**ПОЛОЖЕНИЕ  
ОБ ИГРЕ «ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

**СРЕДИ УЧАЩИХСЯ 5–6 КЛАССОВ**

**1. Общие положения.**

1.1. Настоящее положение об экономической игре для учащихся 5–6-х классов (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения игры «Экономическое путешествие» (далее – Игра), её организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Игре и определения победителей.

1.2. Игра проводится Национальным исследовательским университетом «Высшая школа экономики» (Пермь) совместно с Лицеем НИУ ВШЭ – Пермь.

1.3. Игра проводится с целью выявления и поддержки одаренных детей, развития их интересов и способностей, содействия их самоопределению и, в перспективе, формированию их как будущих высококвалифицированных специалистов.

1.4. Основными задачами Игры являются:

1.4.1. популяризация экономических знаний среди учащихся как эффективного средства их социализации;

1.4.2. содействие развитию информационно-коммуникативных и творческих способностей учащихся;

1.4.3. формирование банка данных одарённых детей для дальнейшего создания условий развития их способностей и интересов в области экономических знаний.

1.5. В Игре могут принять участие учащиеся общеобразовательных учреждений с 5-го по 6-й класс.

**2. Порядок и сроки проведения Игры.**

2.1. Сроки и формат проведения Игры представлены в Приложении к настоящему положению.

2.3. Информация об Игре и порядке участия в ней, о победителях и призерах является открытой, публикуется на сайте НИУ ВШЭ – Пермь.

**3. Организационно-методическое обеспечение Игры.**

3.1. Для организационно-методического обеспечения Игры создается оргкомитет, методическая комиссия и жюри.

3.2. Состав оргкомитета, методической комиссии и жюри формируется из представителей профессорско-преподавательского состава НИУ ВШЭ – Пермь и членов городского методического объединения учителей экономики.

**4. Функции предметно-методической комиссии, предметного жюри.**

4.1. Методическая комиссия:

* разрабатывает задания для Игры;
* разрабатывает методические рекомендации по проведению Игры;
* рассматривает предложения по вопросам, связанным с совершенствованием проведения и методического обеспечения Игры;
* может участвовать в рассмотрении конфликтных ситуаций, возникающих при проведении Игры.

4.2. Жюри Игры:

* оценивает результаты выполнения заданий Игры;
* определяет победителей и призеров;
* готовит предложения по награждению победителей и призеров;
* представляет отчет о результатах проведении Игры.

4.3. Оргкомитет Игры:

* организует проведение Игры;
* информирует руководителей, учителей и учащихся образовательных учреждений о сроках и правилах проведения Игры;
* определяет форму проведения Игры и осуществляет её организационно-методическое обеспечение;
* вносит предложения по совершенствованию организационно-методического обеспечения Игры;
* вносит предложения по составу методической комиссии и жюри;
* утверждает списки участников, победителей и призеров Игры;
* вносит предложения по квотам победителей Игры;
* заслушивает отчеты методической комиссии и жюри;
* рассматривает конфликтные ситуации, возникшие при проведении Игры;
* вручает участникам, победителям и призерам Игры сертификаты и награды;
* представляет отчет по итогам Игры.

**5. Порядок регистрации и участия в Игре.**

5.1. Образовательное учреждение для участия в игре заявляет **команду** в количестве **шести-семи** учащихся (седьмой – запасной игрок).

5.2. Количество команд, участвующих в игре ограничено 15 командами.

5.3. До 15 ноября необходимо заполнить заявку на участие команды образовательного учреждения в Игре по ссылке, размещенной на странице Игры на сайте проекта «Одаренные дети: экономика».

5.4. Руководителю по электронной почте накануне проведения игры будет прислана ссылка на сервис ВКС, на базе которого будет проходить Игра.

5.5. В день проведения Игры нужно перейти по ссылке и следовать инструкциям ведущих Игры.

**6. Порядок определения и награждения участников Игры.**

6.1. В результате выполнения конкурсных заданий команды набирают баллы, что позволяет по окончании игры сформировать рейтинговую таблицу и определить победителей и призеров игры.

6.2. Победителями считаются команды, которые заняли три первых места согласно рейтинговой таблице. Призерами считаются команды, которые заняли места с четвертого по седьмое согласно рейтинговой таблице.

6.3. Все участники Игры получают Сертификат участника.

6.4. Победители и призеры Игры получают дипломы и подарки от НИУ ВШЭ – Пермь.

6.6. Оргкомитет предоставляет на имя руководителя образовательного учреждения рекомендацию о поощрении победителей и призеров Игры, а также учителей, их подготовивших.

**7. Финансовое обеспечение Игры.**

7.1. Финансовое обеспечение организации и проведения Игры осуществляется за счет средств НИУ ВШЭ – Пермь.

7.2. Взимание платы (в какой-либо форме) за участие в Игре не допускается.

Приложение 1

**Игра «Экономическое путешествие»**

**Целевая аудитория:** учащиеся 5–6-х классов образовательных учреждений Пермского края.

**Цели:**

* формирование у учащихся экономического образа мышления;
* популяризация экономических знаний.

**Формат проведения Игры.** Игра будет проводиться по этапам, типологически похожим на игру по станциям. Все участники 20 ноября в 14-00 по пермскому времени подключаются к сервису ВКС, ссылка на которую будет отправлена руководителям команд на адрес, указанный при регистрации, за день до проведения игры.

**Начало игры:** 14:00.

Игра заключается в выполнении заданий на платформе [onlinetestpad.com](https://onlinetestpad.com/). За каждое вовремя и верно выполненное задание команда получает баллы, за невыполненное задание баллы не начисляются.

В качестве домашнего задания командам необходимо подготовить “визитку” – представление команды, включающее название, девиз и творческую миниатюру о важности финансовой грамотности. Максимальное время выступления каждой команды 2 минуты.

**Расписание Игры: общий тайминг 14:00–17:00**

14:00–14:10 – приветствие, представление команд-участниц, жюри, презентация игры

14:10–15:40 – выполнение заданий командами

15:45 – знакомство команд, представление визиток

16:35 – подведение итогов, объявление результатов, рефлексия