

ПОЛОЖЕНИЕ

О Интеллектуальной игре по финансовой грамотности «Будь в теме»

1. Общие положения.

1.1 Интеллектуальная игра по финансовой грамотности «Будь в теме» среди команд школьников республики (далее Игра) является культурно-досуговым мероприятием интеллектуального направления.

2. Цели и задачи.

2.1 Цель Игры: содействие повышению финансовой грамотности школьников, формирование навыков эффективного управления собственными денежными средствами.

2.2 Задачи:

- популяризация интеллектуальных игр среди школьников республики;
- расширение кругозора и повышение интеллектуального уровня школьников;
- улучшение знаний и навыков по финансовой грамотности среди школьников;
- популяризация экономического образования;
- развитие партнерских отношений между участниками образовательного процесса.

3. Организаторы.

3.1 Координатор и ответственный за проведение Игры – Председатель научного комитета студенческого самоуправления [экономического факультета](#) Университета.

3.2 Контроль за проведением осуществляет декан [экономического факультета](#) Университета.

3.3 Члены организационного комитета оказывают консультационную поддержку при организации и проведении Игры, и являются членами жюри.

4. Участники.

4.1 Участниками Игры являются школьники Приднестровской Молдавской Республики. При формировании команды следует ориентироваться на предельную численность – 5-7 учащихся в возрасте от 15 до 17 лет от одного образовательного учреждения. Научный консультант команды – 1 человек.

4.2 Участие команд в Игре подтверждается заявкой, поданной координатору Игры и выполнением задания I тура Игры. (Приложение 1).

4.3 Научный руководитель команды формирует и отправляет Заявку от команды на участие в Игре (в эл. виде) и ссылку для скачивания результатов творческого задания I Тура Игры на электронную почту координатора Игры (anastasia.sergienkoo@mail.ru).

5. Финансирование Игры

5.1. Финансирование расходов по организации и проведению Игры осуществляется за счет средств, предоставленных Партнерами.

5.2 Расходы, связанные с выполнением творческого задания I Тура Игры и транспортные расходы, финансируются командами самостоятельно.

6. Порядок проведения.

6.1 Игра проводится в 2 тура:

I Тур – Творческое задание (1-28 февраля 2024 года);

II Тур – Очный (15 марта 2024 года).

6.2 Творческое задание включает в себя создание командой видеоролика (длительностью не более 5 минут), на тему: «Каким будет наше общество, если все будут финансово безграмотными?».

В следующий тур проходят команды, набравшие наибольшее количество баллов. Во II тур Игры проходит не более 6 команд.

Критерии оценивания:

- обозначения проблемы, формулировка тезисов, собственных суждений в рамках указанной темы (до 5 баллов);
- смысловое единство и логика выступления (до 5 баллов);
- творческий подход (до 5 баллов);
- оригинальность (до 5 баллов);

Жюри доводит информацию о результатах отбора команд не позднее 05 марта 2024 года.

6.3 Очный тур состоит из следующих этапов:

1. Решения кроссворда и задач;
2. Интеллектуальная игра «IQQuiz»,
3. Дебаты

6.3.1 Решение кроссворда и задач по теме Игры, осуществляются индивидуально каждым участником команды (1 правильный ответ – 1 балл). В командный итог включается лучший результат участника команды.

Первые (по времени) выполнившие с максимальным количеством баллов 9 участников данного этапа дополнительно награждаются индивидуальными Дипломами (I-III степени).

6.3.2 Во 2-3 этапах участвует не более 5 участников от команды (состав команды определяет научный консультант команды).

«IQQuiz» – 10 вопросов по теме Игры, на обсуждение каждой команде отводится по 1 минуте. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

6.3.3. Дебаты – этап, к которому участники Игры должны подготовиться заранее, темы для подготовки:

- «Кредит: добро или зло?»;
- «Безналичные денежные средства обладают большими преимуществами, чем наличные»;
- «Лучше накапливать деньги дома «Под подушку», нежели инвестировать их».

Данный этап рассматривает позицию с двух сторон: либо «за», либо «против». Вытянув жребий одной из позиций, время на защиту собственной позиции 5 минут. Выбор темы и позиции осуществляется согласно предварительной жеребьевке.

По итогам защиты, каждая команда может задать не более 3 вопросов своим оппонентам.

Данный этап оценивается:

- защита позиции – не более 10 баллов.
- вопросы оппонентам – не более 10 баллов.
- ответы оппонентам – не более 10 баллов.

7. Система зачетов и определение победителей.

7.1 Баллы дистанционного тура не влияют на очный этап и определение победителей.

7.3 Победителем Игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов во II туре Игры.

7.4 В случае равенства баллов у команд, допускается награждение одним призовым местом двух команд.

8. Награждение.

8.1 Команды награждаются Грамотами и ценными призами за счет средств Партнеров Игры.