

## **Секция «Связи с общественностью и теория коммуникации»**

**Организация телевизионного интеллект-шоу как элемент образовательного PR.**

***Кармановская Наталья Андреевна***

*Студент*

*Череповецкий государственный университет, гуманитарный институт, Череповец,  
Россия*

*E-mail: karmanovskaja-natalia@rambler.ru*

«Верещагинский проект ЧГУ» представляет собой телевизионное интеллект – шоу, реализующееся на территории Вологодской области. Заказчиком выступает администрация Череповецкого Государственного Университета.

Целью создания подобного медиа – проекта стала необходимость повышения привлекательности Череповецкого Государственного Университета на рынке образовательных услуг и привлечение перспективных абитуриентов в данный вуз.

Создание проекта в подобном формате несёт ряд сложностей. Необходимо создать интересную, зрелищную и максимально эффективную систему проведения телевизионного интеллект-шоу.

Нами был разработан проект телевизионного представления шоу, была подготовлена такая система проведения интеллект-шоу, которая позволила бы в дальнейшем создать динамичную и зрелищную теле-версию игры.

Проект предусматривает участие в одном из трёх направлений: гуманитарно-социальном, естественнонаучном или физико-математическом.

Проект предполагает заочный тур и два очных в формате телевизионного интеллект-шоу (полуфинал и финал).

От каждого направления в полуфинале принимают участие по 12 человек. В финал выходит только три участника от каждого направления.

Полуфинал делится на два под-тура. По итогам первого тура происходит отсев 6 участников полуфинала. Оставшиеся игроки продолжают борьбу за выход в финал проекта.

В начале шоу каждый участник представляет «визитку» - краткую информацию о себе (временной максимум - 20 сек.).

Первый тур представляет собой серию вопросов (12) соответственно выбранному направлению участников. Это аналог ТВ-шоу «Самый умный».

Первые четыре вопроса – самые общие и не представляют особой трудности. Их цель - «разогреть», избавление участников от первичного напряжения и введение их в систему интеллект-шоу «Верещагинский проект ЧГУ».

Следующие четыре вопроса сложнее предыдущих по своему наполнению.

Последняя серия вопросов – повышенной сложности. Вопросы будут включать в себя для разнообразия и наглядности фотографии, картины, схемы или графики (в зависимости от заявленного направления), видео-вопросы.

Система ответов имеет следующий вид: участникам выдаются таблички с вариантами ответов («1», «2», «3», «4») каждая из которых имеет свой определённый фоновый цвет, отличный от других трёх вариантов. На экран выводится текст вопроса и четыре

варианта ответов. Ведущий задает вопрос и зачитывает варианты ответа. За это время – 10-20 сек – участники делают выбор. После того, как ведущий повторяет вопрос, звучит условный звуковой сигнал – знак того, что все участники должны поднять табличку с выбранным вариантом ответа. Участники поднимают таблички только после звукового сигнала.

Ведущий просит ответить одного из участников. После ведущий сообщает правильный ответ и дает динамичный комментарий. За это время жюри фиксируют правильные ответы участников. Система повторяется на протяжении всех 12 вопросов.

По окончании выводится турнирная таблица, где желтым окрашиваются шесть участников следующего тура. Если возникают спорные ситуации, то задается следующий блок вопросов только для тех, у кого спорное или меньшее количество правильных ответов. Это вопросы повышенной сложности, но без использования видео-, аудио- и т.п.

Второй тур для 6 участников представляет собой открытые вопросы. В жюри 3 человека. Каждый из членов жюри задает по 2 вопроса для «размышления».

Один из членов жюри задаёт вопрос, на который участники отвечают на скорость. Готовность к ответу определяется путём поднятия флажка. Ведущие и жюри фиксируют, кто был первым. Самый быстрый участник дает ответ. Если ответ верный, то его оценивает каждый член жюри по 5-бальной шкале (соответственно, 1-ответ не совсем верный, необоснованный, 5 баллов – блестящий ответ, полный и по существу). Оценки членов жюри суммируются. Если участник отвечает совершенно неверно, то ход переходит к другому участнику, который был вторым по скорости поднятия флажка. Таким образом, каждый член жюри задает по 2 вопроса. Проблема в том, что самый медленный участник может не получить баллов. Чтобы хоть как-то решить данную проблему, мы вводим бонусные очки (15 баллов) за переход во второй тур полуфинала. Следовательно, у всех к началу второго тура на счету будет по 15 баллов, чтобы в турнирной таблице не было нулей. Имена трёх участников, прошедших в финал окрашиваются в зелёный цвет.

Финал также представляет собой телевизионное шоу. В финале принимают участие 9 человек (по 3 финалиста от каждого направления).

Ведущий напоминает зрителям участников (ФИО, школа, город, направление).

Первая часть финала – конкурс – импровизация. Участникам предлагается порассуждать на заданную тему. Временной лимит – 30-45 секунд. Выступление участников оценивает жюри по пятибалльной шкале (каждый). Оценка – сумма баллов от всех членов жюри. Выставление оценок происходит только после выступления последнего участника. Таким образом, определяется порядок участников в дальнейшей игре.

Во второй части финала на экран выводится поле вопросов, состоящее из 36 клеток (6\*6). Поле закрашено в 4 цвета. Каждому направлению соответствует определённый цвет квадрата: красный – гуманитарно-социологическое направление, зелёный – естественнонаучное, жёлтый – физико-математическое, голубой – вопросы по специальной теме (в нашей игре это вопросы про род Верещагиных). Участникам дается время, чтобы запомнить расположение клеток. Каждый имеет право ответить на вопрос любого направления. За правильный ответ в своей категории начисляется 2 балла, вопросы другой категории - 4 балла, вопрос по Верещагиным оценивается в 5 баллов.

Время на ответ участника – 15-20 сек.

Чтобы не затягивать ход игры каждый участник отвечает на 3 вопроса, после чего по итогам полученных баллов происходит отсев по одному участнику из каждого направления.

Оставшиеся участники отвечают на серию вопросов (3-6) и определяется победитель по каждому направлению. При возникновении спорных ситуаций – участники, имеющие одинаковое количество баллов, продолжают открывать табло.

По каждому направлению должен быть только один победитель. Финалисты соревнуются только в своём направлении. В турнирной таблице – рейтинг участников-финалистов в соответствии с баллами, полученными за верные ответы в финале. Количество победителей проекта – три участника (каждый в своём направлении).

По итогам проведённых игр создаются четыре программы (телевизионные версии игры) продолжительностью 30-45 минут.

#### **Слова благодарности**

Благодарим за всестороннюю помощь и поддержку научного руководителя Александра Валентиновича Чернова и организатора-вдохновителя Татьяну Александровну Чернышёву!