

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ ОКТЯБРЯ

/участники мероприятий, зачисленные в группы обучающиеся ДТ «Нижегородский Кванториум»/

Основная цель образовательных событий, оказать помощь юным кванторианцам адаптироваться к новой образовательной среде, познакомить их с наставниками, методикой преподавания, научить видеть реальную практическую задачу и решать ее.

НЕДЕЛЯ С 08-13.10.18.

/Дни образовательных событий - среда и пятница/

№ п\п	Мероприятие	Краткая аннотация мероприятий	Дата/время проведения	Возраст участников
1	Осень в формате 3D: «Дерзай! Дружи! Действуй!»	Вместе мы раскрываем секрет трех «Д»: «Дерзай! Дружи! Действуй!». – Дерзай! – значит не бойся пробовать себя в чем-то новом! – Дружи! – открой для себя новых интересных людей, откройся для них сам! – Действуй! – не сиди на месте: умеешь – научи другого, появилась идея – делись с друзьями, и воплощай ее в жизнь!	10.10.2018 10.00-11.30	8-14 лет
			10.10.2018 15.00-16.30	7-12 лет

		<p>Ребята ждут экстрим-курс, где они выполняют творческие задания, попытаются найти выход из сложных ситуаций, попробуют принимать непростые решения, применять на практике свои таланты и способности. Здесь понадобится все: сила, ум, фантазия и, конечно же, забота о том, кто рядом.</p>		
2	<p>Кванторианский хакатон «Давайте познакомимся»; Интенсив «Квест в реальности»</p>	<p>Хакатон состоит из двух частей.</p> <p><u>Первая часть</u> направлена на развитие коммуникативных и творческих способностей, освоение методов и техник креативности для решения деловых задач, создание условий для развития адекватного представления друг о друге, осознание и выделение качеств, способствующих установлению дружеских отношений в группе, знакомство с секретами убеждения.</p> <p><u>Вторая часть</u> предполагает погружение в реальные проблемные ситуации.</p> <p><i>Предыстория:</i></p>	<p>10.10.2018 17.00-18.30</p>	12-16 лет

		<p>В целях развития технологического сотрудничества России и Индии через 2 дня на побережье Аравийского моря в Индийском городе Мумбаи состоится крупнейший фестиваль науки и технологий 2018 года (ИТBombay'sTechfest), где будет работать отдельная секция, посвященная развитию научно-технического сотрудничества Индии и России. Команду талантливых школьников из «Нижегородского Кванториума» заметило руководство знаменитого Индийского научного института «IndianInstituteofScience».</p> <p>Сегодня в 10 часов утра представитель Института АдаршИнани связался с руководителем технопарка и попросил направить в Индию самых талантливых школьников.</p>		
--	--	--	--	--

3	<p>Научное кафе «Кот Шрёдингера»</p> <p>Тема дня: «Как измерить в себе «Температуру творчества»</p>	<p>Меню дня:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Кто такой Кот Шрёдингера и чем он знаменит; ✓ Парадоксы науки: Закон бутерброда и вечный двигатель; ✓ Как измерить в себе «Температуру творчества» (выполнение заданий: «Включи воображение», «Промышленный дизайн компании по производству мебели», «Профессии будущего», «Конкуренция старт-апов»). 	<p>12.10.2018 10.00-11.30</p>	<p>8-14 лет</p>
4	<p>Научное кафе «Кот Шрёдингера».</p> <p>Темы дня:</p> <p>«Как виртуальная реальность меняет киноиндустрию?»;</p> <p>«Как совершить открытие, достойное Нобелевской премии»</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Магия большого экрана или кинопроизводство завтрашнего дня; ✓ Технологии, открывающие возможности перед кинорежиссёрами; ✓ Космическая роль фотосинтеза 	<p>12.10.2018 16.30-18.00</p>	<p>12-16 лет</p>

Неделя с 15 – 19.10.18

№ п\п	Мероприятие	Краткая аннотация мероприятий	Дата/время проведения	Возраст участников
1	Продюсерский центр «КвантоФильм»	Знакомство с основными этапами организации съемочной площадки, с профессиями на телевидении, с особенностями интервью и основами видеорепортажа, ознакомление с техникой StoryTelling.	17.10.2018 <i>10.00-11.30</i>	8-14 лет
			17.10.2018 <i>15.00-16.30</i>	7-12 лет
2	Научное кафе «Кот Шрёдингера» Тема дня: «Искусственный интеллект вокруг нас»	Меню дня: ✓ Что такое «машинное обучение» и «большие данные»; ✓ Что нас ждёт в будущем.	17.10.2018 <i>17.00-18.30</i>	11-16 лет

3	ТРИЗ + развитие нестандартного творческого мышления	<p>Говорят, успех в жизни зачастую зависит от творчества или по-другому, от креативности.</p> <p>Принял правильное решение – шагнул к успеху!</p> <p>А откуда берутся идеи и как их придумывать?</p> <p>Нам поможет методика развития креативности ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач), которая была разработана Г.С. Альтшуллером в СССР во второй половине XX века.</p> <p>Основные постулаты ТРИЗ: техника развивается по объективным законам, развитие происходит через разрешение противоречий, при решении задач следует искать идеальные решения.</p> <p><u>Практическое освоение технологии ТРИЗ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Мозговой штурм. Морфологический анализ. ✓ Метод противоречий. Идеальный конечный результат. ✓ Метод системного оператора. Метод фокальных объектов. 	19.10.2018 10.00-11.30	8-14 лет
4	Участие во Всероссийской	В XXI веке информация играет важную роль. Ни	19.10.2018	12-16 лет

	акции «День IT знаний»	одна отрасль не работает без использования информационных технологий. Именно поэтому IT-специалист – одна из востребованных профессий нашего времени. Что нужно знать и уметь, чтобы овладеть такой профессией? Где можно получить эту профессию? С какими «неудобствами» сталкиваются IT-специалисты ? Участники смогут ответить на эти вопросы в рамках мероприятия. Также они узнают о различных новинках в сфере современных технологий, о специфике работников IT-сферы, о том, какие IT-специалисты востребованы сегодня и будут востребованы через 10–15 лет, а также обсудят возможность создания собственного IT-бизнеса.	16.30-18.00	
--	-------------------------------	---	--------------------	--

Неделя с 22 – 26.10.18

№ п\п	Мероприятие	Краткая аннотация мероприятий	Дата/время проведения	Возраст участников
1	Решение кейсов с помощью системы ТРИЗ	Принимая участие в решении нестандартных задач, школьники смогут понять преимущества работы с Теорией решения изобретательских задач в развитии собственного творческого мышления и креативности, преодолеть «скованность» мышления, совершенствовать такие качества, как инициативность, самостоятельность, критичность.	24.10.2018 10.00-11.30	8-14 лет
2	Научное кафе «Кот Шрёденгира» Темы дня: «Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться»; «Что происходит после того, как вы набрали номер друга на мобильном телефоне? Как	<u>Гуру лекция: Киберспорт в РФ.</u> Рассматриваем историю создания Киберспорта в России, появление ведущих команд, существующие киберспортивные дисциплины, текущее положение дел. <u>Гуру лекция: Как работает сотовая связь.</u> Как это работает, почему, вредно ли для человека и прочие не менее интересные вопросы.	24.10.2018 16.30-18.00	10-16 лет

	<p>сотовая сеть находит его в горах Андалусии или на побережье далекого острова Пасхи и почему иногда неожиданно разговор прерывается?»</p>			
3	<p>Игровое занятие по играм головоломкам</p>	<p>Иногда чтобы разрешить дилемму, надо поломать голову, подойти к ней с нескольких разных сторон, изучить все варианты. Но зато когда все сходится, получаешь истинное наслаждение, восторг от собственной выдумки, находчивости. По такому принципу и построено игровое занятие – в каждом задании есть подвох и несколько подходов. Но только один вариант станет верным.</p>	<p>26.10.2018 10.00-11.30</p>	8-14 лет
4	<p>Scrum: определение и краткая история</p>	<p>Можно ли в школе заниматься наукой? Не просто запоминать формулы и физические законы, а именно проводить своё исследование? Мы</p>	<p>26.10.2018 16.30-18.00</p>	12-16 лет

		<p>уверены, что это не только возможно, но и очень интересно. В жизни мы часто пользуемся научными методами, не всегда осознавая это. Мы наблюдаем, анализируем, сравниваем, проверяем свои предположения, устанавливаем связь одного с другим, а иногда и с третьим – в общем, ведём себя как разумные любопытные люди.</p> <p>Мы познакомимся с понятие «scrum», определим, для чего необходимы скрам-встречи, функции скрам-команды (планирование – фиксирование – реализация – анализ)</p> <p>Мастер-класс «Серьезные игры» с использованием методики LegoSeriousPlay (игра-самоопределение для выявления командных ценностей через создание Lego-моделей)</p>		
--	--	---	--	--

Неделя с 29 – 31.10.18

№ п\п	Мероприятие	Краткая аннотация мероприятий	Дата/время проведения	Возраст участников
1	Деловая игра «Менеджеры проектов»	<p>Ознакомление участников с основами проектной деятельности: закрепление основных понятий и терминов проектной деятельности, разбор и проигрывание ролевой модели менеджера проекта как проекции запросов участников проекта и его контрагентов на примере условного проекта - технологического стартапа.</p> <p>Тренинг проводится в формате игры в три этапа.</p> <p>1 этап– отбор понятий и терминов, связанных с проектной деятельностью из набора карточек включающего информационный шум (ложные карточки).</p> <p>2 этап – участники поочередно выбирают наугад карточки с запросами, относящимися или не относящимися к деятельности по условному</p>	31.10.2018 10.00-11.30	8-14 лет

		<p>проекту и рисуют на флипчарте схему взаимосвязей менеджера-проекта с внутренними участниками условного проекта и его сторонними контрагентами.</p> <p>3 этап– фиксация функций менеджера проекта.</p>		
2	<p><u>Скрам-встречи (спринты)</u></p> <p>«Новая реальность. Как современные технологии меняют наше общество»</p>	<p><u>Тема для обсуждения:</u> Прогресс современного общества нельзя представить без развития науки и техники, без внедрения технологических новшеств. Мир совершенствуется каждый день, изобретая и открывая что-то новое, и без этих достижений мы бы не продвинулись так далеко.</p> <p>Ученые, исследователи, разработчики и дизайнеры со всего мира пытаются воплотить то, что упростит нашу жизнь и сделает ее интереснее.</p> <p><u>Игра симуляция «Старт - Ап».</u></p> <p>Участвуя в игре у Вас появится возможность в увлекательной игровой форме попробовать различные сценарии достижения профессионального благополучия.</p>	<p>31.10.2018</p> <p>16.30-18.00</p>	12-16 лет

		<p>Участники объединяются в команды, каждая из которых является исследовательской группой, которая разрабатывает идеи для конкретной отрасли. Участникам необходимо выбрать оптимальную стратегию развития.</p>		
--	--	---	--	--