

УТВЕРЖДЕНО
приказом колледжа
от 23.08.2016 № 105

ПОЛОЖЕНИЕ
О КЛУБЕ ЗНАТОКОВ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения
Краснодарского края «Новороссийский колледж радиоэлектронного
приборостроения»

1. Настоящее Положение о Клубе знатоков «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Краснодарского края «Новороссийский колледж радиоэлектронного приборостроения» (далее - положение, Клуб, колледж, сокращенное название - «Клуб ЧГК».) разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», уставом колледжа, иными локальными нормативными (правовыми) актами колледжа.

2. Организационное, методическое руководство и контроль деятельности Клуба осуществляет заместитель директора по учебно-воспитательной работе.

3. Цель Клуба – организация и проведение интеллектуальных игр (далее – Игра).

4. Цель Игр – развитие творческого мышления обучающихся и навыков коллективного принятия решений.

5. Задачи:

- Развитие умения видеть необычное в обычном.
- Устранение синдрома страха перед проблемами, которые на первый взгляд кажутся неразрешимыми.
- Развитие способности семантического анализа сформулированной проблемы, выделения её ключевых моментов, требующих решения. Особенно – в условиях стресса.
- Развитие навыков работы в творческом коллективе, освоение принципа мозгового штурма.
- Обоснованное повышение самооценки, уверенности в своих способностях.

6. Структура Клуба.

6.1. В работе Клуба участвуют потенциально все обучающиеся колледжа.

6.2. Основу Клуба ЧГК составляют ядро и команды игроков.

6.3. Ядро является организующим центром Клуба, состоит из председателя Клуба и нескольких помощников и формируется из добровольцев, со временем может меняться.

6.4. Задачи ядра:

- Сбор, анализ, фильтрация вопросов, предложенных на игры обучающимися.
- Подбор и доработка вопросов, подготовка комплекта вопросов

предстоящей игры.

- Приглашение на игру членов жюри.
- Подготовка игрового зала, организация порядка при проведении игры.
- Ведение статистики игр. Выработка и корректировка стратегии подбора вопросов.
- Выявление команд и отдельных игроков, успешнее других проходящих этапы игр.
- Публикация результатов игр и других материалов Клуба на стендах колледжа.

6.5. Для решения важных для Клуба вопросов на заседания ядра приглашаются Капитаны команд, получающие при этом право решающего голоса.

6.6. Команды формируются добровольно и по произвольному принципу: команда учебной группы, команда друзей, команда курса, команда обучающихся одной специализации (механики, вычислители, бухгалтеры и т.д.). Состав команд относительно постоянен. Количество членов команды – до 6 человек. Задача команды – набрать максимальное количество баллов в игре и в совокупности игр.

6.7. Команда выбирает собственное название и избирает, а при необходимости переизбирает Капитана, который организует деятельность команды и участвует в решении важных общеклубных вопросов.

6.8. Участие в Играх остальных обучающихся колледжа осуществляется двумя способами:

- Подготовкой вопросов к предстоящим играм.
- Индивидуальным участием в игре наряду с командами.

7. Оценку Игр осуществляет жюри. Состав жюри переменный. На начальных этапах Игр жюри состоит преимущественно из преподавателей. По мере накопления опыта в составе жюри должна появляться всё большая доля наиболее авторитетных обучающихся.

8. Порядок проведения Игр

8.1. Игры проходят периодически, но не чаще одного раза в месяц. Сроки очередной игры определяются исходя из расписания учебного процесса и темпов накопления игровых вопросов.

8.2. В игровом зале размещаются жюри, команды и болельщики. Зал должен быть оснащён компьютером и проектором.

8.3. В одной игре рассматривается от 10 до 12 вопросов.

8.4. Игру ведёт Ведущий.

8.5. Ход игры интерактивно отражается на экране проектора.

8.6. На решение одного вопроса отводится одна минута.

8.7. Отвечать могут как команды, так и отдельные зрители.

8.8. Ответы подаются всеми игроками только в письменном виде.

8.9. Ответы оцениваются членами жюри и фиксируются в таблице результатов.

8.10. Нарушители правил игры наказываются: команда получает штрафной балл, зритель удаляется из зала.

8.11. В процессе Игр производится обучение игроков приёмам эффективной интеллектуальной борьбы.

8.12. По окончании обсуждения всех вопросов подводятся итоги игры,

определяется самый интересный вопрос, заслуживающий дополнительного поощрения. Победителям выдаются документы, подтверждающие получение баллов.

8.13. Продолжительность игры – от полутора до двух часов.

8.14. Подготовку зала, управление в процессе игры, наведение порядка после игры осуществляют члены ядра Клуба.

8.15. Результаты прошедшей игры, информация о лучших игроках публикуются ядром Клуба на стендах колледжа.

9. Порядок оценки и награждения

9.1. В основе оценок Игр лежит получение игровых баллов. Один балл присуждается:

- за вопрос, прошедший отбор и участвующий в игре;
- дополнительный балл присуждается автору вопроса, признанного лучшим в игре;
- за правильный ответ;
- если жюри получит несколько правильных ответов, балл присуждается за ответ, поступивший первым. При этом ответы зрителей рассматриваются отдельно от ответов команд. То есть за ответ на один вопрос балл может получить одна команда и один зритель;

- за неправильный ответ, воспринятый зрителями как хорошая шутка;
- за активное участие в подготовке Игр.

9.2. За один заработанный балл игроку (зрителю или команде) выдаётся документ, удостоверяющий его получение. Условное название документа – «Индульгенция».

9.3. По итогам серии Игр, преимущественно в конце семестров или в праздники, лучшие команды и игроки дополнительно поощряются руководством колледжа.

Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе

СОГЛАСОВАНО
Юрисконсульт

И.Э. Шония
«01» 06 2016

А.Р. Формалюкова
«01» 06 2016