

	РЕСПУБЛИКАНСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «КАЗАХСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ ИСКУССТВ ИМ. Т.К. ЖУРГЕНОВА» МИНИСТЕРСТВА КУЛЬТУРЫ И СПОРТА РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН	П 017-3.20-2020 Редакция № 1 29.10.2020г.
	<u>Квест</u> вид нормативного документа	Стр. 1 из 5

**ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ КВЕСТ-ИГРЫ «АНТИPARACRAFT»
КАЗАХСКОЙ НАЦИОНАЛЬНОЙ АКАДЕМИИ ИСКУССТВ ИМ.
Т.К. ЖУРГЕНОВА**

Алматы
2020

2020



**Положение
о проведении квест-игры «AntiParaCraft»
Казахской национальной академии искусств им. Т.К. Жургенова**

1. Общие положения

1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения квест-игры «AntiParaCraft» (далее Квест) в Казахской национальной академии искусств им. Т.К. Жургенова (далее по тексту – Академия) и условия участия в ней.

2. Организаторы Квеста – Проректором по воспитательной работе и социальным вопросам, Руководитель отдела формирования антикоррупционной культуры Академии совместно со Специальной мониторинговой группой при Антикоррупционной службе РК

3. Квест – интерактивная игра, в которой команды учатся обнаруживать в образовательном процессе коррупционные риски по заданным признакам.

4. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

1) Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками.

2) Команда – объединение нескольких участников из числа представителей студсоветов факультетов.

3) Капитан команды – он же капитан Честности – участник, создавший команду из числа студентов своего факультета и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

4) Задание – один уровень этапа игры, состоящий из действия, которое необходимо выполнить.

5) Координатор команды – представитель организаторов, держащий связь с командой.

6) Конечный результат игры – последовательное выполнение заданий и защита проекта от команды на итоговом собрании капитанов.

7) Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организатором.

2. Цель и задачи Квеста

6. Цель Квеста – воспитывать ценностные установки и развивать способности, необходимые для формирования у молодых людей гражданской позиции в отношении коррупции.

7. Задачи Квеста:

1) привитие антикоррупционных навыков, воспитание честности, добропорядочности;

2) профилактика и пропаганда нулевой терпимости к коррупции, мониторинг соблюдения этических норм среди студентов, ППС и сотрудников академии.

3. Участники Квеста.

8. Участие в Квесте могут принять команды из студентов в возрасте от 18 до 23 лет.

9. Количество участников в команде не должно превышать 5 человек, включая капитана. Участники выбираются из числа представителей студенческих советов факультетов.

10. Для участия в Квесте необходимо зарегистрировать команду в период

4. Условия участия в Квесте.

11. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.

12. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

5. Порядок проведения Квеста

13. Квест проводится в течение 1 (один) месяца. Старт квест-игре дается официальным объявлением.

14) Каждая команда выполняет следующий алгоритм действий:

1) на примере подготовленных Организатором инсценировок обнаруживает коррупционные риски в пределах своего факультета;

2) инсценирует эту ситуацию в игровой форме – снимает видеоролик;

3) анализирует ситуацию, находит пути решения данной проблемы. Результат – слайд-презентация (или рисованная история, рассказ в картинках – комикс).

15. Все выполненные задания: видеоролик и слайд-презентация (или комикс) предоставляются для защиты на итоговом мероприятии – «Турнире капитанов Честности».

16. «Турнир капитанов Честности» (далее – *Турнир капитанов*) – это итоговое мероприятие квест-игры, на котором команды факультетов участвуют в интеллектуальных состязаниях по вопросам этики и антикоррупции.

17. На турнире капитанов экспертное жюри определяет 1 (один) победителя – лучшую команду академии, которая будет награждена переходящим призом –

Кубком Честности. Победителем считается команда, выполнившая задания с наибольшим количеством баллов. Победитель до объявления результатов следующей игры входит в состав Руководителя службы по вопросам противодействия коррупции и молодежной политики с согласия Проректор по воспитательной работе и социальным вопросам.

6. Жюри Турнира капитанов честности.

18. Состав жюри формируется Организатором Академии, представителей Антикоррупционной службы города.
19. В своей работе Жюри руководствуется настоящим положением.
20. Каждый член Жюри заполняет свой протокол, подписывает его; во время обсуждения выражает свое мнение по каждому конкурсанту.
21. Член жюри должен быть беспристрастным и объективным при выставлении оценок и голосовании.
22. Конкурсные работы команд оцениваются Жюри с учетом результатов голосования по 5-балльной системе.
23. Определение победителей осуществляется на основании подсчета голосов членов Жюри и выведением итогового балла. Подсчет результатов голосования осуществляет Счетная комиссия Конкурса. Итоги голосования и оценки являются открытыми для всех членов Жюри.
24. Решения Жюри оформляются сводными протоколами, которые подписывает Руководитель службы по вопросам противодействия коррупции и молодежной политики с согласия Проректор по воспитательной работе и социальным вопросам перед награждением.
25. Член Жюри не обязан давать рецензии и публично комментировать свои решения.
26. Критерии оценки жюри конкурсных работ команд на Турнире капитанов честности:
 - 1) полнота раскрытия темы работы, проведенный анализ (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 2) наличие аргументированной точки зрения автора, оригинальность позиции автора (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 3) обобщение результатов и формулировка выводов (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 4) выраженность гражданской позиции, социальная значимость (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 5) оригинальность замысла (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 6) исполнительское мастерство и артистичность при создании инсценировок ситуаций (по шкале от 1 до 5 баллов);
 - 7) соблюдение логической концепции игры: проблема – цель – задачи – метод – результат (по шкале от 1 до 5 баллов).

7. Дополнительные условия.

27. Участники квеста имеют право инициировать форму и порядок проведения следующей квест-игры.

**Руководитель отдела формирования
антикоррупционной культуры**

А.К. Кумисбеков

**Согласовано:
Проректор по воспитательной работе
и социальным вопросам**

Ш.Қ. Ергөбек

**Руководитель службы по
вопросам противодействия
коррупции и молодежной политики**

Әнуар Ә.Ә.