



ПОЛОЖЕНИЕ ВИКТОРИНЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ И АБИТУРИЕНТОВ НА ЗНАНИЕ ИСТОРИИ КБГУ ИМ. Х.М. БЕРБЕКОВА

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Викторина для студентов и абитуриентов на знание истории Кабардино-Балкарского государственного университета им. Х.М. Бербекова (далее – КБГУ, Университет) проводится по инициативе института права, экономики и финансов КБГУ и включена в План мероприятий, посвященных 90-летию ФГБОУ ВО «Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова».

2. Цели викторины:

- углубление знаний об истории КБГУ, расширение кругозора и уровня эрудированности участников игры;
- воспитание чувства гражданственности, бережного отношения к историческим и культурным традициям КБГУ через использование формы игры;
- развитие познавательного интереса в условиях состязательности, воспитание культуры общения и навыков работы в команде.

3. Викторина предполагает командный формат проведения. Для участия приглашаются команды, представляющие общеобразовательные организации республики (9-10 классы) и команды обучающихся 1 курсов институтов (факультета) КБГУ.

4. Каждая команда должна включать 4 игроков и капитана. При необходимости формируется группа запасных игроков и болельщиков. Заявка с указанием ФИО участников команды направляется не менее чем за две недели до проведения викторины на электронную почту организатора dipeif@kbsu.ru.

5. Не менее чем за три недели до проведения викторины создается оргкомитет, который вносит необходимые изменения в план и сроки её проведения, составляет содержание и сценарий, готовит информационное письмо для участников с указанием заданий, критериев оценки и сроков проведения.

6. Оргкомитет викторины распространяет информационное письмо в общеобразовательные организации республики и институты (факультет) КБГУ для организации отбора знатоков, формирования команд и подготовки домашнего задания.

7. Создается счетная комиссия и группа экспертов из числа преподавателей и сотрудников КБГУ, которые:

- осуществляют подсчет набранных каждой командой баллов в конкурсах;
- контролируют правильность ответов на вопросы по темам;
- оглашают результаты викторины и награждают победителей.



Формируется группа волонтеров из числа обучающихся старших курсов института права, экономики и финансов, которая помогает в организации и проведении викторины.

8. Во время проведения викторины запрещено пользоваться мобильными устройствами (телефонами, планшетами, ноутбуками и пр.), записями и иными материалами, что будет контролироваться волонтерами.

9. Для подготовки к викторине рекомендуется изучить информацию, размещенную на официальном сайте КБГУ (<https://kbsu.ru>), в аккаунтах и каналах Университета в социальных сетях:

<https://vk.com/kbsu.official>

<https://t.me/kbsu1957>

<https://t.me/museumkbsu>

10. При предварительном запросе к организаторам викторины, имеется возможность побывать в Музее истории КБГУ.

II. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ВИКТОРИНЫ

11. Викторина состоит из 2 конкурсов.

12. **Первый конкурс «Своя игра»** включает 25 вопросов, каждый стоимостью от 10 до 50 баллов. Вопросы сгруппированы по следующим тематическим рубрикам:

– «Знаменательные даты и события» (вопросы на знание фактов из истории создания и развития Университета);

– «Ректоры» (вопросы на знание личностей, руководивших Университетом в разные периоды времени);

– «Известные преподаватели» (вопросы на знание преподавателей Университета, профессиональная компетентность которых известна в республике, стране и мире);

– «Известные выпускники» (вопросы на знание выпускников Университета, достигших успеха в профессиональной деятельности и известных в республике, стране и мире);

– «События года» (вопросы на знание событий, которые произошли в жизни Университета с 1 сентября текущего учебного года).

13. Вопросы сформированы в форме закрытого теста с четырьмя вариантами ответов (один верный ответ). Вопросы могут содержать фото-, видеоматериалы. В первом конкурсе может выпасть «кот в мешке». Это означает, что вопрос будет из одной из других четырех категорий (тем) конкурса.

14. Право первого выбора определяется жеребьевкой (проводится ведущими викторины с участием капитанов команд). Каждый последующий выбор выполняет команда, сидящая слева от предыдущей.

15. Право дать первый ответ принадлежит команде, выбравшей вопрос, по истечении 20 секунд, отведенных на обдумывание ответа. Остальные команды имеют право, но не обязаны отвечать на заданный вопрос. Право ответа получает команда, капитан которой первым поднял руку после сигнала. Правильный ответ приносит команде сумму, равную стоимости вопроса на игровом табло, неправильный ответ лишает команду указанной суммы. Первый конкурс длится до тех пор, пока все вопросы не будут исчерпаны.

16. **Второй конкурс «Домашнее задание».** Каждая команда, участвующая в викторине, заранее готовит кроссворд на тему: «КБГУ глазами студентов и абитуриентов».

17. Общие для всех команд требования при составлении кроссворда:

- включает 7 слов по горизонтали и 7 слов по вертикали;
- не допускаются случайные буквосочетания и пересечения;
- загаданные слова должны быть именами существительными в именительном падеже единственного числа;
- не допускаются аббревиатуры и сокращения;
- не рекомендуется использование двухбуквенных слов;
- выполняется на листе ватмана, желательно с красочным оформлением;
- текст с вопросами должен быть написан разборчиво, желательно отпечатан.

18. Правильные ответы на вопросы кроссворда команда оформляет на отдельном листе. Этот лист в свернутом и закрепленном лентой виде отдается капитаном команды группе экспертов непосредственно перед началом второго конкурса викторины. Эта процедура необходима для проверки правильности решения кроссворда другой командой.

19. Каждая команда во время проведения второго конкурса викторины будет разгадывать кроссворд, подготовленный другой командой. Стоимость каждого правильно определенного слова кроссворда принесет команде 25 баллов.

III. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

20. По результатам проведения двух конкурсов викторины выявляется победитель – команда, набравшая максимальное число баллов. Команда награждается дипломом победителя, ценными призами и подарками.

21. В случае равенства максимального числа баллов, набранных командами, победителями викторины объявляются несколько команд.

22. Все участники команд получают сертификаты участников викторины, памятные подарки.

23. Результаты викторины освещаются на официальных сайтах, аккаунтах и каналах КБГУ и института права, экономики и финансов.



IV. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

24. Настоящее Положение является документом, определяющим порядок проведения викторины для студентов и абитуриентов на знание истории КБГУ.

25. Оргкомитет имеет право вносить изменения в текст данного Положения, с которыми он обязан ознакомить участников команд, счетную и экспертную комиссию.

26. Заявки на участие в викторине подаются по адресу электронной почты dipeif@kbsu.ru.

27. Расходы, связанные с организацией викторины производятся за счет средств Университета и спонсорской помощи.

28. Проезд до места проведения викторины производятся участниками команд самостоятельно.