

 SATBAYEV UNIVERSITY	НЕКОММЕРЧЕСКОЕ АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО «КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ имени К.И. САТПАЕВА»	
Документ СМК 3 уровня	Редакция № 1 от « <u>16</u> » <u>01</u> 2024 г.	П 029 – 02-05-02.02.01 - 2024

**ПОЛОЖЕНИЕ
 О РЕСПУБЛИКАНСКОЙ
 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЕ «ЮНЫЙ САТПАЕВ»**

П 029 – 02-05-02.02.01 - 2024

Алматы 2024

ПРЕДИСЛОВИЕ

1 РАЗРАБОТАНО отделом публикационной активности и научных изданий
НАО «Казахский национальный исследовательский технический университет
имени К.И. Сатпаева».

Начальник отдела
публикационной активности
и научных изданий

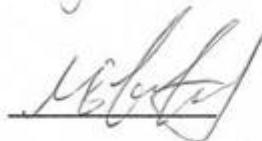
«24» 12 2023 г.



Г. Буршукова

Председатель Совета молодых ученых

«28» 12 2023 г.



Е. Меркибаев

2 СОГЛАСОВАНО

Член Правления - Проректор по науке и
корпоративному развитию

«11» 01 2024 г.



Е. Кульдеев

Член Правления - Проректор по
академическим вопросам

«10» 01 2024 г.



Б. Жаутиков

Член Правления - Проректор по
административной, воспитательной и
социальной работе

«09» 01 2024 г.



С. Шалабаев

Директор Департамента
финансов и учета – главный бухгалтер

«08» 01 2024 г.



Г. Токжигитова

Директор Института цифровых
технологий и профессионального
развития

«05» 01 2024 г.



А. Симонов

И. о. начальника управления
юридического обеспечения и
государственных закупок

«04» 01 2024 г.



Т. Абуkenов

Начальник отдела оценки и качества

« 03 » 01 2024 г.

А. Сауранбаева

Начальник отдела документационного
обеспечения и развития
государственного языка« 03 » 01 2024 г.

Ж. Оракбаева

3 УТВЕРЖДЕНО Ученым советом университета от « 16 » 01 2024 г.
№ 6**4 ВВЕДЕНО** впервые

СОДЕРЖАНИЕ

1	Общие положения	5
2	Цели и задачи проведения	5
3	Порядок проведения	5
4	Содержание заданий и требования к участникам	6
5	Подведение итогов и награждение	7
6	Заключительные положения	7

1 Общие положения

1.1 Настоящее Положение о республиканской интеллектуальной игре «Юный Сатпаев» (далее – Игра) определяет правила организации и проведения Игры, её организационно-методическое обеспечение, правила участия в Игре и определения победителей и призёров, а также права победителей и призёров Игры. Организатором Игры является Совет молодых ученых Казахского национального исследовательского технического университета им. К.И. Сатпаева (далее - Университет). Участниками Игры являются учащиеся 11-х (или 12-х) классов общеобразовательных учреждений (лицеев, гимназий, школ).

1.2 Рабочими языками игры являются казахский и русский языки.

2 Цели и задачи проведения

2.1 Основными целями и задачами проведения Игры являются:

- поиск юных талантов способных проявить свои знания, гибкость ума, скорость мышления и проявить лучшие интеллектуальные качества;
- привлечение наиболее талантливых учащихся;
- выявление степени профессионального самоопределения учащихся: соответствие будущей профессии и образовательной деятельности по выбранным образовательным программам, направлениям подготовки;
- создание необходимых условий для поддержки одарённых учащихся.

3 Порядок проведения

3.1 Оргкомитет формируется из состава Совета молодых ученых, состав жюри Игры формируется из числа профессорско-преподавательского состава и сотрудников Университета.

3.2 Оргкомитет Игры:

- определяет перечень вопросов всех этапов, время начала и окончания Игры, дату финала, количество финалистов;
- готовит соответствующее информационное сообщение;
- ведет работу по запуску и наполнению контентом портала с тестовыми вопросами совместно с Институтом цифровых технологий и профессионального развития;
- ведет работу с причастными структурными подразделениями Университета по организации финала;
- организовывает составление сметы Игры и работу по поиску спонсоров;
- согласовывает состав жюри Игры;
- определяет количество победителей и призёров;
- рассматривает апелляции в случае их возникновения;
- обобщает итоги;

- ведёт работу по информированию о проведении Игры, её сроков и содержании программы, готовит материалы для освещения хода Игры и её результатов в средствах массовой информации совместно с Центром по связям с общественностью Университета.

3.3 Состав жюри утверждается руководителем оргкомитета. Функции жюри Игры:

- утверждение перечня конкурсных заданий для участников Игры;
- разработка критериев оценивания заданий;
- определение победителей и призеров Игры.

3.4 До начала Игры организаторы проводят распространение информационного сообщения об Игре через Министерство просвещения Республики Казахстан, местные исполнительные органы. Инструктаж перед финалом проводится на месте для отобранных участников, их информируют об условиях и требованиях по проведению и продолжительности Игры, порядке подачи апелляций о несогласии с выставленными баллами, о случаях удаления с Игры, а также о времени и месте ознакомления с результатами.

3.5 Во время проведения Игры участники соблюдают условия и требования по проведению Игры и следуют указаниям организатора Игры.

4 Содержание заданий и требования к участникам

4.1 Программа Игры включает:

- 1-й тур онлайн;
- 2-й тур онлайн;
- 3-й тур-финал, оффлайн в стенах Университета.

4.2 Первый тур (онлайн, портал с тестовыми вопросами) состоит из 60 вопросов технического направления (физика, математика, химия), по 20 вопросов в каждом блоке. Каждый последующий вопрос откроется при ответе на предыдущий. Максимальный балл – 60. Проходной балл (для 2-го тура) – 30; Время выполнения – 90 минут. При достижении проходного балла откроется доступ ко 2-ому туру (на том же сайте, сразу после завершения 1-го).

4.3 Второй тур (онлайн, портал с тестовыми вопросами) состоит из 60 усложненных вопросов (физика, математика, химия), по 20 вопросов в каждом блоке. Каждый последующий вопрос откроется при ответе на предыдущий. Максимальный балл во втором туре – 60. Время выполнения – 120 минут. После завершения данного тура будут отобраны 10 участников с наилучшими результатами и будут приглашены на очное участие в финале игры в стенах Университета.

4.4 Третий тур-финал проводится в Университете. Третий тур состоит из трех этапов:

- Первый этап – вопросы по категориям. Направления вопросов по категориям определяются оргкомитетом и/или членами жюри. В каждой категории по 5 вопросов разного уровня сложности (10, 20, 30, 40, 50 баллов

соответственно). Очередность выбора категории и вопроса предоставляется согласно результатам первого и второго тура (онлайн туры), которые представлены в турнирной таблице. 6 участников проходят во 2-й этап 3-го тура.

- Второй этап 3-его тура – блиц-опрос. Каждому участнику будет задано 20 вопросов в течение 1,5 минуты. За каждый правильный ответ будет начислен 1 балл. Трое участников, набравшие на этом этапе максимальное количество баллов, проходят на 3 этап 3 тура, на финальную игру.

- Финальный этап заключается в выполнении эксперимента по двум дисциплинам: физика и химия. Трое финалистов начинают эксперимент в одно время. Победителем становится участник набравший наибольшее количество баллов по итогам оценки членов жюри.

5 Подведение итогов и награждение

5.1 Победители Игры определяются из числа участников очного этапа по результатам финала.

5.2 Победителями Игры считаются участники Игры, награжденные дипломами 1-й, 2-й и 3-й степенями. Участник, занявший первое место, получает на выбор грант Университета на все время обучения в бакалавриате без предоставления стипендии, или стипендию Университета (в случае получения государственного образовательного гранта посредством ЕНТ). Обладатели второго и третьего места получают ценные призы, которые определяются спонсорами Игры.

5.3 Все остальные участники 3-его тура, а также сопровождающие педагоги награждаются сертификатами участников.

6 Заключительные положения

6.1 Настоящее Положение вводится в действие с момента утверждения Ученым советом Университета.

6.2. Формат, а также виды этапов финала Игры могут изменяться и/или дополняться в течении жизнедеятельности Игры, а также в зависимости от степени подготовки участников.

Лист регистрации изменений к _____
обозначение документа

Порядковый номер изменения	Основание (ссылка на документ)	Раздел, пункт документа	Вид изменения (заменить, аннулировать, добавить)	Номер и дата извещения	Изменение внесено	
					Дата	Фамилия и инициалы, подпись, должность