

**ПЛАН РАБОТЫ
СТУДЕНЧЕСКОГО НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ
«ШКОЛА ЛИНГВИСТИКИ»
НА 2024/2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

№ п/п	Запланированное мероприятие, название научно-исследовательской работы	Содержание (актуальность, структура, новизна, целевая аудитория, ожидаемые результаты и др.)	Срок исполнения, ответственный
1.	Участие в выставках научных достижений студентов.	<p>Целевая аудитория: студенты средних и высших учебных заведений языковой направленности, учащиеся общеобразовательных учреждений, сотрудники предприятий города Барановичи.</p> <p>Актуальность – необходимость установления связи между студенческой наукой и сферой образования и производства города.</p> <p>Новизна продукта заключается в обеспечении доступа широкой аудитории к студенческим инновационным разработкам.</p> <p>Структура мероприятия представляет собой интерактивную выставку опытных образцов продуктов студенческих научных исследований.</p> <p>Ожидаемые результаты: привлечение потенциальных инвесторов и потребителей студенческих инновационных разработок.</p>	октябрь – ноябрь 2024 г., март – май 2025 г., Леон О. В.
2.	Проведение сеансов дидактических настольных игр для студентов лингвистического факультета.	<p>Целевая аудитория: студенты средних и высших учебных заведений языковой направленности, учащиеся общеобразовательных учреждений.</p> <p>Актуальность – мировая тенденция к игрофикации обучения иностранным языкам.</p> <p>Новизна продукта заключается в использовании технических моделей современных настольных игр в дидактических целях.</p>	ноябрь – декабрь 2024 г., январь 2025 г., Леон О. В.

		<p>Структура мероприятия представляет собой проведение настольной игры, разработанной студенческой лабораторией, по установленным в игре правилам с использованием авторского раздаточного материала.</p> <p>Ожидаемые результаты: выявление достоинств и недостатков опытного образца дидактической игры и его корректировка согласно результатам апробации.</p>	
3.	Разработка сигнального набора настольной игры на иностранном языке о Республике Беларусь “Roving around Belarus”	<p>Целевая аудитория: учащаяся молодежь Республики Беларусь, иностранные гости города Барановичи и Барановичского государственного университета.</p> <p>Актуальность – Актуальность проекта обусловлена потребностью в популяризации культурного наследия и природных богатств Республики Беларусь среди современной учащейся молодежи, в поддержании позитивного образа страны на международном уровне, в поиске современных средств воспитания гражданско-патриотической и экологической культуры у подрастающего поколения белорусов.</p> <p>Элемент новизны проекта заключается в том, что его авторами впервые предлагается идея настольной игры на иностранном языке, выступающей как средство популяризации природных и культурных богатств Республики Беларусь и средство обучения молодежи позитивному представлению своей страны на иностранном языке в ходе межкультурной коммуникации.</p> <p>Структура полного игрового набора для проведения игровых сессий включает в себя печатную продукцию (ламинированное игровое поле, сопроводительная брошюра с правилами игры, игровые раздаточные материалы с ламинированием), игровые фигуры и фишки (лазерная резка, печать на самоклеящейся бумаге), упаковку.</p> <p>Ожидаемые результаты: призовые места и публикация тезисов выступлений студентов в зарубежных сборниках материалов конференций.</p>	<p>сентябрь 2024 г. – декабрь 2025 г.,</p> <p>Леон О. В.</p>
4.	Проведение серии воркшопов «Блиц-лингвистика», посвященных выбору актуальной темы исследования, работе с языковым материалом,	<p>Целевая аудитория: студенты 1–2 курсов лингвистического факультета.</p> <p>Актуальность – потребность в формировании базовых научно-исследовательских умений студентов 1–2 курсов и в повышении публикационной активности студентов.</p>	<p>март – апрель 2025 г.,</p> <p>Леон О. В.</p>

	<p>получению первичных результатов.</p>	<p>Новизна мероприятия заключается в попытке алгоритмизации обучения основам научно-исследовательской деятельности и применения к данной деятельности элементов обучения в сотрудничестве.</p> <p>Структура каждого из воркшопов (в общей сложности планируется три мероприятия) построена на одновременном решении участниками (под руководством преподавателя) исследовательских задач, которые ставятся на отдельных этапах исследования.</p> <p>Ожидаемые результаты: повышение публикационной активности студентов 1–2 курсов.</p>	
--	---	--	--