

Конкурс решения прикладных ситуационных задач по оценке функциональной грамотности учащихся «Компас жизни»

ПОЛОЖЕНИЕ
конкурса решения прикладных ситуационных задач по оценке
функциональной грамотности учащихся
«Компас жизни»
на 2017 -2018 учебный год

I. Общие положения

1. Конкурс решения прикладных ситуационных задач по оценке функциональной грамотности учащихся проводится Санкт-Петербургским филиалом Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)

2. Конкурс адресован учащимся школьного возраста (15-17 лет).

3. Целью Конкурса является развитие и оценка функциональной грамотности учащихся, выявление их готовности к использованию образовательного опыта для решения прикладных социальных и личностных проблем в сфере обучения, досуга, общественной и частной жизни.

4. Конкурс организуется в 2 этапа.

4.1. Заочный этап конкурса предусматривает проектирование ситуационных задач функциональной направленности, обеспечивающих использование теоретических и практических знаний для решения социальных и личностных проблем.

4.1.1. Представление текстов ситуационных задач является обязательным условием участия в очном этапе конкурса.

4.1.2. Для составления ситуационных задач используется памятка организаторов конкурса

5. Предметом оценки очного этапа конкурса является, определенный в ситуационных задачах набор функциональных умений, демонстрируемый и оцениваемый при очной презентации решения ситуационных задач.

II. Организация Конкурса

1. В конкурсе участвуют команды учащихся 10 –х классов в составе 5 человек.

2. На конкурс командами представляются решения ситуационных задач, определенных методом жеребьевки.

3. На конкурсе представляются 5 задач, опубликованных в журнале «Педагогическая нива» 2017 № 2, ¹

- «Выборы Президента гимназии»
- «Выбор образовательных услуг»
- «Выбор дачного участка для семьи»
- «Выбираем программу путешествия»
- «Наш выбор». Баболовский парк: место отдыха для горожан или гольф-клуб?»

¹ Электронный вариант журнала представлен на странице конкурса : <https://spb.hse.ru/pre-university/pioneer>

4. Участники конкурса самостоятельно выбирают технологию подготовки : разрабатывают и оформляют решения задач заранее и на конкурсе презентуют их, либо, обсуждают и оформляют решения после жеребьевки, непосредственно на конкурсе .

На подготовку решения ,непосредственно на конкурсе, командам дается 40 минут. Команды, подготовившие решения задач заранее, имеют право сократить время подготовки на конкурсе до 15 минут.

5. Презентация задач организуется в группах.

6. Каждая команда представляет решение одной задачи, участвует в дискуссии по решению задач других команд - участников (см. приложение. «Регламент конкурса»).

8. Решение задачи представляется в устной форме и оценивается методом экспертной оценки. При представлении решения задачи могут быть использованы наглядные методы (компьютерные презентации, плакаты) .

9.Необходимые для подготовки технические средства обеспечивают команды участники.

10. Основанием для оценивания являются листы экспертной оценки, где представлены перечни функциональных умений, которые должны быть продемонстрированы при решении задач различной тематики. Содержание экспертных листов доводится до сведения участников заранее.

6. При определении победителей конкурса будут учитываться владение учащимися командной тактикой, оцениваться уровень готовности к дискуссии при обсуждении ситуационных задач.

7. Жюри конкурса составляют эксперты из состава преподавателей и студентов факультетов НИУ ВШЭ СПб, учителя и преподаватели школ, имеющих опыт организации конкурсов по функциональной грамотности, авторы сюжетов ситуационных заданий.

8. По результатам Конкурса его участники награждаются грамотами.

9. Всем участникам выдаются сертификаты.

Конкурс проводится по адресу: ул. Кантемировская, д.3. лит.А

Памятка по составлению ситуационного задания

1. Что такое ситуационная задача?

Ситуационная задача – это описание конкретной жизненной ситуации, более или менее типичной для определенного вида деятельности.

2. Ситуационная задача должна быть сформулирована в виде рассказа. Для того чтобы вопрос или задание стало прикладным, необходимо включить его в жизненный контекст, продумать личностно-значимый аспект, который убедит учащегося в полезности данного знания.

3. Правильно составленные ситуационные задания вызывают чувство сопереживания с главными персонажами. Важно, чтобы в задаче была представлена реальная ситуация, которая стимулирует проявление разнообразных эмоций (сочувствие, удивление, радость, гнев и т. д.)

4. В текст ситуационной задачи полезно включать цитаты из различных источников, чтобы создать полноценную, реалистичную картину. В приложении к задаче могут содержаться ссылки на информационные источники, необходимые для ее решения, небольшие по размеру справочные материалы.

5. Задание должно быть посвящено актуальной проблеме, написано интересно, простым и доходчивым языком, содержать необходимое и достаточное количество информации, соответствовать интересам учащихся.

6. Тематика задания может относиться к распространенным областям деятельности человека (обучение, общение, взаимодействие и др.), сферам его взаимодействия с социальной средой, миром природы, культуры; затрагивать проблемы безопасности, экологии, охраны здоровья и др.

7. Ситуационное задание в обязательном порядке должно предусматривать проектное (конструктивное) решение проблемы. В зависимости от содержания задания это может быть памятка, развернутый план действий, краткое описание основных элементов социального проекта.

8. При проектировании ситуационного задания необходимо предусмотреть его связь с образовательным опытом, содержанием учебных дисциплин; знаниями, полученными при обучении по программам дополнительного образования, путем самообразования. В зависимости от тематики задания могут быть использованы знания в области гуманитарных, общественных, естественнонаучных дисциплин, математики и др.

Модель ситуационного задания должна выглядеть следующим образом:

- название задания (желательно яркое, привлекающее внимание участников и жюри конкурса, слушателей);
- описание ситуации: конкретный случай, история из реальной жизни, актуальная проблема;
- задания по решению проблемы, включающие разработку конструктивного решения

Приложение: справочная информация, необходимая для решения проблемы (по мере необходимости).

При разработке ситуационных заданий рекомендуем использовать технологии активизации мышления

Определение тематики ситуационного задания, проблемы для решения

Методы психологической активизации мышления:²

1. Корабельный совет. Цель - максимально использовать опыт, знания и фантазию. Высказываться по проблеме должны все.

Порядок и очередность выступлений устанавливает капитан - от юнги к капитану, от младшего к старшему.

²<http://www.studfiles.ru/preview/4349246/>

Вопросы задает только капитан. Участники могут критиковать и защищать идеи только по команде капитана.

Все участники должны критиковать, а затем и защищать идеи отобранные капитаном, в том числе и свои собственные.

Итоги работы Совета подводит капитан.

2. Шесть шляп мышления («Шесть шляп де Боно») Автор метода: Эдвард де Боно, 80-е гг. XX в.

Метод позволяет разделить мышление на шесть типов или режимов, каждому из которых отвечает цветная "шляпа". Такое деление позволяет использовать каждый режим намного эффективнее, а их сочетание дает мышление в полном объеме.

Надевая шляпу мышления, мы принимаем на себя роль, на которую эта шляпа указывает.

При смене одной шляпы на другую происходит мгновенное переключение. Такой метод позволяет призвать к переключению хода мысли, не обижая человека. Мы не нападаем на высказываемые мысли, а просим об изменении.

Шесть шляп мышления:

Красная шляпа. Красный цвет наводит на мысль об огне. Связана с эмоциями, интуицией, чувствами и предчувствиями. Здесь не нужно ничего обосновывать. Ваши чувства существуют, и красная шляпа дает возможность их изложить.

Желтая шляпа. Желтый цвет наводит на мысль о солнце и оптимизме. Мы стараемся найти достоинства и преимущества предложения, перспективы и возможные выигрыши, выявить скрытые ресурсы.

Черная шляпа. Черный цвет напоминает о мантии судьи и означает осторожность. Это режим критики и оценки, она указывает на недостатки и риски.

Зеленая шляпа. Зеленый цвет напоминает о растениях, росте, энергии, жизни. Это режим творчества, генерации идей, нестандартных подходов.

Белая шляпа. Белый цвет наводит на мысль о бумаге. В этом режиме мы сосредоточены на той информации, которой располагаем или которая необходима для принятия решения: только факты и цифры.

Синяя шляпа. Используется в начале обсуждений, чтобы поставить задачу и решить, чего мы хотим достичь в результате. Это режим наблюдения за самим процессом мышления и управления им.

Проектирование и разработка решения ситуационной задачи

конструктор задач, представляющий собой набор ключевых фраз, которые могут быть предложены учащимся на разных этапах выполнения задания.

- **Ознакомление:** *сгруппируйте, расположите в определенном порядке, составьте список понятий, изложите в форме текста*
- **Понимание:** *объясните причины, покажите связи, постройте прогноз развития, приведите пример того, как*
- **Применение:** *изобразите информацию графически, предложите способ, позволяющий..., сделайте модель схемы, проведите презентацию*
- **Анализ:** *раскройте особенности, проанализируйте структуру, сравните точки зрения*
- **Синтез:** *разработайте план, найдите необычный способ, предложите классификацию, напишите сценарий развития*
- **Оценка:** *обоснуйте, ранжируйте, оцените значимость, определите возможные критерии оценки, проведите экспертизу*

Регламент конкурса решения ситуационных задач «Компас жизни»

1. На конкурсе каждая команда методом жеребьевки получает для решения 1 ситуационную задачу (из предложенного состава).
2. На подготовку к представлению задачи отводится 40 минут. Участники вправе сократить или отказаться от этапа подготовки решения задачи
3. На представление задачи конкурсной комиссии отводится до 10 минут, 10 минут отводится на дискуссию по решению задачи.
4. При проведении дискуссии, каждая из команд имеет право задавать вопросы другим командам, лучшие вопросы поощряются дополнительными баллами. Поощрительные баллы добавляются за качество командной работы (участие всех членов команды в решении задачи, организационная культура, культура речи).
5. Итоги подводятся в день конкурса.