# УТВЕРЖДАЮ

# Ректор

# БОУ ДПО «Институт развития образования Омской области»

# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.С. Горбунова

# «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении III регионального Чемпионата командных игр-конкурсов

 по функциональной грамотности для учащихся 4-11 классов

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

* 1. Региональный Чемпионат командных игр-конкурсов по функциональной грамотности (далее Чемпионат) проводится среди школьников 4-11 классов, обучающихся в школах города Омска и Омской области.
	2. Чемпионат 2017-2018 учебного года проводится с ноября по май и включает пять туров:

- финансовая грамотность;

- краеведческая грамотность;

- языковая грамотность (русский, английский, немецкий языки);

- естественнонаучная грамотность (физика);

- правоведческая грамотность;

* 1. Чемпионат проводится одновременно в двух лигах: старшей (8-11 класс) и младшей (4-7 класс).
	2. Организатором Чемпионата является БОУ ДПО «Институт развития образования Омской области» при поддержке Министерства образования Омской области.
	3. Непосредственное руководство Чемпионатом осуществляет Оргкомитет Чемпионата.
	4. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением.
	5. Все изменения в Положение вносятся по решению Оргкомитета Чемпионата.

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

* 1. Чемпионат проводится с целью развития функциональной грамотности школьников, повышения финансовой, краеведческой, языковой, естественнонаучной, правоведческой компетенций, организации интеллектуального досуга школьников.
	2. Задачи Чемпионата:
		1. формирование языковой, финансовой, естественнонаучной, краеведческой, правоведческой, общекультурной грамотности;
		2. развитие таких личностных качеств и компетенций, как критическое мышление, умение грамотно пользоваться имеющимися знаниями, принимать ответственные решения, умение работать в команде;
		3. содействие социализации и успешной адаптации к быстро развивающемуся, пронизанному новыми технологиями миру.

III. ОРГКОМИТЕТ

* 1. Для проведения Чемпионата создается Оргкомитет. В состав Оргкомитета входят сотрудники БОУ ДПО «ИРООО».
	2. Оргкомитет принимает окончательные решения по всем вопросам, связанным с проведением Чемпионата.
	3. За нарушение требований Положения или неисполнение решений Оргкомитета Оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, штрафные баллы, аннулирование результатов, дисквалификация.
	4. Решения Оргкомитета являются окончательными. Во время игры решение принимает Ведущий игры.
	5. Оргкомитет использует для проведения Чемпионата разработанный УМЦ по работе с одаренными детьми БОУ ДПО «ИРООО» комплекты заданий. В заданиях предусматривается однозначный ответ, что позволяет в каждой игре Чемпионата не формировать жюри.
	6. Оргкомитет формирует состав экспертной комиссии из числа сотрудников УМЦ по работе с одаренными детьми БОУ ДПО «ИРООО».
	7. Экспертная комиссия определяет победителей и призеров, подводит итоги Чемпионата.

IV. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ

* 1. Непосредственное проведение игр Чемпионата происходит на игровых площадках. В качестве игровой площадки может выступить школа или любая другая образовательная организация, объединившая участников из разных школ города Омска или муниципальных районов Омской области.
	2. Оргкомитет принимает заявки от руководителей игровых площадок.
	3. На портале Талант 55 открыта электронная форма регистрации (ссылка на электронную заявку: <http://talant55.irooo.ru/olimpiady-i-konkursy/funktsionalnaya-gramotnost/2017-2018-uchebnyj-god/441-forma-registratsii>). Руководитель игровой площадки заполняет электронную форму заявки.
	4. Региональным координатором Чемпионата является Артемова Виктория Борисовна, старший методист УМЦ по работе с одаренными детьми.
	5. В каждой команде может играть от 3 до 6 человек.
	6. Все игроки команды должны учиться в одной школе, однако допускается формирование команды из учеников разных классов или параллелей (например, команда в младшей лиге может состоять из двух пятиклассников и четырех семиклассников).
	7. Лига команды определяется по старшему игроку в команде (если один десятиклассник играет с пятью семиклассниками, то эта команда играет в старшей лиге).
	8. Количество команд от одной школы не менее трех.
	9. Электронную форму регистрации необходимо пройти до **1** **ноября 2017 года** включительно.

V. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

* 1. Программа Чемпионата включает в себя пять туров.
	2. Игры Чемпионата проводятся по общепринятым правилам.
	3. Игры проходят на игровых площадках, каждый тур проходит в один из дней недели: со вторника по воскресенье. Задания тура высылаются руководителю площадки в понедельник.
	4. Руководитель игровой площадки отвечает за конфиденциальность полученной информации. За нарушение указанного требования предусмотрена дисквалификация руководителя игровой площадки.
	5. Руководитель игровой площадки является ведущим игры, который объявляет правила игры, руководит игрой, оценивает результаты игры каждой команды и подводит общие итоги.
	6. Ориентировочные сроки туров:
	7. **ноября 2017 – первый тур;**

**18-22 декабря 2017 – второй тур;**

 **12-16 февраля 2018 – третий тур;**

**12-16 марта 2018 – четвертый тур;**

**14-15 мая 2018 – пятый тур (очный).**

* 1. Каждый тур состоит из трех серий заданий.
	2. В конце каждой серии заданий ведущий зачитывает неправильные ответы команд и оглашает правильный ответ.
	3. Команды из двух лиг играют одновременно по одним заданиям, но результаты подводятся в каждой лиге отдельно: старшей (8-11 класс) и младшей (4-7 класс).
	4. Подсчет баллов в каждой игре ведется независимо от других игр.
	5. Победителем тура становится команда, набравшая наибольшее количество баллов в своей лиге по всем зарегистрированным игровым площадкам города Омска и Омской области. Команда-победитель получает 18 баллов за игру. Остальные команды получают количество баллов, равное проценту от баллов команды-победителя в этой игре.
	6. Общий итог Чемпионата для каждой команды определяется как сумма набранных баллов в четырех лучших для данной команды турах (**пятый тур является обязательным**). В случае равенства этого показателя у двух и более команд более высокое место получает команда, набравшая большую сумму баллов во всех пяти турах. Если и этот показатель оказывается одинаковым, высший ранг получает команда, выступившая лучше в последнем туре.
	7. Сводные результаты каждого тура, **фотоотчет (2-3 фото**) присылаются руководителем игровой площадки координатору Чемпионата в понедельник, следующий за датой проведения очередного тура на электронный адрес: wika\_1975@mail.ru.
	8. Итоговые результаты публикуются на сайте https://talant55.irooo.ru
	9. Команды - победители награждаются грамотами и памятными призами, команды - призеры награждаются поощрительными грамотами, командам, принявшим участие в четырех и более турах, вручаются электронные сертификаты.

VI. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР-КОНКУРСОВ

* 1. Руководитель игровой площадки определяет и доводит до сведения команд-участников конкретный день проведения тура (со вторника по воскресенье).
	2. Для проведения тура руководителю игры необходимо подготовить аудиторию, оснащенную компьютером, проектором и экраном, секундомер (таймер), распечатать бланки заданий (из расчета один комплект на команду), ключи к заданиям и ведомость учета результатов. Результаты команд можно сразу заносить в электронную ведомость.
	3. Перед началом каждой игры ведущий проводит инструктаж участников, сообщает о том, что тур состоит из девяти заданий, разбитых на три серии по степени сложности.
	4. Команды получают задания по одному. На обсуждение одного задания ведущий отводит командам 3 минуты. Примерно за 10 секунд до конца отведенного времени звучит характерный звуковой сигнал.
	5. По истечении трех минут команды должны принести свои ответы на бланках заданий. В правом верхнем углу бланка нужно написать номер (название) команды.
	6. Ответ на каждое задание необходимо записать в специально отведённом для этого месте под вопросом.
	7. В заданиях по математике, финансовой грамотности краткий ответ обычно даётся в виде числа.
	8. Ведущий игры зачитывает неправильные ответы команд и оглашает правильный ответ.
	9. За каждый правильный ответ команда получает от 1 до 3 очков в зависимости от сложности заданий, за неправильный ответ – 0 очков.
	10. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.