УТВЕРЖДАЮ

Директор Елабужского института К(П)ФУ

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

"\_\_\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018 г.

**РАСПИСАНИЕ**

**практических занятий (лабораторные практикумы)**

**для студентов Детского университета**

**на 2018/2019 учебный год**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ФИО | Тема занятия | Краткое описание занятия |
| **21.10**  **в 11.30час** | **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«Учимся кодить играя!!!»** | На занятие приглашаются школьники от 9 лет.  На занятии мы поиграем в известную для программистов игру Code Combat, которая познакомит участников с языком программирования «Питон». Игра доступна даже для начинающих кодеров, так как она начинается с легких задач, и каждое движение игрока сопровождается визуальным интерфейсом в редакторе. Главным героем аркадной саги является волшебник, который должен выполнять различные задания посредством вашего вмешательства в алгоритм действий.  Вы пишите через коды команды в редакторе, а персонаж, выполняя их, открывает все новые уровни, прохождение которых будет зависеть от вашей смекалки и мастерства в решении задач по программированию. |
| **Латипова**  **Лилия Николаевна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики  профессионального образования | **«Осенний вальс»** | На практическом занятии ребята изготовят оригинальный тематический декор-поделку из фетра своими руками: он будет ярким, мягким и приятным на ощупь!  Оригинальный декор «Осенняя сказка» моментально преображает пространство, придавая ему сезонную красочность и романтичность. Наш декор будет состоять из множества фетровых листочков. Интересно? Тогда мы вас ждем на нашем занятии! |
| **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«Создай мульфильм САМ!»** | На занятиях в нашей лаборатории дети научатся создавать свои собственные анимационные мультфильмы, используя возможности программной среды Hippani Animator. Лабораторное занятие посвящено изучению компьютерной анимации, ее видов, особенностей и различных технологий создания мультипликационных роликов.  Юные мультипликаторы получат возможность окунуться в мир анимации (программная среда Hippani Animator позволяет нарисовать персонажи будущего мультфильма и заставить их двигаться) и побывать в роли не только сценариста и режиссера, но еще и аниматора мультфильма.  Занятие ориентировано на детей от 7 до 12 лет. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными способами создания и видами анимации в программной среде Hippani Animator.  2. Совместное обсуждение особенностей технологии создания мультфильма в программной среде Hippani Animator.  3. Работа детей над созданием собственного анимационного ролика под руководством преподавателя.  4. Представление своей мультипликационной истории участникам занятия.  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Манина Альбина Зуфаровна,** старший преподавателькафедры теории и методики физической культуры и безопасности жизнедеятельности | **«Дружный Дартс»** | На занятии мы познакомимся с историей возникновения мишеней и дротиков. А еще ребятки сами примут участие в игре «Дартс». |
| **18.11**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Создай мульфильм САМ!»** | На занятиях в нашей лаборатории дети научатся создавать свои собственные анимационные мультфильмы, используя возможности программной среды Hippani Animator. Лабораторное занятие посвящено изучению компьютерной анимации, ее видов, особенностей и различных технологий создания мультипликационных роликов.  Юные мультипликаторы получат возможность окунуться в мир анимации (программная среда Hippani Animator позволяет нарисовать персонажи будущего мультфильма и заставить их двигаться) и побывать в роли не только сценариста и режиссера, но еще и аниматора мультфильма.  Занятие ориентировано на детей от 7 до 12 лет. Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с различными способами создания и видами анимации в программной среде Hippani Animator.  2. Совместное обсуждение особенностей технологии создания мультфильма в программной среде Hippani Animator.  3. Работа детей над созданием собственного анимационного ролика под руководством преподавателя.  4. Представление своей мультипликационной истории участникам занятия.  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Ганеева Айгуль Рифовна**  кандидат педагогических наук, доцент  кафедры математики и прикладной информатики | **«Мир головоломок»** | На занятии дети научатся собирать различные виды **кубиков Рубика.**  Данное увлечение развивает у детей пространственное воображение, креативность мышления.  Пространственное мышление необходимо каждому человеку: ведь мы живем в трехмерном измерении. И оно позволяет хорошо ориентироваться на местности, запоминать маршрут следования, представлять форму предметов. |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«МАГИЯ в Tux Paint»** | На занятии дети получат представление о компьютерной графике как области профессиональной деятельности. С помощью графического редактора на экране компьютера дети создадут сложные многоцветные композиции, и получат на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. На занятии рисованный персонаж пингвин Тукс поможет детям в освоении программы Tux Paint. Компьютерное рисование позволит детям постигнуть азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.  Занятие ориентировано на детей от 6 до 10 лет. |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Волшебное рисование»** | А вы знаете как создаются волшебные рисунки? Сегодня хотим познакомить вас с необычной техникой – рисованием свечкой. Оно приведет вас в восторг, завораживая эффектом появления изображения на листе бумаги. Я с удовольствием наблюдала, как ребята на занятиях, затаив дыхание, смотрели на рисунки, и, когда что-то появлялось на листе, в классе был взрыв эмоций от увиденного. Посмотрим какие же вы эмоциональные! |
| **23.12**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Мультстудия «Пластилин Production»** | На занятиях Мультстудии «Пластилин Production» дети научатся создавать свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они отснимут и смонтируют как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом. Такая деятельность является мощным развивающим фактором для художественно-эстетического восприятия детей.  Занятие в Мультстудии ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности.  Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с одной из распространенных технологий создания анимации – технологией stop-motion. Обсуждение использования данной технологии при создании пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма в режиме консультации.  4. Презентация малой группой своей мультипликационной истории участникам Мультстудии «Пластилин Production».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Шатунова Ольга Васильевна,** кандидат педагогических наук, доцент кафедрыпедагогики  **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 |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Умелые ручки»** | Работа с природным материалом. Вокруг нас очень много предметов, которые могут превратиться в необычные поделки, если попадут в руки. Природные материалы дают огромные возможности для творчества. Особенно полезно заниматься таким рукоделием для развития воображения, мышления. |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«Учимся кодить играя!!!»** | На занятие приглашаются школьники от 9 лет.  На занятии мы поиграем в известную для программистов игру Code Combat, которая познакомит участников с языком программирования «Питон». Игра доступна даже для начинающих кодеров, так как она начинается с легких задач, и каждое движение игрока сопровождается визуальным интерфейсом в редакторе. Главным героем аркадной саги является волшебник, который должен выполнять различные задания посредством вашего вмешательства в алгоритм действий.  Вы пишите через коды команды в редакторе, а персонаж, выполняя их, открывает все новые уровни, прохождение которых будет зависеть от вашей смекалки и мастерства в решении задач по программированию. |
| **20.01**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Мультстудия «Пластилин Production»** | На занятиях Мультстудии «Пластилин Production» дети научатся создавать свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они отснимут и смонтируют как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом. Такая деятельность является мощным развивающим фактором для художественно-эстетического восприятия детей.  Занятие в Мультстудии ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности.  Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с одной из распространенных технологий создания анимации – технологией stop-motion. Обсуждение использования данной технологии при создании пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма в режиме консультации.  4. Презентация малой группой своей мультипликационной истории участникам Мультстудии «Пластилин Production».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Веселые животные»** | Изготовление поделок в технике «квиллинг».  Квиллинг, бумагокручение, бумажная филигрань — это искусство скручивать длинные и узкие полоски бумаги в спиральки, видоизменять их форму и составлять из полученных деталей объемные или плоскостные композиции.  Техника квиллинга удивительна! С её помощью можно получить разнообразные как плоскостные изображения, так и объёмные. Но особая его прелесть в том, что красивые работы получаются с первого же раза.  Работы в данной технике привлекают к себе внимание своей необычной красотой, воздушностью, ажурностью. С помощью этой техники мы создадим удивительных животных! |
| **Ганеева Айгуль Рифовна**  кандидат педагогических наук, доцент  кафедры математики и прикладной информатики | **«Геометрика»** | Геометрика закладывает основы и прививает интерес детей к геометрии. На занятии дети будут чертить геометрические объекты на плоскости и в пространстве, конструировать 3D геометрические объекты. |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«МАГИЯ в Tux Paint»** | На занятии дети получат представление о компьютерной графике как области профессиональной деятельности. С помощью графического редактора на экране компьютера дети создадут сложные многоцветные композиции, и получат на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. На занятии рисованный персонаж пингвин Тукс поможет детям в освоении программы Tux Paint. Компьютерное рисование позволит детям постигнуть азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.  Занятие ориентировано на детей от 6 до 10 лет. |
| **17.02**  **в 11.30час** | **Ребрина Фаина Викторовна,** старший преподаватель кафедры биологии и химиии | **«Наши «датчики» или органы чувств человека»** | Сколько органов чувств есть у человека? Учёные до сих пор не совсем уверены, сколько именно чувств у нас есть, и что именно представляют из себя эти чувства. В зависимости от того, как их подсчитывать, насчитывают от 14 до 20 чувств. Пять из них (органы зрения, слуха, обоняния, вкуса и осязания) нам известны ещё с детства, а вот остальные гораздо интереснее... |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Игрушки-плясуны»** | Изготовление игрушки-дергунчика. Все люди, без исключения, обожают подвижные игрушки. Конечно, проще купить их в магазине, но гораздо интереснее сделать своими руками. С дергунчиками можно играть, можно сделать их актёрами своего домашнего театра! Картонные дергунчики-это что-то среднее между марионеткой и бумажной куклой! На этом мастер классе мы расскажем вам как создать своего плясуна. |
| **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 |
| **17.03**  **в 11.30час** | **Дерягин Александр Владимирович,** кандидат педагогических наук, доцент кафедры физики | **«Физика вокруг нас»** | На занятии будут продемонстрированы различные природные явления. Мы узнаем:  Как работают вулканы и гейзеры?  Откуда берется радуга?  Почему идет дождь или снег?  Как быстро вскипятить воду или сварить пищу?  Правила поведения на кухне, на улице, на транспорте.  Человеческий глаз как оптический прибор.  Электричество – польза и вред! |
| **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«Мультстудия «Пластилин Production»** | На занятиях Мультстудии «Пластилин Production» дети научатся создавать свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они отснимут и смонтируют как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом. Такая деятельность является мощным развивающим фактором для художественно-эстетического восприятия детей.  Занятие в Мультстудии ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности.  Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с одной из распространенных технологий создания анимации – технологией stop-motion. Обсуждение использования данной технологии при создании пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма в режиме консультации.  4. Презентация малой группой своей мультипликационной истории участникам Мультстудии «Пластилин Production».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Чудеса, да и только!»** | Изготовление открытки в технике аппликация из манки.  Данный вид рисования завораживает своей простотой выполнения и своей уникальностью, но самое главное то, что занятия с подобными материалами полезны - они развивают моторику и фантазию.  Рассказать об этом виде рисования и показать, мне поможет удивительная история. «Однажды собрались на столе вроде бы ничем не связанные между собой предметы: «Работяги  дружные. Эти вещи нужные!» Все они лежали, с интересом разглядывая друг друга, но вдруг  послышался  тоненький шелестящий  голосок, который был чем – то недоволен – это была Манная крупа.  Она все больше начинала ворчать и возмущаться: - Вот вы, все такие нужные и важные вещи! Вы  людям помогаете выполнять серьёзную работу!  А я! Я только крупа, нужна  для каши, меня  съедят и тут же забудут! Как это обидно и досадно!  Как вы думаете, что мне оставалось делать? Я, конечно же, вмешалась  в этот разговор и постаралась объяснить Манной крупе, как она хороша и полезна не только в манной каше.  - Ты не поверишь, Манная крупа, но с помощью тебя можно рисовать яркие и   незабываемые   рисунки!  Смотри!  Для того, чтобы это увидеть вы сами создадите свой незабываемый рисунок. |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«МАГИЯ в Tux Paint»** | На занятии дети получат представление о компьютерной графике как области профессиональной деятельности. С помощью графического редактора на экране компьютера дети создадут сложные многоцветные композиции, и получат на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. На занятии рисованный персонаж пингвин Тукс поможет детям в освоении программы Tux Paint. Компьютерное рисование позволит детям постигнуть азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.  Занятие ориентировано на детей от 6 до 10 лет. |
| **21.04**  **в 11.30час** | **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Дело в руках»** | У всех были случаи, когда перчатки состарились, либо потерялась одна, а что делать дальше мы не знаем...  Сегодня мы покажем вам как выйти из такой ситуации!  Игpyшки из пepчaтoк cвoими pyкaми – coвepшeннo нoвый вид pyкoдeлия, кoтopый cтoит нapядy c пoдeлкaми из нocкoв, кaпpoнoвых кoлгoт и дpyгих вeщeй.  Их пpeлecть cocтoит в тoм, чтo тeпepь cтapyю любимyю вeщицy нe нyжнo выбpacывaть – из нeё мoжнo cдeлaть чтo-тo пoлeзнoe.  Вы не только создадите игрушку, но и будете развивать свою фантазию! |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«Учимся кодить играя!!!»** | На занятие приглашаются школьники от 9 лет.  На занятии мы поиграем в известную для программистов игру Code Combat, которая познакомит участников с языком программирования «Питон». Игра доступна даже для начинающих кодеров, так как она начинается с легких задач, и каждое движение игрока сопровождается визуальным интерфейсом в редакторе. Главным героем аркадной саги является волшебник, который должен выполнять различные задания посредством вашего вмешательства в алгоритм действий.  Вы пишите через коды команды в редакторе, а персонаж, выполняя их, открывает все новые уровни, прохождение которых будет зависеть от вашей смекалки и мастерства в решении задач по программированию. |
| **Манина Альбина Зуфаровна,** старший преподавателькафедры теории и методики физической культуры и безопасности жизнедеятельности | **«Веселая физкультура»** (Подвижные игры на воздухе) | 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.  Будем вместе мы играть: прыгать, бегать и скакать!  И здоровье прибавлять!!! |
| **Салимуллина Елена Викторовна,** ассистент кафедры педагогики | **«Создай семейный герб своими руками!»** | Возможно, вы даже и не думали о создании собственного герба, но уже сегодня семейные гербы набирают широкую популярность. В средние века гербы были идентификаторами семей и личностей. Эмблема помогала узнать, кто скрывается за рыцарскими латами. В настоящее время семейный герб — это просто крутое семейное лого, которое может стать символом сплочения семьи. Как создать герб своими руками? Вы можете узнать на данном практическом занятии. |
| **19.05**  **в 11.30час** | **Галимуллина Эльвира Зуфаровна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **Мультстудия «Пластилин Production»** | На занятиях Мультстудии «Пластилин Production» дети научатся создавать свои собственные мультфильмы из пластилина по технологии stop-motion. Под руководством преподавателя они отснимут и смонтируют как отдельные самодостаточные кадры, так и целые мультфильмы со своей историей и замыслом. Такая деятельность является мощным развивающим фактором для художественно-эстетического восприятия детей.  Занятие в Мультстудии ориентировано на детей младшего школьного возраста и разного уровня готовности.  Программа занятия имеет следующую структуру:  1. Знакомство с одной из распространенных технологий создания анимации – технологией stop-motion. Обсуждение использования данной технологии при создании пластилинового мультфильма.  2. Демонстрация преподавателем технологии и последовательности действий создания пластилинового мультфильма.  3. Работа детей в малых группах над созданием собственного пластилинового мультфильма в режиме консультации.  4. Презентация малой группой своей мультипликационной истории участникам Мультстудии «Пластилин Production».  5. Подведение итогов. Рефлексия. |
| **Нуриева Алеся Радиевна,** ассистент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования | **«Украшение для девочки»** | С таким браслетом каждая девочка почувствует себя настоящей красавицей! Жемчужины, разной формы бусинки и разноцветные ленточки дадут волю фантазиям! |
| **«Солнышко лучистое»** | Солнышко всегда приносит радость. Оно возвращает землю к жизни, нежно греет, ярко светит, радует канапушками и всегда поднимает настроение. Уж о чем, а вот о солнышке очень хочется петь песенки и рассказывать стихи. Чему радуются дети, выходя на улицу? Солнышку. Как родители называют своих любимых чад? Солнышко.  За окошком дождик льёт,  По минутам день ползёт.  Надоело долго ждать -  Буду солнце рисовать.  Нарисую солнце -  Приклею на оконце,  Стало в комнате светлей,  Сразу стало веселей.  Я скажу вам, не тая -  Жить без солнышка нельзя! (О. Чусовитина)  Чтобы поднять себе настроение мы также создадим своё солнышко, которое будет греть каждого! Но мы будем не рисовать, а создавать поделку из солёного теста. Благодаря чему вы можете поделиться теплом, которое будет излучать ваше солнышко с вашими близкими! |
| **Любимова Елена Михайловна,** старший преподаватель кафедры математики и прикладной информатики | **«МАГИЯ в Tux Paint»** | На занятии дети получат представление о компьютерной графике как области профессиональной деятельности. С помощью графического редактора на экране компьютера дети создадут сложные многоцветные композиции, и получат на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. На занятии рисованный персонаж пингвин Тукс поможет детям в освоении программы Tux Paint. Компьютерное рисование позволит детям постигнуть азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.  Занятие ориентировано на детей от 6 до 10 лет. |