УТВЕРЖДАЮ

Директор Елабужского института К(П)ФУ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.Е.Мерзон

"\_\_\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017 г.

**РАСПИСАНИЕ**

**практических занятий (лабораторные практикумы)**

**для студентов Детского университета**

**на 2017/2018 учебный год**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ФИО | Тема занятия | Краткое описание занятия |
| **22.10**  **в 11.30час** | **Латипова Лилия Николаевна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики профессионального обучения | Мастер-класс **«Осенняя мастерская»** | На занятии дети познакомятся с искусством топиарий и сами  изготовят сувенир «Клён» |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Реальные и виртуальные роботы** | Занятие ориентировано на детей разного возраста и уровня готовности. Программа занятия имеет модульную структуру. Каждый модуль является законченным деятельностным событием. Модуль 1. Знакомство с различными видами бытовых роботов. Обсуждение.  Модуль 2. Примерка роли робота (на каждом занятии исследуется новый робот). Преподаватель, а за тем дети выступают в роли робота. Формируется представление о роботе как формальном исполнителе.  Модуль. 3. Демонстрация реального робота (на каждом занятии исследуется новый робот), взаимодействие с ним и обсуждение его возможностей.  Модуль 4. Работа с виртуальным роботом (на каждом занятии исследуется новый робот). Знакомство с роботом и управление им в процессе решения конкретных задач.  Модуль 5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Гарипова Альбина Зуфаровна,** старший преподавателькафедры теории и методики физической культуры и безопасности жизнедеятельности | **Путешествие в страну Спортландия** | Занятия будут проходить в игровой форме. Для детей полезными будут игры на перегонки, игры с мячом, со скакалкой и другой спортивной атрибутикой. Подвижные игры развивают коллективное мышление и упражняют в спортивном плане, способны делать детей дружными и радостными. |
| **19.11**  **в 11.30час** | **Шарафеева Ландыш Рамилевна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Программируем игры** | Знакомство обучающихся с основными понятиями объектно-ориентированного программирования (объект, свойства объектов, метод). Интерфейс и основные принципы работы с KODU. Создание ландшафта. Перемещение персонажей, создание путей.  Выполнить следующие задания: 1) объект двигается по путям в KODU; 2) с помощью клавиш на клавиатуре управлять движением двух объектов; 3) гонки на KODU |
| **Нуриева Алеся Радиевна**  старший преподаватель  кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **Искусство мыловарения «Мойдодыр»** | На занятии мы расскажем об искусстве приготовления мыла.  Ответим на вопросы: из каких компонентов готовится мыло? почему оно бывает разного цвета и формы? как сделать так чтоб оно стало душистым? и даже ребята сами попробуют себя в мыловарении. |
| **Гарипова Альбина Зуфаровна,** старший преподавателькафедры теории и методики физической культуры и безопасности жизнедеятельности | **Путешествие в страну Спортландия** | К [подвижным играм](http://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija/podvizhnye-igry-dlja-detei-ot-7-do-10-let-motornye-igry.html) дети проявляют особый интерес. Они привлекают их своей эмоциональностью, разнообразием сюжетов и двигательных заданий, в которых имеется возможность удовлетворить свойственное детям стремление к движениям.  Цели и задачи занятий:  - Развивать координацию движений, общую выносливость, мелкую моторику;  - Стимулировать интерес к занятиям физической культурой и спортом |
| **17.12**  **в 11.30час** | **Шарафеева Ландыш Рамилевна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Программируем игры** | На этом занятии студенты узнают, какие бывают компьютерные игры, что такое предыстория и сюжет игры. Обсуждаются методы взаимодействия персонажей, и проводится вместе с обучающимися мозговой штурм, который поможет им выбрать типы персонажей для игр.  Выполнить следующие задания в KODU: 1) создать главного героя (управляется пользователем), противника (управляется компьютером) и вспомогательных персонажей; 2) придумать и создать свой игровой мир |
| **Шатунова Ольга Васильевна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедрыобщей инженерной подготовки  **Сергеева Альбина Борисовна**  старший преподаватель кафедры теории и методики профессионального образования | **Мастер-класс «Новогодняя игрушка»** | На занятии дети займутся изготовлением ярких новогодних игрушек  из различных поделочных материалов |
| **Гарипова Альбина Зуфаровна,** старший преподавателькафедры теории и методики физической культуры и безопасности жизнедеятельности | **Путешествие в страну Спортландия** | Данное занятие будет проходить в соревновательном, игровом формате. Студенты ознакомятся с правилами сдачи нескольких тестов физкультурно-спортивного комплекса ГТО 1-ой (возрастная группа 6-8 лет) и 2-ой ступени (возрастная группа 9-10 лет). Будут усовершенствованы физические качества личности для успешной сдачи предложенных испытаний |
| **21.01**  **в 11.30час** | **Шарафеева Ландыш Рамилевна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Программируем игры** | На этом занятии студенты узнают, какие бывают компьютерные игры, что такое предыстория и сюжет игры. Обсуждаются методы взаимодействия персонажей, и проводится вместе с обучающимися мозговой штурм, который поможет им выбрать типы персонажей для игр.  Выполнить следующие задания в KODU: 1) создать главного героя (управляется пользователем), противника (управляется компьютером) и вспомогательных персонажей; 2) придумать и создать свой игровой мир |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Реальные и виртуальные роботы** | Занятие ориентировано на детей разного возраста и уровня готовности. Программа занятия имеет модульную структуру. Каждый модуль является законченным деятельностным событием.  Модуль 1. Знакомство с различными видами промышленных роботов. Обсуждение.  Модуль 2. Обсуждение возможностей виртуального робота (на каждом занятии исследуется новый робот), управление им в процессе решения конкретных задач.  Модуль. 3. Демонстрация реального робота (на каждом занятии исследуется новый робот), взаимодействие с ним и обсуждение его возможностей.  Модуль 4. Конструирование реального робота (на каждом занятии исследуется новый робот) по заданной инструкции. Загрузка программы. Наблюдение за действиями робота, анализ.  Модуль 5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **18.02**  **в 11.30час** | **Дерягин Александр**  **Владимирович,**  кандидат педагогических наук, доцент кафедры физики | Практическое занятие на тему:  **«Физика в игрушках»** | На занятии будут продемонстрированы и проанализированы физический принцип действия различных детских игрушек.  Особое место на занятии будет уделено изучению принципа действия современных игрушек.  Мы узнаем:  - почему кукла «Ванька-встанька» не падает,  - как устроены игрушки на основе гироскопического эффекта: юла, волчок, магический диск, спинер,  - чем отличается кинетическая игрушка Торофлакс от пружинки Слинки,  - что такое Неокуб;  – какие опасности могут нести современные игрушки для детей  и многое другое. |
| **Шатунова Ольга Васильевна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедрыобщей инженерной подготовки  **Сергеева Альбина Борисовна,**  старший преподаватель кафедры теории и методики профессионального образования | **Изготовление поздравительной открытки** | На занятии детям будет предложены варианты изготовления поздравительных открыток для членов семьи в технике скрапбукинг, бумагопластики и др. |
| **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Мультстудия «Пластилин продакшн»** | На лабораторных занятиях «Мультстудия «Пластилин Продакшн» дети создают свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они учатся создавать как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом, что становится мощным развивающим фактором для их художественно-эстетического восприятия.  Занятие ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными видами анимации, в частности с технологией stop-motion. Обсуждение данной технологии на примере создания пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма.  4. Представление малой группой своей мультипликационной истории участникам мультстудии «Пластилин Продакшн».  5. Подведение итогов. Рефлексия |
|  | **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **Подарок для папы** |  |
| **25.03**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Лаборатория «МультиПульт»** | На лабораторных занятиях «Лаборатория «МультиПульт»» дети создают свои собственные flash-мультфильмы, используя возможности программной среды Adobe Flash. Лабораторные занятия посвящены изучению компьютерной анимации, ее видов, особенностей и технологии создания мультипликационных роликов. Юным мультипликаторам предлагается окунуться в мир анимации (программа Adobe Flash позволяет нарисовать персонажи будущего мультфильма и заставить их двигаться) и побыть в роли не только сценариста и режиссера, но еще и аниматора мультфильма.  Занятие ориентировано на детей младшего школьного возраста. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными способами создания и видами анимации в программной среде Adobe Flash (покадровая анимация, анимация формы и анимация движения).  2. Демонстрация преподавателем одной из технологий создания flash-мультфильма.  3. Работа детей над созданием собственного анимационного ролика.  4. Представление своей мультипликационной истории участникам лаборатории «МультиПульт».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Минсабирова Венера Нашатовна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики профессионального образования  **Шайхлисламов Альберт Ханифович,**  кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики профессионального образования | **Модульное конструирование**  **из бумаги** | Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными способами резки бумаги: симметричное вырезание; вырезание орнаментов.  2. Работа детей над созданием изделия.  3. Просмотр выполненных работ.  Вводная беседа о модульном конструировании. Виды бумаги. Показ приемов работы и способы решения композиции. Самостоятельная работа. |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Реальные и виртуальные роботы** | Занятие ориентировано на детей разного возраста и уровня готовности. Программа занятия имеет модульную структуру. Каждый модуль является законченным деятельностным событием. Модуль 1. Знакомство с различными видами андроидных роботов. Обсуждение.  Модуль 2. Примерка роли андроидного робота (на каждом занятии исследуется новый робот). Преподаватель, а за тем дети выступают в роли робота. Формируется представление о роботе как формальном исполнителе. Детьми (под руководством преподавателя) делаются выводы.  Модуль. 3. Демонстрация реального робота (на каждом занятии исследуется новый робот), взаимодействие с ним и обсуждение его возможностей.  Модуль 4. Программирование робота (на каждом занятии исследуется новый робот), загрузка программы. Наблюдение за действиями робота, анализ.  Модуль 5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **15.04**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Мультстудия «Пластилин продакшн»** | На лабораторных занятиях «Мультстудия «Пластилин Продакшн» дети создают свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они учатся создавать как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом, что становится мощным развивающим фактором для их художественно-эстетического восприятия.  Занятие ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными видами анимации, в частности с технологией stop-motion. Обсуждение данной технологии на примере создания пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма.  4. Представление малой группой своей мультипликационной истории участникам мультстудии «Пластилин Продакшн».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **Космический корабль ХХI века** |  |
| **Ганеева Айгуль Рифовна**  кандидат педагогических наук, доцент  кафедры математики и прикладной информатики | **Устный счет с помощью арифметических счетов «Abacus»** | Занятие по ментальной арифметике направлено на знакомство с  «Abacus», также дети научатся с помощью «Abacus» складывать и вычитать однозначные, двузначные и трехзначные числа.  В отличие от обычной арифметики упражнения на счетах задействуют оба полушария головного мозга. Причем, их развитие происходит согласованно и гармонично. Систематические занятия по ментальной арифметике помогут детям научиться быстро считать в уме, решать поставленные задачи, преодолевать препятствия, оперативно справляться с трудностями, ориентироваться в новых обстоятельствах. |
| **20.05**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Лаборатория «МультиПульт»** | На лабораторных занятиях «Лаборатория «МультиПульт»» дети создают свои собственные flash-мультфильмы, используя возможности программной среды Adobe Flash. Лабораторные занятия посвящены изучению компьютерной анимации, ее видов, особенностей и технологии создания мультипликационных роликов. Юным мультипликаторам предлагается окунуться в мир анимации (программа Adobe Flash позволяет нарисовать персонажи будущего мультфильма и заставить их двигаться) и побыть в роли не только сценариста и режиссера, но еще и аниматора мультфильма.  Занятие ориентировано на детей младшего школьного возраста. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными способами создания и видами анимации в программной среде Adobe Flash (покадровая анимация, анимация формы и анимация движения).  2. Демонстрация преподавателем одной из технологий создания flash-мультфильма.  3. Работа детей над созданием собственного анимационного ролика.  4. Представление своей мультипликационной истории участникам лаборатории «МультиПульт».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
|  | **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **Бижутерия своими руками** |  |
|  | **Минсабирова Венера Нашатовна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики профессионального образования  **Шайхлисламов Альберт Ханифович,**  кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики профессионального образования | **«Декоративная роспись тарелки»**  Урало-сибирская роспись | Беседа с детьми о видах росписи, которые они знают, краткий рассказ из истории возникновения данного вида росписи, об ее отличительных особенностях от других видов росписи, об особенностях его выполнения.  Показ элементов и приемов их выполнения. Самостоятельная работа.  Выставка работ |
|  |  |

Куратор проекта Ф.С. Газизова