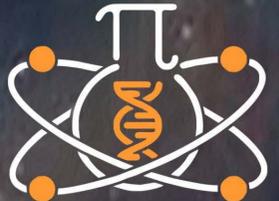




Министерство науки и высшего образования
 Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
 Глазовский государственный педагогический институт имени В. Г. Короленко
 приглашают принять участие во Всероссийском фестивале науки



НАУКА+
ПРОГРАММА
4-8 октября 2021 г.



№	Название мероприятия	Дата проведения	Место проведения (адрес)	Время проведения	Целевая аудитория	Краткая информация о мероприятии
1	Мастер-класс «Легкие шахматы»	4 октября	Уч. корп. № 3, ауд. 213	16:35 – 17:30	Школьники	Ведущий мероприятия будет рассказывать секреты игры в шахматы, а также давать советы правильной игры в шахматы. Участникам будет предложена возможность применить свои знания на практике и сыграть.
2	Мастер-класс «Нарисуй песню»	5 октября	Уч. корп. № 3, ауд. 213	16:15 – 17:30	Студенты профиля начального образования и дошкольного образования, 2 курс	Данное мероприятие направленно на ознакомление студентов-профильников с техниками проведения уроков в интересном формате. В ходе данного мастер-класса студенты научатся описывать музыку с помощью красок, тем самым они могут проверить свою фантазию. А в дальнейшем они смогут проводить в таком формате уроки, которые будут направлены на развитие фантазии и креативного мышления у детей.
3	Интеллектуально-историческое казино	5 октября	Уч. корп. № 3, ауд. 401	16:00 – 17:30	Школьники (10, 11 класс)	«Интеллектуально-историческое казино» – это один из видов командной игры, в ходе которой школьники выполняют разного уровня сложности задания. Данная игра способствует развитию логического мышления, внимательности и усидчивости, умения работать в команде.
4	Дискуссия на и тему «Качество дошкольного образования: за и против»	5 октября	Уч. корп. № 3	15:10 – 16:35	Студенты	Дискуссия предполагает использование приемов активизации; проблемные вопросы и ситуации, мини-задания, оценка.
5	Научно-образовательный интенсив «Магия науки и творчества»	5 октября	Уч. корп. № 3	17:00 – 18:30	Дети младшего школьного возраста	Научно-образовательный интенсив «Магия науки и творчества». Каждый школьник сможет почувствовать себя настоящим учёным. В программе: мастер-классы, научные игры и развлечения, уникальные опыты и исследования.
6	Квест-игра «Сыщики»	6 октября	Уч. корп. № 3	17:00 – 18:30	Дети старшего дошкольного возраста	Мероприятие включает в себя выполнение детьми старшего дошкольного возраста игровых заданий, направленных на развитие внимания, быстроты мышления и сообразительности.
7	Удмуртские народные игры	6 октября	МБОУ «СОШ № 17» г. Глазов	13:00 – 14:00	Обучающиеся 1–2 класса	Мастер-класс по удмуртским национальным играм предполагает ознакомление с историей, значением, видами и особенностями игр. Участники мастер-класса узнают о возникновении некоторых игр удмуртского народа, их символике. Также предполагается разучивание игр и участие в них обучающихся.
8	История успеха	6 октября	Уч. корп. № 1	15:00 – 16:30	Студенты, обучающиеся СОШ № 2, ДШИ № 1	Ведущие преподаватели кафедры музыкального образования познакомят студентов-первокурсников и потенциальных абитуриентов(школьников) с историей факультета, успехами студентов в научно-практических конференциях и творческих исполнительских международных и всероссийских конкурсах в настоящее время.
9	Как научить «непоседу»?	6 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 413	17:40 – 18:40	Педагоги общеобразовательных организаций, родители обучающихся	Цель мероприятия – познакомить участников с особенностями обучения детей с синдромом дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ). Слушателям будет представлен анализ отечественных и зарубежных исследований, посвященных причинам СДВГ, возможностям семьи и общеобразовательной организации минимизировать влияние СДВГ на образовательный процесс. В тренинговой части мероприятия слушатели освоят приемы педагогической деятельности, ориентированные на взаимодействие с детьми с СДВГ.
10	Историческая игра «История Удмуртии в годы Великой Отечественной войны»	6 октября	Школы Глазова и северных районов Удмуртии	14:00 – 15:00	Ученики 9–10 классов школ северных районов Удмуртии	Основные вопросы темы, литература для подготовки к игре рассылаются в школы заранее. Игра проходит дистанционно. Учащиеся отвечают на поставленные вопросы, выполняют предложенные задания. Жюри оценивает ответы по баллам, определяет победителей.
11	Научная вертушка «Наука и я»	7 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 236, 232, 228, 237, 235, 131	16:35 – 18:30	Школьники и студенты	Серия мастер-классов: – робототехника – квадрокоптеры – физика – математика – информатика. Участники разделяются на две группы и по кругу будут переходить по станциям по вышеперечисленным направлениям.
12	Мастер-класс по каллиграфии «Пиши красиво»	7 октября	Уч. корп. № 3, ауд. 106	15:00 – 15:40	Студенты	На этом мастер-классе студенты познакомятся с каллиграфией и её особенностями. Они узнают об истории её становления, познакомятся с различными техниками и правилами написания текста. Также вместе с теорией участники мастер-класса смогут применить полученные знания на практике.
13	Мастер-класс «Развитие коммуникативных навыков»	7 октября	Уч. корп. № 3	15:10 – 16:35	Студенты, педагоги, дети школьного возраста	Мастер-класс предназначен для студентов, педагогов, учащихся старших классов. В ходе проведения мастер-класса все участники смогут освоить базовые умения легко вступать в контакт с другими людьми, понимать, ставить себя на место другого человека.
14	«Ubi Concordia – ibi victoria! - Где согласие – там победа!»	7 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 413	17:40 – 18:40	Педагоги общеобразовательных организаций, родители обучающихся (8–11 класс)	Цель мероприятия – познакомить обучающихся с путями разрешения конфликтов между обучающимися в общеобразовательной организации. Слушателям будет представлена информация о работе службы школьной медиации, обобщен отечественный и зарубежный опыт работы школьных служб примирения. В тренинговой части мероприятия будут продемонстрированы приемы работы школьной службы медиации.
15	Наука без границ	7 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 301	14:35 – 15:35	Школьники и студенты	В современном мире наука продвинулась настолько, что многие невозможные вещи становятся возможными. Зрители получат возможность посмотреть, как в ходе дебатов решаются задачи из области геномной инженерии, биотехнологии, микробиологии; получат ответы на вопросы об альтернативной эволюции жизни на Земле.
16	Решение орфографических загадок	8 октября	МБОУ «СОШ № 2» г. Глазов	14:00 – 15:00	Обучающиеся 9–11 классов	Игра-квест «Решение орфографических загадок» представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют команды. Согласно маршруту, проложенному на карте, команда проходит станции, на которых пытается решить задания, связанные с правилами орфографии английского языка (например, чтение буквосочетания gh, немые согласные b, l, немая e). Таким образом, в игровой форме ребята узнают этимологию слов, правописание которых определяется историческим принципом орфографии английского языка.
17	Берегись автомобиля	8 октября	МБОУ «СОШ № 11» г. Глазова	8:00 – 11:00	Школьники и студенты	Ежегодно на дорогах России совершаются десятки дорожно-транспортных происшествий с участием подростков. Полученные знания и соблюдение правил дорожного движения помогут сформировать безопасное поведение детей на дорогах. Занятие будет представлено виде квеста с последующим мастер-классом «Оказание первой помощи при транспортных происшествиях».
18	История одного обмана	8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 301	16:15 – 17:30	Школьники и студенты	В ходе мероприятия будет на научной основе развенчан миф о том, что употребление алкоголя является в России национальной традицией. Зрителям будет предложен видефрагмент об алкогольной (наркотической) зависимости в мире животных, а также проведено моделирование химических реакции разрушения этанола в печени.
19	Калориметрия при занятиях физической культурой различной интенсивности и режима питания	8 октября	Уч. корп. № 3	16:00 – 17:30	Учителя города Глазова и Глазовского района	Основы расчета килокалорий при занятиях физической культурой различной интенсивности и режима питания.
20	Кроссовая подготовка как основа развития функциональных показателей детей среднего школьного возраста	8 октября	Уч. корп. № 3	16:00 – 17:00	Учителя и тренеры преподаватели г. Глазова и Глазовского района. Студенты ПТТИ	Увеличение объемов жизненной емкости легких. Увеличение максимального потребления кислорода.
21	Онлайн-конкурс «Я у мамы инженер!»	в период с 4 по 8 октября	Онлайн, в группе СНО ИФим		Школьники и студенты	Участникам необходимо выложить в социальной сети «ВКонтакте» пост о своем изобретении или простом механизме, созданном из подручных средств. В посте обязательно нужно отметить хештеги: #изобретаем_вместе_co_СНО_ИФим, #наукавмоде».
22	Странная игра	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 3, ауд. 401	16:00 – 17:30	Школьники	«Странная игра» – это синтез научной конференции и ролевой игры, в ходе которого команды школьников воспроизводят деятельность стран в вопросах мирового масштаба. Игра способствует приобретению дипломатических, лидерских, ораторских и языковых навыков, а также умения приходить к компромиссу.
23	Scratch-программирование для начинающих	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 222	15:10 – 15:50	Школьники	На мастер-классе дети познакомятся с новой средой программирования Scratch, научатся в ней создавать компьютерные игры, анимации, узнают про систему координат и многое другое. Scratch – визуальная среда программирования, специально созданная для обучения детей и подростков программированию с помощью ярких программных блоков. В результате дети научатся работать со средой программирования Scratch, в которой смогут создавать анимацию, делать простые игры, выполнять математические операции, разберутся с работой системы координат, что обязательно поможет им в изучении математики в школе.
24	Мой первый робот	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 222	15:10 – 15:50	Школьники	Задача мастер-класса – познакомить с конструктором Lego mindstorms, научить собирать базовые конструкции роботов, программировать их под определенные задачи, разобрать базовые решения наиболее распространенных задач соревнований. Мастер-класс рассчитан на делающих первые шаги в мир робототехники с помощью конструктора Lego mindstorms. Программирование роботов объясняется на примере среды разработки Lego mindstorms EV3.
25	Игровая программа «Нескучный Короленко»	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 301	16:15 – 17:30	Школьники	Ведущий игротки призывает аудиторию дать правильные ответы на сложные и интересные вопросы истории. Задания, которые нужно будет выполнить, могут быть разными: составить слово, что-то угадать, найти отличия и многое другое. Основная цель мероприятия – познакомить участников с миром писателя В. Г. Короленко.
26	Творческий конкурс «Наш Короленко»	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 301	16:15 – 17:30	Школьники	В октябре каждого года подводятся итоги творческого конкурса, посвященного памяти В. Г. Короленко. Основная цель мероприятия – выявить творческие способности школьников: умение создавать художественный текст в стихотворной, прозаической форме, формулировать свои мысли.
27	Ярмарка запоминалок	в период с 4 по 8 октября	Уч. корп. № 1, ауд. 301	15:00 – 17:00	Школьники, учителя русского языка и литературы	Мероприятие проводит преподавателем во взаимодействии со студентами-филологами. Интерактивная форма позволяет участникам не только знакомиться с материалом, но и активно участвовать в его усвоении.
28	Цикл научно-познавательных игр по истории Удмуртии (геральдика Удмуртии; промышленность Удмуртии)	в период с 4 по 8 октября	Школы г. Глазова	14:00 – 15:00	Ученики 8–11 классов глазовских школ	Для учащихся составлено игровое поле с тематическими заданиями по истории Удмуртии. Цель – накопление новых знаний по региональной истории, малоизвестных фактов прошлого и настоящего. Участники игры бросают кубик и в соответствии с выпавшим числом ставят фишку на путевую точку и получают задание-вопрос. Победителем считается команда, правильно ответившая на все вопросы и раньше всех пришедшая к финишу.
29	Правовая игра «Юридическая азбука для школьников»	9 октября	Школы г. Глазова и северных районов Удмуртии	14:00 – 15:00	Ученики 9–10 классов школ северных районов Удмуртии	Основные вопросы темы, литература для подготовки к игре рассылаются в школы заранее. Игра проходит дистанционно. Учащиеся отвечают на поставленные вопросы, выполняют предложенные задания. Жюри оценивает ответы по баллам, определяет победителей.
30	Своя игра, посвященная 300-летию окончания Северной войны	в период с 4 по 8 октября	Школы г. Глазова	16:00 – 17:30	Школьники	Своя игра – это один из видов интеллектуальной игры, в ходе которой школьники выполняют разного уровня сложности задания. Данная игра способствует развитию логического мышления, внимательности и усидчивости, умения работать в команде.

Мероприятия проходят по предварительной записи.
По всем вопросам обращаться по тел. 8(912)446-02-39, 5-32-29
или по эл. почте nauka@ggpi.org (Баженова Евгения Сергеевна)