

ПОЛОЖЕННЯ ПРО ПРОВЕДЕННЯ РЕГІОНАЛЬНОГО ТУРНІРУ З ОСНОВ БІЗНЕСУ “StartUp Challenge-2026”

1 ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Регіональний турнір з основ бізнесу (далі – Турнір) проводиться з метою популяризації підприємництва серед молоді в питаннях управління бізнесом, планування, інвестування, маркетингу, набуття базових знань для прийняття бізнес-рішень у реальному житті, сприяння розвитку аналітичного, критичного та творчого мислення.

1.2. Основними завданнями Турніру є:

- виявлення творчої та обдарованої учнівської молоді;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення основ підприємництва;
- активізація всіх форм позанавчальної роботи з молоддю;
- пропаганда досягнень бізнес науки, популяризація освітньої програми І бакалаврського рівня вищої освіти “Цифровий менеджмент. Управління проектами” серед молоді регіону.

1.3. Турнір проводиться щорічно на базі Комунального закладу вищої освіти “Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія” Полтавської обласної ради (далі – Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія). Організатором Турніру є кафедра менеджменту та інформаційних технологій.

1.4. Партнери: комерційні та некомерційні установи, громадські організації.

1.5. Турнір проводиться за інформаційної підтримки сайту дистанційного навчання Кременчуцької гуманітарно-технологічної академії <https://kremped.edu.ua/moodle/>, на якому розміщені інформаційні ресурси Турніру “**StartUp Challenge-2026**”.

1.6. До проведення Турніру залучаються учні 10-11 класів загальних середніх закладів освіти, закладів професійної (професійно-технічної) освіти та закладів фахової передвищої освіти усіх типів і форм власності м. Кременчука та населених пунктів Полтавської області.

1.7. Підставою для проведення Турніру є:

– наказ Міністерства освіти і науки України № 1033 від 01 листопада 2010 року “Про заходи щодо розвитку системи виявлення та підтримки обдарованих і талановитих дітей та молоді”;

– Положення про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт, олімпіади зі спеціальних дисциплін та конкурси фахової майстерності, затверджене наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України № 1099 від 22 вересня 2011 року, зареєстроване в Міністерстві юстиції України № 1318/20056 від 17 листопада 2011 року (зі змінами);

– Положення про Всеукраїнські учнівські Інтернет-олімпіади, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України № 671 від 11 червня

2012 року, зареєстроване у Міністерстві юстиції України № 1074/21386 від 27 червня 2012 року (зі змінами).

1.8. Правилами Турніру не передбачено вікових і гендерних обмежень.

1.9. Участь в усіх етапах Турніру є повністю безоплатною.

1.10. Команда професійного журі складається з числа провідних фахівців у сфері бізнесу, викладачів закладів вищої освіти та вчителів закладів загальної середньої освіти.

1.11. У процесі проведення Турніру обробка персональних даних учасників здійснюється з урахуванням вимог Закону України “Про захист персональних даних”.

2 ВИЗНАЧЕННЯ МЕТИ ТА ЗАВДАННЯ ТУРНІРУ

2.1. Мета Турніру – сформувати в учасників базові знання про підприємництво, розвинути інноваційну компетентність, креативне мислення та навички командної роботи, налагодження освітнього, наукового, організаційно-методичного співробітництва, спрямованого на розвиток підприємницької грамотності громадян України.

Турнір має на меті не лише вдосконалити рівень бізнес освіти, а й вмотивувати молодь до активної життєвої позиції, підприємливості та інноваційного підходу у вирішенні реальних економічних ситуацій.

2.2. Завдання Турніру:

- ✓ пошук талановитої молоді, рівень підприємницької грамотності яких у майбутньому сприятиме розвитку підприємництва, розбудові в країні економічної безпеки, становленню економічно грамотного громадянського суспільства;
- ✓ формування практичних навичок та компетенцій створення стартапів задля підвищення власного та державного фінансового добробуту;
- ✓ формування нової бізнес-культури, заснованої на взаємоповазі, партнерстві, прозорості;
- ✓ сприяння розвитку підприємницького мислення;
- ✓ удосконалення роботи з обдарованою молоддю;
- ✓ активізація творчої діяльності вчителів, науковців і підвищення рівня викладання основ підприємництва.

3 РЕЄСТРАЦІЯ УЧАСНИКІВ

3.1. У Турнірі можуть брати участь команди, які складаються з 3 учасників. Команду очолює капітан, який є її офіційним представником.

3.2. Готує команду тренер, який є педагогічним працівником відповідного освітнього закладу або об'єднання.

3.3. Команди мають вчасно оформити заявки на участь в Турнірі. Команди проходять реєстрацію з використанням електронної анкети. Після реєстрації кожному члену команди і тренеру на сайті дистанційного навчання Кременчуцької гуманітарно-технологічної академії створюється аккаунт і надсилається на вказаний

імейл логін і пароль, що дозволяє зайти на сторінки Турніру “**StartUp Challenge-2026**”.

Все інформаційне супроводження Турніру – на вебсайті Кременчуцької гуманітарно-технологічної академії, на **сторінці турніру** або на платформі LMS Moodle. Реєстрація команди проводиться капітаном команди (капітан обирається учасниками команди).

Реєстрація за посиланням <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc84SdZVPJao4clUcD-CfwMcHU98QMwLo6oXCSfL9o99el0qg/viewform?usp=header> .

Інформація про кожного члена команди та тренера повинна бути вказана до початку Турніру під час реєстрації в електронній анкеті.

3.4. Зареєструвавшись для участі в Турнірі, учасники підтверджують, що вони ознайомилися з правилами Турніру і прийняли його умови.

3.5. Зареєструвавшись на вебсайті, учасники Турніру дають дозвіл на обробку їх особистої інформації Організатору Турніру. Особиста інформація буде використовуватися для відправки інформаційних повідомлень по електронній пошті, SMS, телефоном або з використанням інших засобів зв'язку.

3.6. Інформація, яка надається учасником та тренером під час реєстрації і заповнення різних форм повинна бути достовірною.

3.7. Кожен учасник може бути учасником тільки однієї команди. Після того як Турнір розпочався учасники не можуть змінювати свої команди.

3.8. Члени журі та оргкомітету реєструються на вебсайті адміністратором на підставі відповідних списків і на особистий e-mail їм надсилаються логін і пароль.

4 ЕТАПИ ТУРНІРУ, НОМІНАЦІЇ, КРИТЕРІЇ ПЕРЕМОГИ

Турнір проводиться в кілька етапів.

4.1. **Реєстрація** команд учасників: з **01.03.2026 по 29.03.2026** (включно).

4.2. **Перший етап** проводиться дистанційно в системі LMS Moodle. Метою етапу є визначення загального рівня підприємницької грамотності учасників шляхом тестування в оболонці Moodle.

Тестування проводитиметься у встановлений день, всі учасники команди тестуються одноразово. Дається одна спроба. Час на відповідь обмежена. Кількість завдань стає відомою в день проведення тестування.

Терміни проведення:

Тестування команд: – **02.04.2026 року з 12.00 до 18.00.**

Оголошення результатів: **06.04.2026 року о 15.00.**

У другий етап турніру(**Фінал Турніру**) проходять 50 % команд, які набрали більшу кількість балів за підсумками тестування.

4.3. У **Фіналі Турніру**, що відбудеться очно, команди проходять квест “Місія. Створити Бізнес” за методикою фінансово-економічної гри “Монополія”. Правила та рекомендації щодо проходження онлайн квесту будуть надані командам-фіналістам під час онлайн-зустрічі напередодні проведення **Фіналу Турніру**.

4.4.1. **Терміни проведення другого етапу (Фіналу Турніру): 15.04.2026.**

4.4.2. **Оголошення результатів Фіналу Турніру 20.04.2026 о 15.00.**

Переможцем стає команда, яка набрала найбільшу кількість балів за результатами двох етапів.

5 ОГОЛОШЕННЯ ТА НАГОРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ

Всі команди-учасники отримують сертифікати участі в Турнірі.

5.1. Переможці Турніру отримують індивідуальні сертифікати участі, та пам'ятні призи від Організатора Турніру та партнерів.

5.2. За рішенням журі можуть бути відзначені команди, які брали участь у Турнірі, але не пройшли у Фінал Турніру.

6 ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМНИХ ПИТАНЬ В ХОДІ ТУРНІРУ, ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ

6.1. Учасники, незгодні з результатами Турніру, мають право подати апеляцію протягом 24 годин після завершення відповідного етапу.

6.2. Апеляцію необхідно надіслати на імейл kaf.mit@ru.org.ua з адреси електронної пошти, який використовувався під час реєстрації на Турнір.

6.3. Організатор приймає рішення про апеляцію протягом трьох робочих днів з дня її отримання.

6.4. Рішення Організатора Турніру з будь-яких питань є остаточним.

6.5. Учасники Турніру можуть задавати будь-які питання, пов'язані з проведенням Турніру, його умовами тощо на імейл kaf.mit@ru.org.ua. Організатор розгляне тільки повідомлення, отримані від адреси електронної пошти, які були використані під час реєстрації на Турнір.

7. ЗАПОБІГАННЯ АКАДЕМІЧНОМУ ПЛАГІАТУ

7.1. Творчі завдання команд-учасниць Турніру підлягають перевірці на наявність ознак академічного плагіату за допомогою програми Strike Plagiarism. У випадку виявлення академічного плагіату в роботі команди-учасниці Турніру вона не допускається до подальшої участі. Про порушення цієї командою-учасницею Турніру правил академічної доброчесності повідомляється керівництво його закладу освіти.

7.2. Порядок перевірки на наявність ознак академічного плагіату визначений у Положенні про систему забезпечення академічної доброчесності у Комунальному закладі вищої освіти "Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія" Полтавської обласної ради.