связи с зафиксированными на карточках словами. За каждые новые пять слов команда получает 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. Скачать файл с правилами проведения кейс-чемпионата в формате MS Word для редактирования и печати можно по ссылке https://www.educ-center.ru/case\_championship/ [↑](#footnote-ref-2)