


МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Хакасский государственный университет им. Н. Ф. Катанова»
(ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н. Ф. Катанова»)
Колледж педагогического образования, информатики и права

РАССМОТРЕНО

на заседании методического Совета
Колледжа педагогического образования,
информатики и права ФГБОУ ВО «ХГУ им.
Н. Ф. Катанова» Протокол № 1
« 22 » 08 2016 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор Колледжа педагогического
образования, информатики и права
ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н. Ф. Катанова»
Н.В. Падесва
« 22 » 08 2016 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о клубе «ИКТ»

Пояснительная записка

Организация внеаудиторной деятельности студентов играет большую роль в формировании профессиональных качеств будущего специалиста. Клуб «Информационно-коммуникационные технологии» создан в колледже педагогического образования, информатики и права под руководством преподавателей ПЦК естественнонаучных дисциплин, математики и информатики и при активном участии студентов всех отделений.

1. Общие положения

1. Клуб «ИКТ» - добровольное объединение студентов колледжа и преподавателей ПЦК естественнонаучных дисциплин и математики.

2. Клуб «ИКТ» действует на основе Закона РФ «Об образовании» и Федерального закона «Об общественных объединениях».

2. Цель создания клуба

1. Формирование представлений о применении информационно-коммуникационных технологий в различных областях человеческой, в том числе профессиональной, деятельности.

2. Расширение кругозора студентов.

3. Формирование навыков учебно-исследовательской деятельности.

3. Задачи

1. Создание условий, способствующих сплочению студенческого коллектива при организации коллективных творческих дел.

2. Развитие интереса к информационным дисциплинам у студентов информационных и неинформационных специальностей.

3. Знакомство с различными ПП, формирование представлений об использовании их при решении прикладных задач.

4. Развитие внимания, логического мышления студентов.

4. Организационные основы деятельности клуба;

1. В работе клуба принимают участие все желающие студенты колледжа.

2. Заседание клуба проводится во внеучебное время, количество заседаний по каждому направлению работы различно, но не менее 2-ух в год на каждом из них.

5. Направления в работе

1. Информационная служба КреаTV (Руководитель: Заливаха А. В.)

Информационная служба снимает примерно по 1 видеосюжету в месяц по мере появления необходимого материала.

2. Научно-исследовательская работа (Руководитель: Васькина Н. В.)

В рамках клуба работает одна секция СНО «Информационные технологии в современном обществе». Данное направление работает согласно плану работы секции СНО.

Организуется проведение олимпиад по дисциплинам естественнонаучного, математического и информационного циклов (организация олимпиад на базе колледжа и подготовка студентов к участию в олимпиадах различного уровня (КИТ, ЮНК, Инфознайка, программирование, Кенгуру - Математика для всех, ЕГЭ-олимпиада по информатике, Биологический и химический чемпионаты)).

3. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (Руководитель: Васькина Н. В.)

Основные положения:

1. В начале учебного года отбирается новая команда знатоков среди студентов второго курса информационных специальностей (до 12 человек).

Критерии отбора:

- наличие положительных оценок по проф. дисциплинам;
- желание участвовать в работе клуба самих студентов;
- рекомендации преподавателей.

2. Среди отобранных студентов (студенты разбиваются на команды по 2-3 человека) осенью проводится отборочный тур в форме викторины «Своя игра».

3. Вторая игра проводится в форме брейн - ринга зимой между командами знатоков второго и третьего курсов или между сборными командами КПОИиП и другого учебного заведения (по возможности).

4. Свои вопросы знатокам могут приносить студенты любых специальностей, а так же преподаватели колледжа.

Правила проведения игры в форме игры «Своя игра»:

1. Игра продолжается до окончания выделенного времени или до окончания списка вопросов.
2. Право ответа на вопрос получает команда, первая поднявшая желтую карточку.
3. Тему и номер вопроса выбирает команда, давшая правильный ответ на предыдущий вопрос или в порядке очередности.
4. В случае правильного ответа команда получает очко.
5. Побеждает команда, набравшая по окончании игры наибольшее количество очков.
6. Победившая команда награждаются автоматическим получением зачета или экзамена по любому предмету естественно – математического цикла.

Правила проведения игры в форме брейн-ринга:

1. Игра продолжается до 6 очков, но если по истечении 12 раундов ни одна команда не наберет 6 очков, выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков, если количество очков у команд равное, то разыгрывается контрольный раунд.
2. Право ответа получает та команда, которая первой зажжет лампу на своем игровом столе, если она дает неверный ответ, то команда соперников имеет право оставшееся время использовать для обсуждения и после этого дать свой вариант ответа.
3. За каждый вопрос предусмотрен определенный приз, который получает в случае правильного ответа отвечающий игрок, в случае не правильного ответа зритель, приславший нам вопрос.
4. Команда победителей награждается автоматическим получением зачета или экзамена по любому предмету естественно – математического цикла.
5. По итогам игры эксперты определяют лучшего игрока, который получит суперприз.
6. Также зрители в течение игры выбирают лучший вопрос, написав его номер на листе, который они получают на входе, автор выбранного вопроса получает суперприз.

Оборудование, необходимое для проведения игр:

1. Мультимедиа проектор для демонстрации презентации зрителям.
2. Компьютеры для демонстрации презентаций с вопросами знатокам.
3. Игровой круг и волчок.
4. Гонг.
5. Секундомер.
6. Диск с музыкой.
4. **Компьютерная графика** (Руководитель: Заливаха А. В.)

В рамках данного направления ведется работа со студентами увлекающимися компьютерной графикой в индивидуальном порядке. Совместно с преподавателем студенты определяются с тематикой работы, постоянно проводятся консультации при написании работ.. Ведется подготовка работ к различного уровня конкурсам.

Проведение на базе колледжа Всероссийского конкурса компьютерной графики «Электронная кисточка». Положения о конкурсе представлены в отдельном документе.

6. Права и обязанности членов клуба

6.1. Права:

- принимать участие в заседаниях клуба, планировании;
- критиковать и предлагать новые идеи;
- проявлять творчество, оказывать содействие клубу в организации коллективных творческих дел;
- получать исчерпывающую информацию о деятельности клуба, его секций и кружков;

6.2. Обязанности:

- соблюдать правила внутреннего распорядка;
- посещать заседания клуба;
- быть творческим, активным, жизнерадостным.

7. Структура клуба

1. Актив клуба.
2. Секции клуба.