

ПОЛОЖЕНИЕ

Кейс-турнира в рамках Всероссийской научно-практической конференции школьников с международным участием «Арктика-территория сотрудничество»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок и условия проведения кейс-турнира среди участников Всероссийской научно-практической конференции школьников с международным участием «Арктика-территория сотрудничество» (далее – Турнир).

1.2. Турнир будет проведен 26–30 апреля 2022 года с 15-00 до 18-00 на базе Дома научной коллаборации Н.Г. Соломонова СВФУ и Точки кипения СВФУ в очно-дистанционном формате (адрес: г. Якутск, ул. Кулаковского 48).

1.3. Определение и термины:

Idea-pitch - это выступление, целью которого является презентация идеи, проекта, плана, себя, команды и т.д.

Pitch-session – серия коротких выступлений, отражающих основные идеи проекта;

Brainstorming (мозговой штурм) – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических;

Профессиональное самоопределение – процесс принятия личностью решения о выборе будущей трудовой деятельности – кем стать, к какой социальной группе принадлежать, где и с кем работать;

Профессиональные компетенции и competence-based education (СВЕ) – знания, умения, навыки; позиции и установки; личностные особенности и профессионально важные качества и построение образовательных траекторий.

2. Цели и задачи Турнира

- формирование базового уровня знаний и сквозных технологий, необходимого для ориентации и социальной адаптации учащихся к стремительным технологическим изменениям в жизни и в формировании сценариев образа будущего;

- формирование культуры технологического мышления, обретение опыта в анализе конкретных кейсов, представленных партнерами;
- выработка практических навыков в создании продуктов, оформления презентации и защиты перед экспертным сообществом;
- создание условий для развития коллективного творчества участников Турнира (collaboration);
- формирование у учащихся навыков командной работы и использования методов brainstorming (мозговой штурм);
- расширение кругозора у участников деловой игры в области технологического предпринимательства;
- развитие личностных и творческих компетенций у участников деловой игры, развитие внимания, памяти, логического мышления, умения анализировать информацию, обучение навыкам аргументации выводов;
- воспитание патриотического отношения к Республике Саха (Якутия), формирование желания самореализации в регионе проживания, развитие у учащихся нравственной и финансовой культуры, способности к самоопределению, самореализации и профориентации;

3. Организаторы Турнира

3.1. Организаторы:

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова» (СВФУ): Специализированный учебно-научный центр – Университетский лицей (СУНЦ) СВФУ, Дом научной коллаборации Н.Г. Соломонова (ДНК) СВФУ, Точка Кипения (УТК) СВФУ.

4. Порядок организации и проведения

4.1. Турнир проводится среди участников Всероссийской научно-практической конференции школьников с международным участием «Арктика-территория сотрудничества» обучающихся 8–11 классов.

4.2. Форма проведения: командная. Количество участников в команде 3–7 человек.

4.3. Списочный состав команд должен быть сформирован 26.04.2022 г.

4.4. Для участников команд, жюри, менторов и гостей трека будет проведена установочная сессия, вебинары по кейс технологиям.

4.5. После установочной сессии в день проведения игры, оргкомитетом организуется групповая работа в командах и распределение по зонам работы над кейсами.

4.6. Каждая из команд в ходе игры будет решать конкретный кейс.

4.7. Ментор команды игры регулирует время работы над кейсами, проводя контрольные check in, команды регулярно заполняют шаблоны документов в Облаке трека.

4.8. Команды работают в рамках таймлайна.

5. Критерии оценки результатов и итогов Турнира

5.1. Эксперты оценивают решения команд в рамках кейса. Команда, набравшая по итогам Турнира наибольшее количество баллов, становится победителем. Победители и призеры игры награждаются дипломами, участники – сертификатами.

5.2. Эксперты подводит итоги по следующим критериям:

- Технологичность Проекта – оценивается качество проработки технологического решения, предложенного Участником в рамках кейса, его актуальность в сравнении с другими подобными решениями, использование нескольких технологических решений;
- Оригинальность решения кейса – оценивается инновационность продемонстрированного технологического решения в рамках решений кейса, новизна в способах применения технологий, технической конструкции и сферах использования результатов проекта;
- Социально-экономический эффект решения кейса – оценивается проработанность решения кейса, составление сметы затрат на реализацию и оценка потенциального эффекта;
- Степень готовности решения кейса – оценивается готовность: 1) к демонстрации; 2) к применению; 3) к коммерциализации и т. п.;
- Оценка качества презентации решения кейса командой – оценивается полнота, содержательность, убедительность, логичность, отсутствие избыточных подробностей, четкость устной презентации.
- Командная защита – вовлеченность всех участников команды в решение кейса.

5.3. Каждый пункт оцениваются по 10-бальной шкале.

5.4. Результаты трека объявляются после выступления всех команд.

5.5. Участники команды победителей будут награждены дипломами Турнира. Все участники получают сертификаты в электронном виде.

6. Заключительные положения

6.1. Турнир позволяет вовлечь участников в решение кейсов, формировать технологическое мышление.

4.3. Результаты Турнира

Предметные:

Обучающийся научится:

- понимать системные решения по определению ключевых технологий решения кейсов;
- формулировать и аргументировать собственные суждения, касающиеся отдельных вопросов кейсов, опирающиеся на знание технологи развития общества.

Обучающийся получит возможность научиться:

- решать кейсы;
- демонстрировать знания, умения и навыки в решении кейсов.

Личностные:

Будут сформированы:

- мотивированность и направленность на активное и созидательное участие в технологичном развитии будущего;
- заинтересованность не только в личном успехе, но и в развитии различных сторон жизни общества, в благополучии и процветании региона;

Метапредметные:

Будут сформированы:

- умения сознательно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- умения получать и критически осмысливать информацию, оценивать предложения, а также делать осознанный выбор для достижения целей при решении кейсов;
- способности анализировать реальные социальные ситуации, выбирать адекватные способы деятельности и модели поведения в рамках реализуемых социальных ролей (заказчик, целевая аудитория);
- способности координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия.

Ученик получит возможность для формирования:

- навыков различных видов публичных выступлений и следования этическим нормам и правилам их ведения;
- навыков технологического образа мышления и технологического развития общества.

7. Контакты

7.1. По вопросам организации и спонсорской помощи следует обращаться по электронной почте: dnksvf@gmail.com, sunts_svfu@mail.ru

7.2. Контактный телефон: +8(4112)496875.