БЕКИТЕМ
ТалМУнун ректору
А.Ш.Упенов
“17” 05 2018-жыл

Кыргызстандын тарыхы, маданияты, жаратылышы жана руханий баалуулуктары боюнча факультет аралык брейн-ринг интеллектуалдык таймашын өткөрүүнүн жобосу

1. **Жалпы жоболор**

1.1. Кыргыз элинин байыркы мезгилден бүгүнкү күнгө чейинки тарыхый маалыматтарын, жаратылышын, маданиятын жана адеп, ыйман, руханий баалуулуктарын жандандыруу.

1.2. Брейн-рингдин уюштуруу тобуна ТалМУнун мамлекеттик тил боюнча проректору жана окуу бөлүмүнөн, түзүмдүк бөлүмдөрдөн, тарых жана коомдук илимдер кафедрасынан, табият таануу кафедрасынан мүчөлөр кирет.

1.3. Брейн-рингдин калыстар тобунун курамы өзүнүн калыстыгы, компетенттүүлүгү менен белгилүү окутуучулардан жана башка билим берүү, маалымат, маданият мекемелеринин өкүлдөрүнөн түзүлүп, курамы 3 (үч) кишиден кем болбойт.

1.4. Командалардын алган упайларын так эсептеп, жыйынтыгын чыгарып туруу үчүн көрүүчүлөр арасынан атайын эсеп катчысы шайланат.

2. **Максаты жана милдети**

2.1. Кыргыз элинин мамлекеттик идеологиясынын негиздерин тарыхый этаптары менен бирге таануу, мекенибиздин кооз жаратылышын, табиятын жана элинин уникалдуу маданиятын таануу, жогорку адеп-ыйман жана руханий баалуулуктарын кеңири даңазалоо жана жайылтуу.

2.2. Жаштардын мекенчилдик сезимдерин калыптандыруу.

2.3. Студенттердин окуу-илимий, интеллектуалдык деңгээлин көтөрүү жана коомдук иш-аракеттерин активдештирүү.

3. **Брейн-рингдин катышуучулары**

3.1. Ар бир факультеттен жана колледжден бирден команда катыша алат. Эгерде бир факультеттен эки же андан көп команда катышууга каалоосун билдирсе, комиссиянын чечими менен катышууга уруксат берилет.

3.2. Катышуучулардын окуган курстары менен адистиктери чектелбейт.

3.2. Команда 6 оюнчудан турат.

4. **Өткөрүү орду жана убактысы**

4.1. Өткөрүү орду ТалМУнун кеңешме залы

4.2. Өткөрүү убактысы 24.05.18 саат 10:00

5. **Өткөрүүнүн тартиби жана шарты**

5.1. Кыргызстандын тарыхы боюнча жалпы суроолор берилет.

5.2. Кыргызстандын маданияты жана руханий баалуулуктары боюнча суроолор жалпы берилет (исскусство, адабият, маданият ж.б.).

5.3. Жаратылыштын жалпы мыйзамдары жана Кыргызстандын жаратылышы, географиясы боюнча жалпы суроолор берилет.

5.4. Оюн төрт турдан турат:

1. акыл чабуулу: *разминка (20 суроо):* оюнга киришүү иретиндеги оюн, туура жоопторуна 1 баллдан берилет)

2. билермандар: *блиц (3 суроо):* команда менен ойнойт: *супер-блиц (3 суроо):* командадан бир эле оюнчу ойнойт; *кара кутуча (1 суроо):* кутуча кайсы командага туш келсе, ошол команда логикалык суроолорго жооп берет. Оюндун бул бөлүгүндөгү жооптордун баары 3-5 баллга чейин бааланып, ар бир суроого жооп берүүгө 30 секундадан убакыт берилет).

3. капитандар таймашы: *логикалык суроолор (2 суроо):* мында капитандар гана суроолорго жооп берет жана алардын жооптору 3-5 баллдан бааланып, ар бир суроого жооп берүүгө 30 секундага чейин убакыт берилет.

4. викторина: *сүрөт табышмак (10 сүрөт):* 3-5 балл берилип, ойлонууга 1 минута берилет.

5.5. Даяр болгон топ алгач атайын берилген кызыл белгини көтөрүп, анан жооп берет.

5.6. Кайсы бир командага берилген суроонун жообун көрүүчүлөрдүн арасынан айтып коюшса, анда ал команданын 1 упайы кемитилет.

5.7. Ар бир команданын аты жана эмблемасы, капитан командасы болушу шарт.

5.8. Тарыхый багыттагы суроолор басымдуу болгондугуна байланыштуу тарых адистигинин студенттери оюнга катыша албайт.

6. Жеңүүчүлөрдү сыйлоо

6.1. Жеңүүчү командага өтмө кубок жана диплом ыйгарылат. Ошондой эле "мыкты оюнчу" номинациясы боюнча жана алган упайлары боюнча 1,2,3-даражадагы дипломдор менен сыйланат.

6.2. Команданы даярдаган жана оюнду өткөргөн окутуучуларга сертификаттар тапшырылат.