

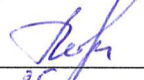
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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
г. Апатиты
О.М. Островская
2021 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
филиала МАГУ в г. Апатиты по АОР


М.С. Петренко
«25» января 2021 г.

СОГЛАСОВАНО
Юрисконсульт ЮС АПД
ФГБОУ ВО «МАГУ»


Н.А. Чеснокова
« 25 » января 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интеллектуальной online-игры
«ТелеМАГУ Что? Где? Когда?»

г. Апатиты
2021 г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о проведении интеллектуальной online-игры «ТелеМАГУ Что? Где? Когда?» (далее – Положение) является локальным нормативным актом филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Мурманский арктический государственный университет» в г. Апатиты (далее – филиал МАГУ в г. Апатиты, Филиал), определяет цель и основные задачи интеллектуальной online-игры «ТелеМАГУ Что? Где? Когда?» (далее – Игра), правила её проведения, материально-технического обеспечения, правила участия и определения победителей.

1.2. Организатором Игры выступает филиал МАГУ в г. Апатиты.

1.3. Официальный информационный ресурс Игры расположен в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/maguapatity>). Анонсы, информация о ходе и результатах Игры также размещается на официальном сайте филиала МАГУ в г. Апатиты (<https://www.arcticsu.ru/>).

1.4. Организатор Игры имеет право принять решение об отмене мероприятия в связи с недостаточным количеством поданных заявок.

2. Цель и задачи Игры

2.1. Цель Игры – в развлекательной манере познакомить потенциальных абитуриентов с направлениями подготовки, на которые ведется набор в Филиал в 2021 году.

2.2. Основные задачи Игры:

2.2.1. Развитие у участников Игры способности к быстрому анализу, осмыслению и обработке информации;

2.2.2. Развитие у участников Игры способности к быстрой и эффективной командной работе;

2.2.3. Предварительное знакомство потенциальных абитуриентов с работниками и обучающимися Филиала;

2.2.4. Формирование положительного имиджа Филиала.

3. Требования к участникам Игры

3.1. В Игре могут принимать участие учащиеся 10-11 классов общеобразовательных организаций, обучающиеся старших курсов профессиональных образовательных организаций.

3.2. Для участия в Игре формируется команда. Численность команды может составлять от 3 до 6 человек.

3.3. Допускается участие в игре смешанных команд состоящих из представителей разных образовательных организаций.

3.4. В Игре принимают участие не более 15 команд. В случае, если для участия в Игре подано более 15 заявок, к участию приглашаются первые 15 команд направившие заявки на участие в Игре.

4. Оргкомитет и экспертная комиссия Игры

4.1. Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляет Организационный комитет в следующем составе:

4.1.1. Балымов Илья Леонидович – начальник Отдела карьерного самоопределения и сопровождения обучающихся;

4.1.2. Ставцев Семен Евгеньевич – специалист по учебно-методической работе Отдела карьерного самоопределения и сопровождения обучающихся;

4.1.3. Караваева Анастасия Валерьевна - специалист по учебно-методической работе Отдела карьерного самоопределения и сопровождения обучающихся.

4.2. Оргкомитет Игры осуществляет следующую деятельность:

- 4.2.1. Информировать образовательные учреждения о проведении Игры;
- 4.2.2. Организовать разработку заданий для проведения игры при участии профессорско-преподавательского состава Филиала;
- 4.2.3. Принимает заявки на участие в Игре;
- 4.2.4. Организует рассылку индивидуальных логинов и паролей участникам Игры для доступа к видеоконференции в программе «Zoom»;
- 4.2.5. Осуществляет проведение Игры;
- 4.2.6. Рассылает наградные документы и сертификаты участников Игры в соответствии с разделом 6 настоящего Положения.
- 4.3. Итоги Игры подводит экспертная комиссия в следующем составе:
 - 4.3.1. Председатель - Островская Ольга Михайловна, директор филиала МАГУ в г. Апатиты;
 - 4.3.2. Балымов Илья Леонидович, начальник отдела карьерного самоопределения и сопровождения обучающихся;
 - 4.3.3. Демченко Полина Владимировна, специалист по учебно-методической работе отдела карьерного самоопределения и сопровождения обучающихся;
- 4.4. Оценка ответа на каждое задание проводится экспертной комиссией по критериям, указанным в разделе 6 настоящего Положения.

5. Порядок проведения Игры

- 5.1. Игра проводится в 3 этапа: подготовительный, основной и результирующий.
- 5.2. Подготовительный этап проводится **с 26 января 2021 года по 8 февраля 2021 года**.
- 5.3. На подготовительном этапе осуществляется информирование образовательных организаций о проведении Игры и сбор заявок на участие в Игре (Форма заявки представлена в Приложении 1), а также проводится проверка подключения команд к видеоконференции в программе «Zoom».
- 5.4. Для участия в Игре необходимо подать Заявку на участие в Игре до **10 февраля 2021 года** по электронной почте priem@arcticsu.ru.
- 5.5. Основной этап Игры проводится **12 февраля 2021 года в 17 часов 00 минут** в формате видеоконференции в программе «Zoom».
- 5.6. Для участия в Игре члены каждой команды собираются в одном помещении, оборудованном необходимыми техническими средствами для участия в Игре (ноутбук/компьютер с доступом к сети Интернет, оборудованный веб-камерой и микрофоном).
- 5.7. Игровые задания представляют собой 15 задач, связанные с направлениями подготовки/специальностями, на которые Филиал проводит прием в 2021 году, а также с внеучебной жизнью обучающихся Филиала.
- 5.8. Для обдумывания ответа на каждое задание дается 1 минута, по истечении которой команды заносят ответы в Moodle (Moodle@arcticsu.ru). После каждого задания ведущий Игры просит одну из команд озвучить свою версию ответа, после чего сообщает правильный ответ на задание.
- 5.9. В ходе Игры экспертная комиссия оценивает ответы команд и ведет учет баллов.
- 5.10. Итоги Игры сообщаются участникам не позднее, чем через 20 минут после окончания Игры.

6. Критерии оценки ответов

- 6.1. Члены экспертной комиссии оценивают предоставленные ответы на каждое задание по следующим критериям оценки:
 - 6.1.1. Ответ является правильным, полным с точным решением заданного вопроса – 1 балл;
 - 6.1.2. Ответ является правильным с частичным решением заданного вопроса – 0,5 балла;
 - 6.1.3. Ответ не является верным решением заданного вопроса – 0 баллов;

6.1.4. Если ответ является курьёзным и остроумным, то независимо от того, признан ответ верным или нет, команда становится участником номинации «Полено».

7. Награждение и финансовое обеспечение Игры

7.1. Экспертная комиссия определяет победителей в двух номинациях.

7.1.1. Номинация «Знаток» - номинация, в которой команда-победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов. В номинации «Знаток» объявляются победители за 1, 2 и 3 место. Участники команд, занявших призовые места, получают дипломы победителей и памятные призы.

7.1.2. Номинация «Полено» - номинация, в которой команда-победитель определяется по наиболее курьёзным и остроумным ответам, данным в течение всей Игры. В номинации «Полено» имеется только один победитель. Участники команды-победителя получают дипломы и памятные призы.

7.2. Участникам команд, не занявшим призовые места, выдаются сертификаты участников.

7.3. Все расходы, связанные с организацией и проведением Игры, награждением победителей, осуществляются за счет средств филиала МАГУ в г Апатиты, а также за счет спонсорской помощи.

Приложение № 1
к Положению о проведении интеллектуальной
online-игры «ТелеМАГУ Что? Где? Когда?» 2021 года

Заявка на участие
в интеллектуальной online-игре «ТелеМАГУ Что? Где? Когда?»

Населенный пункт: _____

Контактное лицо: _____

Участники Игры*

Название команды _____

Фамилия, имя, отчество	Класс/Курс; направленность профиль/специальность	Наименование образовательной организации.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

* Под первым номером указывается капитан команды