

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Филиал федерального государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования**

**«Мурманский арктический государственный университет»**

**в г. Апатиты**

**(филиал МАГУ в г. Апатиты)**



**УТВЕРЖДАЮ**

Директор филиала МАГУ в г. Апатиты

О.М. Островская

20 17 г.

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

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

#### **1. Общие положения**

Настоящее положение определяет задачи спортивно-интеллектуальной игры для учащихся старших классов и студентов колледжей «УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КВЕСТ» (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 и внеучебной деятельности 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 выступают отдел профориентационной работы и студенческий совет филиала МАГУ в г. Апатиты.

#### **4. Участники Игры**

К участию в Игре допускаются все желающие учащиеся 9-11 классов, студенты колледжей. Игра является командной. Минимальный состав команды — 3 человека, максимальный — 5 человек. Участие в игре не требует предварительной подготовки со стороны игроков.

Для участия в игре необходимо пройти электронную регистрацию до 23:59 14 декабря 2017 г. Регистрационная форма расположена на сайте филиала МАГУ в г. Апатиты по ссылке: <http://www.arcticsu.ru/unikvest>

## 5. Содержание Игры

В ходе игры команды-участницы должны пройти как можно больше испытаний по следующим направлениям:

- Спорт;
- Наука;
- Художественная самодеятельность;
- Интеллектуальные развлечения;
- Удиви меня;
- Жизнь в общежитии;
- Знакомство с университетом;
- Правила приема.

Каждая команда проходит испытание по индивидуальному маршруту. Испытания проходят следующим образом: 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.

Испытания проходятся при участии комиссий, состоящих из 2 студентов филиала. В функции комиссий входит также контроль за соблюдением дисциплины. 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 каждого испытания комиссия выдает команде специальный код, соответствующий оценке, а команда предоставляет этот код жюри.

Задача каждой команды заключается в таком построении маршрута, чтобы не стоять в очереди после подготовки к испытанию.

## 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 7 корпуса 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 17 декабря 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 проходят испытания.

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 пройденных испытаний;
- средний балл;
- время, затраченное на выполнение заданий.

## **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