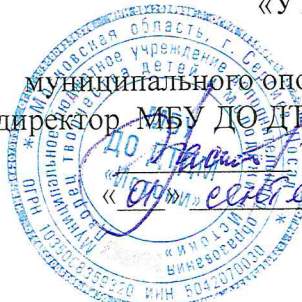


«УТВЕРЖДАЮ»
Руководитель
муниципального опорного центра,
директор МБУ ДО ДТДМ «Истоки»
Т.А. Касимова
« 07 / 09 / 2023 г.



ПОЛОЖЕНИЕ о Чемпионате по финансовой грамотности обучающихся Сергиево-Посадского городского округа

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цель и задачи Чемпионата по финансовой грамотности обучающихся Сергиево-Посадского городского округа (далее - Чемпионат), порядок организации и проведения Чемпионата, его методическое обеспечение, правила участия и определение победителей.

1.2. Чемпионат позволяет привлечь внимание школьников к формированию основ финансовой грамотности, так как в последующем именно им предстоит развивать и совершенствовать финансовую систему страны, стать основными клиентами финансовых институтов.

2. Цель Чемпионата

2.1. Чемпионат проводится с целью поддержки талантливой молодежи, популяризации финансовой грамотности и организации досуга молодежи на территории Сергиево-Посадского городского округа.

2.2. Задачи:

- повышение мотивации обучающихся к освоению финансовой грамотности и организация их личностного самоопределения относительно задач повышения личного (семейного) благосостояния;
- приобретение знаний по финансовой грамотности, развитие умений пользоваться полученной информацией в процессе принятия финансовых решений, усвоение обобщенных способов принятия финансовых решений;
- усвоение обобщенных способов проектирования и планирования действий при решении финансовых задач.

3. Участники Чемпионата

3.1. К участию в Чемпионате приглашаются обучающиеся 7 – 11 классов образовательных учреждений Сергиево - Посадского городского округа.

3.2. Состав команды 4 человека.

3.3. Формирование команды осуществляется классными руководителями, педагогами дополнительного образования. Руководитель ОУ назначает ответственного за жизнь и здоровье обучающихся во время Чемпионата, а также по пути следования до места проведения Чемпионата¹.

3.4. Возможно присутствие группы поддержки, в количестве 3 – 5 человек от каждого ОУ округа.

¹ В рамках реализации Договора о сетевом взаимодействии образовательных организаций для реализации проекта: повышение финансовой грамотности обучающихся Сергиево-Посадского г.о.» от 02.09.2021. местом проведения Чемпионата может быть выбран Московский областной филиал Аккредитованного образовательного частного учреждения высшего образования «Московский финансово-юридический университет МФЮА»

4. Организаторы Чемпионата

Чемпионат организует и проводит: управление образования администрации Сергиево-Посадского городского округа, МБУ ДО Дворец творчества детей и молодежи «Истоки».

5. Порядок проведения Чемпионата

5.1. Чемпионат проходит 1 раз в году, в феврале-марте.

5.2. Место и время проведения Чемпионата по согласованию.

5.3. В рамках Чемпионата проводятся 2 этапа:

- финансовые бои
- коммуникативные турниры

5.4. Подготовка команд:

Темы этапов, образцы (примеры) задач, а также правила финансовых боев и коммуникативных турниров высылаются дополнительно (заранее).

(Приложение 2 и 3).

5.5. Порядок встреч команд определяется Оргкомитетом непосредственно перед состязаниями.

5.4. Результаты выступлений оцениваются жюри в соответствии с правилами финансовых боев и коммуникативных турниров. Результаты заносятся в протокол и в турнирную таблицу. Решение жюри является окончательным.

6. Результаты и порядок награждения победителей

6.1. Чемпионом является команда, занявшая первое место, остальные команды, набравшие меньшее количество баллов, являются призерами и участниками.

6.2. Команда – победитель и команды-призеры Чемпионата, награждаются грамотами управления образования администрации Сергиево-Посадского городского округа.

Контактные данные оргкомитета: тел.: 8 (496) 541-80-15; e-mail: dtdm_istoki@bk.ru;

тел.: 8 (900) 581-88-41, e-mail: vira-ji@mail.ru

Мокрушина Виктория Викторовна, методист МБУ ДО ДТДМ «Истоки»

ЗАЯВКА
на участие в Чемпионате
по финансовой грамотности обучающихся
Сергиево-Посадского городского округа
2023 – 2024 уч.г.

Образовательная организация: _____

Ответственный педагог (ФИО): _____

Контактный телефон: _____ e-mail: _____

Участники:

№	ФИО	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		

Подпись руководителя образовательного учреждения: _____ / _____
(ФИО)

Дата: «__» _____ 202__

Правила финансового боя.

1. Участники делятся на команды по четыре человека.
2. Перед началом турнира проводится жеребьевка команд, в ходе которой определяются соперники (решатели и оппоненты). Очередность выступления команд так же определяется турнирной таблицей. Каждая команда выступает на турнире 2 раза:
1 раз в роли решателей задач, 1 раз в роли оппонентов.
3. Команда-решатель решает задачу (кейс) и докладывает свое решение, причем задачи являются домашним заданием, то есть команды готовятся заранее к решению задачи. Решение задачи должно быть записано на доске в свободной форме. Второй раз команда оппонирует чужому решению: обязана задать три устных вопроса к решению противника. При этом демонстрация условий задачи (условия выводятся на экран) относится к обязанностям организаторов.
4. Каждая задача (кейс) имеет стоимость от 1 до 10 баллов в зависимости от сложности задачи (за правильное и полное её решение). Стоимость задачи заранее известна и командам и жюри. Кроме решения задачи, обе команды получают очки на этапе оппонирования; при этом оцениваются как вопросы, так и ответы. Каждая команда может заработать от 0 до 18 баллов за весь этап оппонирования на одной задаче.
5. При встрече двух команд в одном бою, команда – оппонент назначает задачу из списка для решения команде – решателю.
6. Жюри отдельно оценивает решение задачи (по назначенным заранее стоимостям) и отдельно в двухбалльной шкале – поведение в коммуникации. Оценка за решение может быть меньше стоимости задачи, если решение было неполным. Форма записи решения на доске. Очки суммируются в итоговой таблице. Жюри комментирует свои оценки лишь после того, как бой закончен и оценки объявлены.
7. Все команды получают для предварительной подготовки (в единый оговоренный срок, например за 10 дней) образцы задач разной сложности и, соответственно, разной стоимости (сложная задача стоит больше очков, чем простые). Во время боев оргкомитет имеет право выставить для решения другие задачи, однако, аналогичные по тематике, типу и сложности задачам, предъявленным для подготовки. В последнем случае команде дается время для подготовки и решения задач.
8. Участник команды в ходе всех встреч может выступить один раз в роли решателя и один раз в роли оппонента. Таким образом, выступить за команду будет должен каждый её участник.
9. В ходе боев команды имеют право назначать для решения любые задачи из списка, даже те, которые уже были разыграны в предыдущих поединках, но одна задача назначается не более двух раз.
10. Критерии оценивания вопросов «команды оппонентов»:
Вопросы на знания определения термина – 0 баллов;
Вопросы по теме задания (кейса), требующие понимания теории (вопросы, направленные на детали, которые непосредственно не относятся ни к решению, ни напрямую к конкретному условию – 1 балл;
Вопросы к условиям задания (кейса) или к решению задания, основанные на практике, вычислениях, решении в конкретной ситуации; вопросы на прояснение теории, относящейся к заданию (кейсу) – 2 балла.

Правила коммуникативного турнира.

1. Перед началом турнира проводится жеребьевка команд, в ходе которой, так же как и в финансовых боях, определяются соперники (решатели и оппоненты). Очередность выступления команд так же определяется турнирной таблицей. Каждая команда выступает на коммуникативном турнире 2 раза.

2. Турнир проводится по заранее объявленным темам обсуждения (7-10 тем). По каждой из тем игроку необходимо отстаивать одну из двух противоположных *позиций* (тоже заранее известных). Темы и позиции формулирует оргкомитет.

Например, есть тема «Нужно ли вводить финансовые отношения в семье, между членами семьи?». В рамках этой темы есть две противоположные позиции.

Позиция А: «Когда у меня будет своя семья я буду своим детям оплачивать их работу (потому что) ...». Позиция В: «В моей семье дети ни в коем случае не будут получать денежное вознаграждение за свой труд. Потому что...».

3. Встреча команд проходит на свободной, хорошо просматриваемой зрителями части помещения (сцене). *Сцена условно организована как ринг: цветом помечаются две стороны сцены, например, красным и зеленым. Цвета сторон сцены нужны исключительно для работы жюри и организации внимания зрителей.*

4. На сцену вызываются капитаны двух команд, которые занимают произвольно выбранные стороны сцены. Команда-оппонент в данном бою выбирает тему для поединка, при этом вторая команда получает право выбора конкретной позиции в рамках темы. Команды имеют право выбирать ту тему, что уже разыгрывалась, но одна тема может выбираться не более двух раз. Каждый человек участвует только в одном поединке. Участник, выступивший один раз, становится болельщиком.

5. Каждый выбор (темы, позиции, поединщика) необходимо сделать за 30 секунд, иначе команде засчитывается проигрыш в данном бое.

6. Поединок начинается и заканчивается по сигналу программы-счетчика времени. Поединок начинает тот, кого случайным образом выбрала программа. Он должен заявить свою позицию по теме и аргументировать её, желательно с примерами. *Противник должен ответить на выступление первого игрока, а не произносить заготовку.* Далее идет ответ первого участника, новое отношение противника и т.д. Когда суммарное время поединка истечет, звучит гонг. Задача поединка – развернуть спор, *взаимодействие противников, а не два монолога.*

7. Продолжительность боя 4 минуты (по 2 минуты на каждого участника). Каждый игрок имеет свои 2 минуты, которые отсчитываются, пока игрок держит микрофон. Если он высказался и хочет передать слово противнику, то он передает ему микрофон. При этом останавливается отсчет его времени на программе-счетчике. Оппонент получает микрофон и включает свое время. Когда игрок исчерпывает свои 2 минуты, он теряет право говорить, и ждет завершения работы своего противника.

8. Молчать во время поединка дольше **30 секунд нельзя** – рефери остановит поединок и засчитает поражение молчащей команде с максимальным счетом («чистая победа»). В поединок никто не может вмешиваться, кроме рефери. Для учета времени используются программа, учитывающая время и помощник, отвечающий за время.

9. Каждый член жюри имеет набор цветных карточек, соответственно разметке сцены и белую карточку (например, красная, зеленая и белая карточки). Белая карточка обозначает ноль баллов и служит для фиксации нулевой ничьи.

10. Результат боя оценивается жюри (нечетное количество членов, например 3-5 человек) голосованием: каждый член жюри отдаёт свой голос одной из команд, поднимая красную или зеленую карточку, либо поднимает «нулевую» - белую карточку, присуждая «слабую ничью» (обе команды выступили слабо). Красная или зеленая карточка означает 1 очко. Белая карточка означает 0 очков. Члены жюри не могут не голосовать.

Сумма карточек каждого цвета – сумма очков команды, выступавшей в углу этого цвета. Результат определяется по сумме выборов членов жюри, объявляется и заносится в протокол и в турнирную таблицу. Члены жюри комментируют свое решение только после фиксации и объявления результатов.

Критерии оценивания и рекомендации командам.

Критерии оценивания важны, так как в коммуникации могут оцениваться принципиально разные моменты. Именно оценка и комментарии жюри и ведущего нацеливают внимание команд и аудитории на нужные (целевые) аспекты коммуникации.

Члены жюри могут ориентироваться на следующие критерии, которые они должны обсудить между собой и договориться о *единстве критериев*:

1. Содержание выступления должно соответствовать теме, вопросу. «Непопадание» в вопрос обесценивает все выступление. Важны смысловая глубина и логика высказывания.

2. Форма выступления, артистизм.

3. Работа с высказыванием оппонента (собственно коммуникативные компетентности) – «зацепление» в коммуникации.

Первые два критерия имеют логический и риторический характер, они всегда применялись для оценки «речи» (монологического выступления оратора перед аудиторией). Последний критерий – чисто коммуникативный. Придание слишком большого веса первым двум критериям, в конечном счете, уничтожает специфику коммуникативного турнира и сводит его к дебатам, с их специфическим недостатком – культивированием обоснования собственной позиции и невниманием к позиции оппонента. Желательно поддерживать такую идеологию, что победить в коммуникативном турнире можно за счет внимания к позиции оппонента. То есть при прочих равных условиях победу следует присуждать команде, демонстрирующей способность понимать, а не только настаивать на своем. О принципиальной установке при оценивании и следует договориться между собой членам жюри.

Рекомендации командам.

Ниже приведены рекомендации командам, которые помогают построить тактику выступлений. *Приёмы, которые могут быть использованы в коммуникации:*

1. Задание позиции с помощью афоризма, метафоры, известного изречения.

2. Приёмы понимания противника: предварить свой ход пересказом позиции противника («правильно ли я вас понял...»), имитировать присоединение к точке зрения противника.

3. Приём зацепления: включать рассуждение противника в формулировку своего очередного тезиса. Требовать отношения к своему содержанию (вопрос, пример и вопрос, напоминание звучавшего тезиса противника)

4. Использование и чередование пристроек сверху, снизу, на равных.

5. Вопросы противнику, предложение обсудить выгодный тебе пример или выразить отношение к некоторому событию, ситуации.

6. Проиллюстрировать свою позицию (позицию противника) ссылкой на известный фильм, книгу, общую ситуацию, историческое событие.

Возможные командные стратегии подготовки к турниру:

1. Распределить темы для индивидуальной проработки членами команды (не эффективная стратегия).

2. Глубоко отработать одну тему с двух оппозиционных оснований и всегда (когда жребий выпадет) «заказывать» её.

3. Коллективно выработать базовые понятия к каждой теме. Яркие примеры к каждой теме.

4. В каждой теме (в невыгодной или сложной позиции) разработать логическую цепочку тезисов из двух шагов. Расчёт на то, что если ты выбираешь тему, то «невыгодную» позицию оставят тебе.

5. В каждой теме приготовить «ловушки» для противника.