

Федеральное государственное  
бюджетное учреждение высшего  
профессионального образования  
«Челябинский государственный  
институт культуры»

**ПОЛОЖЕНИЕ  
ОБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ  
ИГРЕ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор Челябинского

государственного института

культуры

В.Я. Рушанин



26.10 2021 г.

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения в декабре 2021 года интеллектуальной игры «Черный Князь», посвященной празднованию 255-летнего юбилея Николая Михайловича Карамзина (далее именуется - Конкурс) среди студентов федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Челябинский государственный институт культуры» (далее Институт).

Конкурс проводится в рамках развития теории и практики патриотического воспитания в контексте духовного развития личности и сохранения культурной и исторической преемственности поколений. Программа Конкурса, регламент, символика, форма и содержание диплома и т. п. утверждаются оргкомитетом Конкурса.

Конкурс проводится с целью культурно-образовательного воспитания студентов, формирования целостного уважительного отношения к российской истории, знакомства студентов с жизнью и деятельностью выдающегося подвижника российской истории и культуры Н. М. Карамзина, приобщения студентов к глубокому изучению патриотического и историко-культурного наследия нашего Отечества, воспитания у студентов активной гражданской позиции.

Конкурс продолжает традиции Института по гражданско-патриотическому, нравственному и эстетическому воспитанию студентов.

Организаторы конкурса: отдел по социально-воспитательной работе, кафедры: истории, музеологии и документоведения; режиссуры театрализованных представлений и праздников.

Участники конкурса: команды всех факультетов в составе 5 человек. Каждая команда имеет консультантов по различным направлениям, Кураторов.



## 2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

Конкурс проводится в один этап: 9 декабря 2021 г., в Учебном театре «Дебют».

Жюри конкурса состоит из приглашённых лиц, не являющихся кураторами или консультантами команд (председатель жюри имеет право решающего голоса).

## 3. ПРОГРАММА КОНКУРСА

Конкурс проходит на сцене Учебного театра «Дебют» и состоит из нескольких заданий, каждое из них оценивается по разной системе, команда, набравшая наибольший балл считается победителем.

Команда должна изучить и знать:

- биографию и творчество Н. М. Карамзина
- неологизмы, введенные Н. М. Карамзиным
- современников Н. М. Карамзина, повлиявших на его судьбу и их портреты
- произведения Н. М. Карамзина («История государства Российского», «Письма русского путешественника», «Бедная Лиза», «Наталья, боярская дочь») и иллюстрации к ним
- этапы путешествия Н. М. Карамзина по Европе

3.1 Задание «Интеллектуальная дуэль». 2 капитана из разных команд встают друг к другу спиной, звучит вопрос, игроки идут к барьеру, который будет отмечен на сцене. Дойдя до барьера, игроки поворачиваются, дают сигнал. Игрок, подавший сигнал быстрее, своим ответом выстреливает в противника. Если ответ неверный, право ответа переходит к противнику. Проводится 3 дуэли. Правильный ответ – 2 балла.

3.2 Задание «Ближний круг князя». Звучит вопрос, ответом на который является изображение, исторической личности из круга Карамзина. Игрокам необходимо ответить на вопрос и собрать это портрет из бутафорских кубов-пазлов. 3 вопроса для каждой тройки команд. Правильный ответ – 1 балл.

3.3 Задание «Головоломка князя». Разгадать кроссворд. Кроссворд выдается в печатном варианте каждой команде. Для всех команд единый кроссворд. Правильный ответ – 1 балл.



3.4 Задание «Аукцион». От каждой команды выходит один представитель. Игрокам необходимо называть слова по заданной теме. Как только игрок поднимает сигнальную табличку, ему дается право назвать слово. Одно верное слово равняется 1 баллу. Игрок, назвавший последнее слово и тем самым окончивший аукцион, получает дополнительные 5 баллов.

3.5 Домашнее задание «Проект: Черный князь». В качестве домашнего задания командам нужно создать проект, посвященный сохранению памяти Н. М. Карамзина не только в истории, но и в архитектуре, живописи, литературе, музыке, театре и т.д. Проект может быть реализован в любой форме (перфоманс, социальная акция, памятник, выставка, исполнение и проч.). Во время проведения игры командам нужно презентовать проект в творческой форме. Презентация проекта не должна превышать 3-х минут. (оценка осуществляется членами жюри)

Критерии оценивания:

- Актуальность;
- Возможность реализации в рамках города Челябинска;
- Креативная презентация проекта;
- Креативная форма проекта;
- Презентация проекта не должна превышать 3-х минут.

3.6 Задание «Черный квадрат». На экране представлено изображение, на котором закрыт один элемент черным квадратом. Командам необходимо назвать этот элемент. Правильный ответ – 1 балл.

3.7 Задание «Эквивалент». Командам выдается отрывок из художественных произведений Н. М. Карамзина на английском языке. Необходимо по переводу назвать это произведение. Правильный ответ – 2 балла.

#### **4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА**

Жюри оценивает «Проект: Черный Князь», следит за выполнением регламента, фактическим соответствием ответов и корректностью ведения игры. Жюри анализирует и решает спорные вопросы, возникающие в течение игры.

Жюри подводит итоги конкурсов и проводит награждение. Жюри определяет победителя: им становится команда, набравшая наибольшее количество очков и награждается ценным призом.

Участникам команд вручаются памятные призы.