

# НЕКОММЕРЧЕСКИЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ПОЗНАЙ ИСТИНУ»

### 1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра «Познай Истину», далее «Игра» разработана силами специалистов двух организаций Отдела по делам молодежи Екатеринбургской епархии и Общественной организацией «Парус».

1.2. Руководством проведения турниров игры осуществляет Президиум игры, который формируется из представителей организаций разработчиков.

1.3. Информация о составе Президиума Игры, Положения Игры, данные прошедших и текущих турниров размещается на сайтах организаций разработчиков (см. Раздел №7 «Контакты»).

1.4. Организация собирающаяся провести Турнир игры «Познай Истину», должна согласовать с Президиумом Игры основные организационные вопросы (см. Раздел №3).

1.4. Интеллектуальная игра «Познай Истину» направлена на интеллектуальное, культурное, духовно-нравственное развитие молодежи, повышение интереса к получению исторических знаний, формирование логического мышления и исторического мировоззрения.

1.5. Вопросы игры ориентированы, в первую очередь, на понимание исторического процесса, причинно-следственных связей исторических событий и их взаимосвязь с процессом развития культуры в России.

### 1. Миссия, Цели и Задачи интеллектуальной игры «Познай Истину».

#### Миссия.

Формирование культурной идентичности у российской молодежи.

#### Цели.

1. Познакомить молодежь с богатым историческим наследием и культурным потенциалом России.
2. Актуализировать уроки истории России в современной жизни молодого человека.
3. Научить анализировать исторические факты и формулировать свою позицию.

#### Задачи.

1. Предоставить игрокам достоверную информацию.
2. Собрать актуальные комментарии на темы и факты, звучащие в вопросах.
3. Сформировать компетентное жюри.
4. Разработать и реализовать динамичный и увлекательный стиль проведения игры.
5. Включать в игру вопросы по темам волнующих молодежь.

## **2. Участники интеллектуальной игры «Познай Истину».**

2.1. Участие в интеллектуальной игре «Познай Истину» могут принимать команды молодежных объединений, общеобразовательных школ, средних и высших учебных заведений городов Урала и России.

2.2. Команды формируются из 6 человек, являющихся учащимися образовательного учреждения или членами общественного объединения.

2.3. Возраст участников:

- Учащиеся школ: от 14 до 17 лет
- Учащиеся СУЗов: от 16 до 20 лет
- Учащиеся ВУЗов: от 17 до 23 лет

## **3. Организационные формы проведения интеллектуальной игры «Познай Истину»**

3.1. Локальный Турнир – проводится среди команд одной организации или учебного заведения. Цель: выявление сильнейшей команды, для участия в городском или областном Турнире.

3.2. Городской Турнир – проводится среди команд одной социальной группы: молодежные объединения; школы; СУЗы; ВУЗы.

3.3. Областной Турнир – проводится среди команд победительниц одной социальной группы в городских турнирах.

3.4. Организация решившая организовать и провести турнир должна сформировать Оргкомитет (см. Раздел № 4) и предоставить в Президиум Игры Заявку (см. Раздел № 8).

3.5. Команда для участия в Турнире должна представить в Оргкомитет Игры Заявку с указанием:

- организации, от которой выступает команда;
- название и девиз;
- Ф.И.О. своего капитана;
- электронный адрес и контактный телефон.

## **4. Игровые формы проведения интеллектуальной игры «Познай Истину».**

### **4.1. Основная Игра.**

Основная игра между несколькими командами проводится по системе «Play-off», т.е. на выбывание.

Игра двух, трех или четырех команд проходит по следующим правилам. В начале игры ведущий определяет, какая команда первой будет выбирать вопрос. Первая команда выбирает вопрос - по теме и по количеству баллов, а ведущий произносит это вслух, например: «История России 12 баллов», после чего вопрос появляется на экране. Ведущий объявляет о начале отсчета времени (звуковой сигнал) и у команды есть одна минута на обсуждение. После окончания времени обсуждения (звуковой сигнал) команда должна дать ответ в течение одной минуты. Для этого капитан объявляет фамилию и имя члена команды, который будет излагать для жюри ответ.

После ответа первой команды, вторая команда может дополнить ответ первой в течение 30 секунд. После этого Жюри объявляет правильный ответ и делает комментарии. Далее вопросы выбираются командами, по очереди и игра продолжается, пока команды не ответят на то количество вопросов, которое предназначено каждой команде (равное), исходя из выбранной схемы игры, при условии, что один игрок может ответить только один раз, количество дополнений не ограничено. На игровом поле всего 16 вопросов:

- игра 2-х команд: 1К – 6 *вопр.* = 2К – 6 *вопр.*
- игра 3-х команд: 1К – 5 *вопр.* = 2К – 5 *вопр.* = 3К – 5 *вопр.*
- игра 4-х команд: 1К – 4 *вопр.* = 2К – 4 *вопр.* = 3К – 4 *вопр.* = 4К – 4 *вопр.*

Принцип оценки ответа и дополнения\*.

Жюри оценивает ответ в первую очередь не на основании точного знания, а исходя из следующих критериев:

- понимание исторического события или процесса в целом;
- соотнесенность в ответе исторических эпох;
- точность формулировки ответа исходя из вопроса (понимание логики вопроса);
- если ответ не точен фактически, то оценивается адекватность предположения сформулированного в ответе;
- краткость и емкость ответа.

Полное количество баллов ставится за ответ точный по фактическому знанию материала, но с учетом описанных выше критериев.

Неполное количество баллов ставится за неточный ответ по фактическому знанию материала вопроса. Какое именно количество баллов из номинала вопроса ставится командам, зависит от решения жюри - в какой мере ответ соответствует описанным выше критериям. (см. «Описание логики игры»)

#### 4.2. Игра со зрителями.

Игра со зрителями проходит во время Основной игры. Зрителям выдаются листки бумаги, на которых они могут писать свои ответы на появляющиеся на игровом поле вопросы. По окончании времени на обсуждение для команд, т.е. после того, как прозвучит звуковой сигнал, зрители должны поднять вверх листок бумаги, на котором зафиксирован их ответ и ждать когда секретарь или помощник ведущего соберет их. Ответы оценивает жюри и выявляет трех зрителей, которые больше всех прислали правильные ответы. По окончании игры ведущий объявляет победителей в игре со зрителями.

#### 4.3. Жюри.

- Жюри создается для оценки ответов команд во время игр Турнира.
- Жюри игры объявляет правильные ответы на вопросы, дает оценку ответам и дополнениям, произносит заключительное слово по итогам игры и участвует в награждении победителей.
- Жюри формируется Председателем оргкомитета Игры из представителей преподавательского состава учебных заведений, сотрудников библиотек, учреждений культуры, священнослужителей Русской Православной Церкви.
- Жюри должно состоять из не менее чем из 2-х и не более чем 4-х человек.

## **5. Оргкомитет интеллектуальной игры «Познай Истину».**

5.1. Оргкомитет игры отвечает за набор команд участников, качество организации процесса игры и создание условий для независимого судейства.

5.2. Оргкомитет игры должен состоять из 5 человек: Председатель оргкомитета, Председатель Жюри, Ведущий Игры, Секретарь Игры, Технический специалист.

### 5.2.1. Председатель оргкомитета.

Председатель оргкомитета отвечает за следующие вопросы:

- a) согласовывает проведение игры с Президиумом Игры;
- b) проводит переговоры с учебными заведениями или другими структурами формирующие команды участниц Игры;
- c) проводит презентацию Игры среди потенциальных участников, объясняет правила Игры;
- d) собирает и регистрирует Заявки от команд участниц;
- e) организует работу оргкомитета и контролирует работу его участников;
- f) определяет кандидатуру Председателя Жюри и согласовывает ее с Президиумом Игры;
- g) осуществляет подбор кандидатов в Жюри и согласовывает их с Председателем Жюри

### 5.2.2. Председатель Жюри.

Председатель Жюри отвечает за следующие вопросы:

- a) набирает в Жюри компетентных специалистов по теме Игры с навыками публичных выступлений и согласовывает их с Председателем Оргкомитета;
- b) знакомит членов Жюри с Правилами Игры и принципами оценки ответов команд;
- c) создает условия для проведения независимого судейства;
- d) решает, кто комментирует ответ команды;
- e) организует процесс принятия решения о присуждении баллов за ответ команды и фиксирует его в специальном бланке.

### 5.2.3. Ведущий.

- a) Ведущий непосредственно ведет ход игры и общается с командами. Ведущий следит во время игры за дисциплиной и соблюдением командами правил игры. По всем вопросам, касающимся правил игры и дисциплины, члены команд могут обращаться к Ведущему, только не во время игры.
- b) В случае нарушения правил игры, либо в случаи грубого нарушения командами дисциплины Ведущий имеет право наказать команду путем снятия баллов, удалением игрока, объявления дисквалификации команды. Объявление дисквалификации происходит только с согласия жюри.
- c) Перед началом игры Ведущий представляется сам, представляет жюри, секретаря и техника и затем объявляет о начале игры. Ведущий спрашивает капитана отвечающей команды, на какой вопрос сейчас будет отвечать команда и объявляет его вслух. После появления вопроса на экране Ведущий зачитывает

его и объявляет о начале отсчета времени для обдумывания вопроса (команда «время»).

- d) После истечения времени отпущенного команде на обдумывание вопроса, ведущий выясняет у капитана команды, кто из членов команды будет отвечать на вопрос и предоставляет ему слово, одновременно засекая время, отведенное для ответа (1 мин.).
- e) После ответа или истечение времени для ответа Ведущий благодарит отвечающую команду и выясняет у другой команды, есть ли у нее дополнение к ответу, и кто будет дополнять. Если дополнение есть, Ведущий объявляет о начале отсчета времени (30 сек) для дополнения. После дополнения Ведущий передает слово Жюри, которое дает правильный ответ и по желанию его комментирует. После объявления ответа жюри совещается и выставляет баллы за ответ и за дополнение.
- f) Далее команды отвечают на вопросы по очереди, после того как все вопросы, отведенные командам согласно схеме игры, исчерпаны, ведущий объявляет окончательный счет игры и победившие команды. После этого слово берет Жюри для оценки игры и команд в целом.
- g) Ведущий во всех своих действиях подчиняется Правилам игры и представителю Председателю Оргкомитета.

#### 5.2.4. Секретарь.

- a) отвечает за наличие необходимой документации для Ведущего и Жюри перед началом игры;
- b) во время игры ведет регистрацию выбранных командой вопросов, отвечающих членов команд и результатов ответов в баллах выставляемых Жюри.
- c) во время игры и в самом конце игры подсчитывает баллы и подготавливает для Ведущего информацию по промежуточным и окончательным результатам игры.
- d) по окончании игры оформляет надлежащим образом документацию и передает Председателю Оргкомитета;
- e) Секретарь во всех действиях подчиняется Правилам Игры, Ведущему Игры и Председателю оргкомитета Игры.

#### 5.2.5. Техник.

Техник отвечает за организационно-технические вопросы по подготовки игрового пространства:

- a) подготовка помещения к Игре;
- b) подготовка аппаратуры к Игре: ноутбук, мультимедийный проектор, экран, удлинители, колонки.
- c) подготовка записи для музыкального сопровождения;
- d) включение музыкального сопровождение во время обдумывания вопросов;
- e) другие организационные и технические вопросы;
- f) Техник непосредственно управляет компьютерной и мультимедийной аппаратурой для воспроизведения игрового поля и игрового процесса.
- g) Техник во всех действиях подчиняется представителю Администрации Турнира и Ведущему игры.

## **6. Описание принципов проведения интеллектуальной игры «Познай Истину».**

6.1. Принцип логики. Вопросы составлены таким образом, что члены команды, рассуждая логически и имея базовые школьные знания по истории России, могут сформулировать правильный ответ. На точность ответа принимаемого Жюри от Команды может повлиять сама логика рассуждения и выводы из него, потому что Жюри выставляет баллы команде в первую очередь за логику, которая привела к ответу. Определенное количество баллов может быть присуждено за не совсем точный ответ, но находящийся в логике исторического процесса.

6.2. Принцип внимательного прочтения. Вопросы Игры сформулированы таким образом что в них содержится подсказка, для того чтобы дать правильный ответ членам команды необходимо точно понять вопрос и определить ключевые слова.

6.3. Принцип версии. Для того, чтобы найти правильный ответ на вопрос, члены команды должны начать рассуждать и предлагать свои версии ответа. Нахождение логически обоснованной версии, как правило, приводит к правильному ответу.

Данные принципы могут сочетаться в одном вопросе разнообразно, все одновременно, несколько, только один.

## **7. Контакты**

### 7.1. Председатель Президиума Игры.

Николаев Роман Михайлович

Тел. 8 – 904 – 38 – 78 - 638

Эл. адрес:

### 7.2. Менеджер Игры.

Подымова Ксения Михайловна

Тел. +7 908 – 91 – 94 - 210.

### 7.3. Реквизиты Президиума Игры.

г. Екатеринбург ул. Билимбаевская, 4б

Храм во имя Святого Великомученика Георгия Победоносца

тел. +7 908 - 91 – 94 - 210 (после 15:00) эл. адрес:

### 7.4. Отдел по делам молодежи Екатеринбургской епархии.

Руководитель: священник Александр Сандырев

Сайт: <http://otdel-ekb.ru>

### 7.5. Общественная организация «Парус».

Руководитель: Григорьев Иннокентий Николаевич

Сайт: <http://центр-парус.рф/>

Тел. +7 912-679-36-80

Эл. адрес: [parus-ekb.mail@ya.ru](mailto:parus-ekb.mail@ya.ru)

## 8. Приложения

8.1. Заявка от Оргкомитета Игры в Президиум о проведении игры.

8.2. Бланк регистрации баллов команд

8.3. Темы имеющихся игр

- «История России с древности до наших дней»
- «История отечественной культуры»
- «400-лет Дому Романовых»
- «Великая Отечественная война 1941-1945гг.»
- «Первая Мировая война 1914-1918 гг.»
- «Отечественная война 1812 года»
- «Монастыри в культуре России»
- «Князь Владимир – как цивилизационный выбор Руси»
- «300 – лет со дня рождения М.В.Ломоносова. Наши достижения»