

Положение к интеллектуальному проекту РАМ имени Гнесиных «ИГРА В БИСЕР»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок проведения состязаний в рамках проекта «ИГРА В БИСЕР» (далее – Игра) и действует до завершения конкурсных мероприятий.

1.2. Игра проводится с 9 декабря 2015 г. Учредитель проекта – Т.О. Яковлева.

1.2. Организатором проекта является Студенческое научно-творческое общество РАМ имени Гнесиных (далее – СНТО) при содействии учредителя проекта.

1.3. Разработкой формы и содержания Игры занимается СНТО. Результат согласуется с проректором по научной работе РАМ имени Гнесиных.

1.4. Игра имеет метафорическое сходство с произведением Германа Гессе «Игра в бисер» и не претендует на полное соответствие описанных им правил игры.

2. Цели и задачи Проекта

2.1. Цель Проекта:

- мотивация учащихся РАМ имени Гнесиных, а также других творческих вузов к профессиональному росту в сфере культуры, искусства и образования;
- популяризация форм студенческого интеллектуального досуга.

2.2. Задачи Проекта:

- выявление и развитие у учащихся творческого потенциала, логического мышления и эрудиции;
- создание коммуникаций между факультетами РАМ имени Гнесиных и другими творческими вузами;
- развитие междисциплинарного мышления учащихся: формирование целостного представления о «языках» искусства в различных стилевых направлениях.

3. Участники

3.1. Принять участие в Игре может студент любого уровня высшего образования (бакалавриат, магистратура, специалитет, аспирантура и ассистентура-стажировка) любого вуза и творческой специальности. Возрастное ограничение на момент проведения Игры – 35 лет.

3.2. Игра проводится в виде соревнования между несколькими командами по 5 человек, сформированными по итогам отбора анкет-заявок или результатам отборочного тура.

3.3. Капитан выбирается командой самостоятельно, либо назначается организаторами проекта.

3.4. Для участия необходимо заполнить и отправить анкету-заявку на почтовый адрес snto_ram@mail.ru с темой письма «ИГРА В БИСЕР».

3.5. Организационный взнос за участие в проекте не взимается.

4. Условия проведения Игры

4.1. Игра предполагает несколько этапов с различными формами заданий (см. раздел 5. Структура и правила Игры). Они нацелены на проверку эрудиции в различных областях искусства и науки, логику, оригинальность мышления, способность к дискуссии.

4.2. Организаторы имеют право сделать Игру тематической. Тема может быть выбрана как для Игры в целом, так и для отдельных ее этапов.

4.2. Игра проводится под руководством ведущего(-их).

4.3. Ведущий(-ие) имеет(-ют) право давать командам дополнительные подсказки.

4.4. Игру оценивают Магистры — члены профессорско-преподавательского состава в количестве трех человек. Их состав обновляется для каждой Игры.

4.5. В случае всех спорных моментов Игры ведущий(-ие) апеллируют к мнению Магистров.

4.6. Магистры озвучивают результаты команд после каждого тура.

5. Структура и правила Игры

5.1. Структура Игры включает обязательные и дополнительные туры, порядок которых может варьироваться в зависимости от концепции конкретной игры.

5.2. В число обязательных туров входят: «Блиц», «Вопросы на минуту», «Финал». К дополнительным турам относятся: «Представление команд», «Творческое состязание».

5.3. Тур «Блиц» рассчитан на быстроту реакции и, прежде всего, эрудицию участников команд:

- тур состоит из 10 вопросов и делится на два этапа: легкий и усложненный;
- ответ озвучивается после звукового сигнала, индивидуального для каждой команды;
- отвечать начинает команда, подавшая сигнал первой. В случае неверного ответа, очередь переходит к следующей команде, подавшей сигнал;
- каждая команда имеет право ответить только один раз. После неверного ответа команда не имеет право предлагать другую версию ответа;
- вопросы первого этапа (№№ 1-5) оцениваются в 1 балл; вопросы второго этапа (№№ 6-10) – в 2 балла.

5.4. Тур «Вопросы на минуту» включает от 6 до 10 вопросов с правом выбора каждой командой темы вопроса. Приоритетное право выбора вопросов получает команда, набравшая наибольшее количество баллов в предыдущем туре, далее по убыванию. Время на размышление – 1 минута. Ответы пишутся на бланках.

Вопросы оцениваются следующим образом:

- 3 балла получает команда, полностью ответившая на выбранный ею вопрос;
- 2 балла получают остальные команды при правильном ответе на чужой вопрос;

- 1 балл начисляется любой команде, давшей частично правильный ответ, по желанию Магистров Игры.

5.5. Тур «Финал» представляет собой вопрос повышенной сложности. Порядок действий при проведении тура следующий:

- команды делают ставки, исходя из количества баллов за предыдущие туры. На принятие решения дается 1,5 минуты;

- ставки записываются на бланках и передаются Магистрам неозвученными;

- когда ставки сделаны, зачитывается финальный вопрос. Время на размышление – 3 минуты.

Тур оценивается следующим образом:

- при абсолютно правильном ответе к счету команды прибавляются баллы в размере ставки;

- при частично правильном ответе количество баллов на счету команды остается неизменным, ставка сгорает;

- при неправильном ответе из счета команды вычитаются баллы в размере ставки.

5.6. Тур «Представление команд» подразумевает предварительную подготовку. Задача команд – рассказать о себе в течение 1-2 минут в свободной форме. По желанию команды могут выбрать себе название. Тур не подлежит оценке, однако по коллективному решению Магистров команда может получить бонусные баллы.

5.7. Тур «Творческое состязание» подразумевает задания, связанные с ораторским искусством. Форма проведения тура, критерии его оценки и время на подготовку могут меняться. Тур оценивается Магистрами от 1 до 3 баллов.

5.8. При любых нарушениях вышеизложенных правил баллы не начисляются.

5.9. Команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех этапов Игры, становится ее победителем.

6. Награждение участников

6.1. Победители Игры получают специальные призы и сертификаты победителей.

6.2. Проигравшие команды получают поощрительные призы и сертификаты участников.

«29» декабря 2019 г.

Учредитель интеллектуального
проекта «ИГРА В БИСЕР»



Т. О. Яковлева