

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
**федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Мурманский арктический государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)**

Филиал МАГУ в г. Апатиты

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор Филиала

\_\_\_\_\_ О.М. Островская  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 201\_\_ года

## ПОЛОЖЕНИЕ

### **О спортивно-интеллектуальной игре для учащихся старших классов и студентов колледжей «УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КВЕСТ «СЕССИЯ: ПРИКВЕЛ»**

#### **1. Общие положения**

Настоящее положение определяет задачи спортивно-интеллектуальной игры для учащихся старших классов и студентов колледжей «УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КВЕСТ «СЕССИЯ: ПРИКВЕЛ» (далее - Игры), порядок ее проведения и определения победителей, а также требования, предъявляемые к участникам.

#### **2. Цель и задачи**

Основная цель проведения Игры – знакомство участников с особенностями учебного процесса в вузе, с ключевыми направлениями подготовки и специальностями, реализуемыми в филиале МАГУ в г. Апатиты.

В ходе достижения цели игры решаются также следующие задачи:

- физическое воспитание: ловкость, выносливость, скорость, навыки ориентирования на местности;
- умственное воспитание: развитие наблюдательности, внимания, образного и логического мышления, памяти и воображения;
- социальное воспитание: развитие навыков сотрудничества, работы в команде, инициативности и ответственности.

#### **3. Организаторы Игры**

Организатором Игры выступает отдел профориентационной работы филиала МАГУ в г. Апатиты. Информационную и методическую поддержку Игры осуществляют сотрудники и студенты выпускающих кафедр филиала.

#### **4. Участники Игры**

К участию в Игре допускаются все желающие учащиеся 8-11 классов, студенты колледжей. Игра является командной. Команды могут быть сформированы учащимися самостоятельно до начала игры, либо непосредственно перед стартом при поддержке организаторов. Минимальный состав команды — 3 человека, максимальный — 5 человек. Участие в игре не требует предварительной подготовки со стороны игроков.

#### **5. Содержание Игры**

В ходе игры команды-участницы должны сдать как можно больше экзаменов по следующим предметам:

- Социология и социальная работа;
- Экономика и управление;
- Туризм;
- Горное дело;
- Биология;
- Техническая физика;
- Информатика;
- Технология студенческой жизни;
- Мастерство поступления в МАГУ.

Экзамены сдаются по стандартным условиям: команды получают задания и берут время на подготовку, а после окончания подготовки заявляют о своей готовности отвечать на вопросы. Если 2 и более команд одновременно окончили подготовку, то сначала к ответу вызываются те команды, которые раньше получили задания.

Экзамены принимаются экзаменационными комиссиями, состоящими из преподавателей и студентов. В функции экзаменационных комиссий входит также контроль за соблюдением дисциплины. Экзаменационные комиссии вправе снижать оценку за нарушение дисциплины, а именно: за шум во время подготовки и за использование технических средств (телефоны планшеты и т.п.) для поиска информации. Оценивание осуществляется по 5-балльной шкале. По итогам экзамена комиссия выдает команде специальный код, соответствующий оценке, а команда регистрирует его на сайте технической поддержки Игры - «Движке».

Команды могут сдавать экзамены в любом порядке. Задача каждой команды заключается в таком построении маршрута, чтобы не стоять в очереди после подготовки к экзамену.

#### **6. Раздаточный материал, реквизиты необходимые для проведения Игры**

1. 1. В качестве *раздаточного материала* команды получают папки участников (1 папка на команду) в которые входят: схема расположения корпусов филиала МАГУ в г. Апатиты, список корпусов и аудиторий, в которых будут проходить экзамены, дополнительные задания, 2 карандаша, 5 листов бумаги формата А4.

1.2. В качестве *реквизита*, командам необходимо иметь: 1 смартфон с подключением к Интернету, по желанию термос с чаем или кофе, бутерброды, шоколад и т.п.

#### **7. Порядок проведения игры**

Игра проводится 12 февраля 2017 года. Проведение игры осуществляется в 3 этапа: Брифинг (13.00, Энергетическая, 19, Студенческий клуб). Представление ведущих и

оргкомитета, краткое разъяснение хода игры, перечисление команд.

Выполнение игровых заданий (13.30 — 16.30). Команды получают раздаточный материал и начинают работу, выстраивают свои игровые маршруты и сдают экзамены.

3. Окончание Игры и подведение итогов (16.30 — 17.00). Игра считается оконченной по истечении игрового времени (в 16.30), либо до истечения игрового времени после прибытия к финишу (Энергетическая, 19, Студенческий клуб) всех команд.

## **8. Определение победителей**

Победитель Игры определяется по максимальному количеству набранных баллов. При равенстве баллов учитываются дополнительные показатели (расположены по убыванию значимости):

- общее количество сданных экзаменов/зачётов;
- соотношение количества оценок «отлично», «хорошо» и «удовлетворительно» за экзамены;
- сумма баллов за дополнительные испытания (поиск кодов на территории университета).

## **9. Награждение победителей Игры**

Победители Игры награждаются дипломами и ценными призами от организаторов и спонсоров.

## **10. Дополнительные условия**

Организаторы Игры имеют право в случае нарушения дисциплины, норм приличия или правил игры:

- Объявить команде предупреждение.
- Назначить штраф в размере от 1 до 5 баллов.
- Дисквалифицировать команду.

Начальник отдела  
профориентационной работы

И.Л. Балымов