

MOKSLEIVIŲ EKONOMIKOS ŽAIDIMO „BOSAS NE BASAS“ REGLAMENTAS

Šis dokumentas nustato Ekonomikos žaidimo „Bosas ne basas“ (toliau – ekonomikos žaidimo) tikslus ir uždavinius, rengėjus, organizavimo tvarką.

I. Ekonomikos žaidimo tikslas

1. Žaidimo metodu paskatinti vyresniųjų klasių moksleivius domėtis ekonomika, atskleisti ekonomikos srities gebėjimus ir rinktis ekonomikos inžinerijos studijas bei asmeninę karjerą ekonomikos srityje.

II. Ekonomikos žaidimo uždaviniai

1. Suteikti galimybę moksleiviams artimiau pažinti Vilniaus Gedimino technikos universitetą, bei potencialią studijų vietą – Verslo vadybos fakultetą.
2. Padėti moksleiviams susipažinti (sprendžiant specialiai ekonomikos žaidimui sukurtas užduotis ir testus) su mikroekonomikos ir makroekonomikos klausimais bei sprendimų modeliavimu įvairiose ūkio plėtros situacijose; įsivertinti savo ekonomikos žinias (pasiūla, paklausa, pusiausvyra rinkoje, vartotojo ir gamintojo elgsena rinkoje, pagrindiniai makroekonominiai rodikliai ir jų skaičiavimas, verslo ciklai ir burbulai ekonomikoje, mokesčių ir pinigų politikos priemonių taikymas, darbo rinka, tarptautinės prekybos ypatumai) ir asmeninius gebėjimus ekonomikos srityje.

III. Ekonomikos žaidimo organizatoriai

Organizatorius: Vilniaus Gedimino technikos universiteto Verslo vadybos fakulteto Ekonomikos inžinerijos katedra.

Partneriai: Lietuvos respublikos ekonomikos ir inovacijų ministerija, UAB „Investicijų ir verslo garantijos“ (INVEGA) ir kt.

IV. Ekonomikos žaidimo bendrosios nuostatos

1. Ekonomikos žaidimo organizavimo komisija vykdo informacijos apie ekonomikos žaidimą organizavimą ir eigą sklaidą, dalyvių registraciją, atsako už kvietimų dalyviams išsiuntimą, apibendrina ir skelbia rezultatus.
2. Ekonomikos žaidimo organizavimo komisija rengia 1-ojo (atrankinio) etapo užduotis, veda žaidimus ir skelbia ekonomikos žaidimo 1 etapo nugalėtojus oficialiame ekonomikos žaidimo tinklalapyje: <http://ateitin.vgtu.lt>. Pirmasis žaidimo etapas vyksta **2019 – 2020 m. m. lapkričio – vasario mėnesiais**.
3. Ekonomikos žaidimo organizavimo komisija rengia 2-ojo (finalinio) etapo užduotis, veda žaidimus ir skelbia nugalėtojus. Finalinis ekonomikos žaidimas vyks **2020 m. spalio 23 d.** Renginys baigiamas ekonomikos žaidimo ir papildomų veiklų nugalėtojų iškilmingu apdovanojimu.

V. Dalyvių registracija

1. Ekonomikos žaidimo dalyviai – Lietuvos mokyklų 9-12 klasių moksleiviai.
2. Ekonomikos žaidime gali dalyvauti mokyklos, subūrusios 5 arba 10 komandų po 4 moksleivius ir pateikusios informaciją. Registruoti žaidimui turi teisę mokyklos atstovas (ekonomikos ar kito dalyko mokytojas), pateikdamas informaciją:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf4FzXvQ3HShMraJp8KYQZ6N6CJkAdLAcDjKl_kcx37VIIw/viewform.

3. Žaidimui gali registruotis bendradarbiaujančios mokyklos, subūrusios ne mažiau nei 5 komandas.

Tokiu atveju registracijos formoje nurodoma mokykla, kurioje vyks žaidimas.

3. Registracija vykdoma iki 2019 lapkričio 1 d.

VI. Papildomos veiklos VI. 1. Dainos konkursas

Užsiregistravusių mokyklų moksleiviai kviečiami sukurti dainą ekonomikos tema (ne mažiau nei trys raktiniai žodžiai: VGTU, ekonomika, bosas). Dainos įrašas skelbiamas viešai. Komandai, kurios narys yra sukurtos dainos autorius (autoriai), skiriami papildomi 10 balų žaidimo metu. Sukurtą dainą adresu <http://ateitin.vgtu.lt/course/view.php?id=158¬ifyeditingon=1> įkelia mokyklos žaidimo puslapyje užsiregistravęs mokyklos atstovas (ekonomikos ar kito dalyko mokytojas). Visi dainų autoriai kviečiami į finalinį žaidimą pasirodymams. Geriausių dainų autoriai apdovanojami specialiais prizais.

VI. 2. Anekdoto konkursas

Moksleiviai kviečiami sukurti anekdotą ekonomikos tema. Už sukurtą ir papasakotą anekdotą (viešai paskelbtą vaizdo įrašą) komandai pridedami 5 papildomi balai žaidimo metu. Sukurtą ir pasakojamą anekdotą (vaizdo įrašą) adresu <http://ateitin.vgtu.lt/course/view.php?id=158¬ifyeditingon=1> įkelia mokyklos žaidimo puslapyje užsiregistravęs mokyklos atstovas (ekonomikos ar kito dalyko mokytojas). Nugalėję autoriai kviečiami į finalinį žaidimą pasirodymams. Nugalėtojai apdovanojami specialiais prizais.

VI. 3. Esė konkursas

Moksleiviai kviečiami sukurti esė ekonomikos tema. Geriausi esė darbai skelbiami viešai. Už sukurtą esė komandai pridedami 5 papildomi balai žaidimo metu. Sukurtą esė adresu <http://ateitin.vgtu.lt/course/view.php?id=158¬ifyeditingon=1> įkelia mokyklos žaidimo puslapyje užsiregistravęs mokyklos atstovas (ekonomikos ar kito dalyko mokytojas). Nugalėję autoriai kviečiami į finalinį žaidimą pasirodymams. Nugalėtojai apdovanojami specialiais prizais.

VI. 4. Klausimų konkursas Moksleiviai gali sugalvoti ir siųsti klausimus, atitinkančius žaidimo formatą. Galimi klausimų tipai: klausimai su pasirenkamais atsakymų variantais *taip / ne*; klausimai su atsakymo variantais *a, b, c, d*, (kai tik vienas atsakymas teisingas); atviri klausimai; uždaviniai. Teisingi atsakymai į klausimus ir uždavinių sprendimai turi būti nurodyti. Atrinkti klausimai patenka į finalinio etapo klausimų banką. Už kiekvieną atsiųstą ir atrinktą klausimą ir uždavinį – papildomas balas žaidime dalyvaujantiai komandai.

VII. Ekonomikos žaidimo 1-asis etapas

1. Užsiregistravusios dalyvauti mokyklos pakviečiamos į 1-ąjį ekonomikos žaidimo etapą, kuris vyks 2019 – 2020 m. m. lapkričio – vasario mėnesiais. Žaidimo laikas derinamas su atsakingu mokyklos atstovu.

2. 1-asis ekonomikos žaidimo etapas vykdomas užsiregistravusiose mokyklose. Žaidimas vyksta keturiais rundais (etapais). Į kiekvieną iš tolimesniųjų patenka stipriausios (iškrenta komanda, surinkusi mažiausia balų). Moksleiviai atsako į trumpus klausimus, varžosi, kuri komanda atsakys greičiau, demonstruoja savo ekonomikos žinias.

3. Ekonomikos žaidimo organizavimo komisija paskelbia 1-ojo etapo nugalėtojus oficialiame ekonomikos žaidimo tinklalapyje <http://ateitin.vgtu.lt>. Į 2-ąjį (finalinį) etapą iš vienos mokyklos patenka viena komanda; jei žaidime dalyvavo 10 komandų, patenka dvi.

VIII. Ekonomikos žaidimo 2-asis (finalinis) etapas

1. Ekonomikos žaidimo 2-asis (finalinis) etapas vyks 2020-10-23, nuotoliniu būdu naudojant Zoom programėlę. Oficialus kvietimas mokykloms (mokyklų atstovams) išsiunčiamas ne vėliau nei 2 savaitės iki renginio.

2. Ekonomikos žaidimo finale dalyvauja 1-ajame etape laimėjusios komandos. Komandų sudėtis negali būti keičiama be žaidimo organizavimo komisijos sutikimo.

3. Ekonomikos žaidimo organizavimo komisija vykdo žaidimą, paskelbia ekonomikos žaidimo 2-ojo (finalinio) etapo nugalėtojus, įteikia apdovanojimus ir paskelbia oficialiame ekonomikos žaidimo tinklalapyje.