**Методические материалы (наработки) специалистов**

**ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества» - Регионального модельного центра дополнительного образования детей для использования в проектирование программ онлайн-смен в образовательных организациях и организациях отдыха и оздоровления детей Тамбовской области.**

**1. Разработки онлайн-смен.**

**1.1. ОНЛАЙН-СМЕНА «ЮНЫЕ РОБИНЗОНЫ».**

**Направленность**: туристско-эколого-краеведческая.

**Продолжительность**: 5 дней.

**Технологии проведения:**

каждый день примерно 4 занятия по 30 мин (перерывы по 15 мин);

творческие задания ВНЕ компьютера;

за каждое выполненное задание участники получают баллы, которые суммируются в конце смены.

***Примерное расписание онлайн-смены:***

**День 1:**

1. Собираем команду (отряд) – каждый о себе присылает видеорезюме, где рассказывает, что он умеет, чем может помочь команде и т.д., чтобы ребята не только видели друг друга, но и имели представление друг о друге (это поможет им организоваться, создать команду).

2. «Мы одна команда» – задание на сплочение команды (придумать название, презентовать себя).

3. 30 мин. Подвижный мастер-класс («Танцуют все»).

4. Туристическая викторина или мастер-класс «Собираемся в поход» (проводится офлайн).

5. ***2 часа - перерыв. Обед, отдых.***

6. 30 мин - шоу программа – Рифмобол.

7. 1 час - рефлексия и тематическая свечка, где ребята делятся итогами дня, рассказывают о своих победах и достижениях. Получают поддержку вожатых и позитивный настрой, ставят задачи на следующий день, заряжаются мотивацией для достижения целей.

**День 2:**

1. Утром «Веселая зарядка».

2. 30 мин. «Пленэр» - рисуем окружающий мир, осваиваем акварельную технику, в конце смены можно сделать виртуальную выставку из работ.

**3.** 30-40 мин. Мастер-класс «Как собрать палатку».

4. Викторина «Красная книга Тамбовского края» (офлайн).

5. Мастер-класс от вожатых «Мир в объективе» (учимся фотографировать на природе).

6.***2 часа - перерыв. Обед, отдых.***

7. 30 мин. Шоу-программа «МозгоБойня «Мир вокруг».

8. 1 час - рефлексия и тематическая свечка, где ребята делятся итогами дня, рассказывают о своих победах и достижениях. Получают поддержку вожатых и позитивный настрой, ставят задачи на следующий день, заряжаются мотивацией для достижения целей.

**День 3:**

1. Фитнес для мозга — онлайн упражнения для тренировки и развития мозга (упражнения на развитие памяти, внимания, можно воспользоваться [https://brainapps.ru/tree?r=25ebf8](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fbrainapps.ru%2Ftree%3Fr%3D25ebf8&post=-193804786_219&cc_key=)).

2. «Мой первый сад» (мастер-класс «Как посадить растение и ухаживать за ним»).

3. Викторина «Полезные и ядовитые растения Тамбовского края» (офлайн).

4. Задание для самостоятельного выполнения (из лего или другого конструктора сконструировать сад (в подготовке композиции допускается использование дополнительных материалов в соотношении не более 20%, без учета фона) и провести по нему экскурсию. Экскурсию записать на видео и выложить.

5. Мастер-класс «Первая помощь в походе».

6. ***2 часа - перерыв. Обед, отдых.***

7. 30 мин. Шоу-программа «Походные песни».

8. 1 час - рефлексия и тематическая свечка, где ребята делятся итогами дня, рассказывают о своих победах и достижениях. Получают поддержку вожатых и позитивный настрой, ставят задачи на следующий день, заряжаются мотивацией для достижения целей.

**День 4:**

1. 15 мин. Утром «Веселая зарядка».

2. Викторина «Определение сторон света без компаса» (офлайн).

3. 30-40 мин. Мастер-класс («Как вязать туристические узлы», «Правила розжига костра»).

4. 30 мин. Кулинарный баттл или совместное приготовление блюд, или мастер-класс от вожатых «Готовим уху».

5. 60 мин. Фото-кросс «Неизведанный Тамбовский край» (соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. В конце смены можно сделать фотовыставку) (офлайн)

6. ***2 часа - перерыв. Обед, отдых.***

7. 30 мин. шоу-программа «Интуиция».

8. 1 час - рефлексия и тематическая свечка, где ребята делятся итогами дня, рассказывают о своих победах и достижениях. Получают поддержку вожатых и позитивный настрой, ставят задачи на следующий день, заряжаются мотивацией для достижения целей.

**День 5:**

1. 30 мин. Фитнес для мозга — онлайн упражнения для тренировки и развития мозга (упражнения на развитие памяти, внимания, можно воспользоваться [https://brainapps.ru/tree?r=25ebf8](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fbrainapps.ru%2Ftree%3Fr%3D25ebf8&post=-193804786_219&cc_key=)).

2. 30 мин. Интерактивная лекция «Встреча с опасностью в лесу».

3. Мастер-класс от вожатых по созданию плакатов (можно чтобы потом каждый участник нарисовал свой плакат, например, на тему «Берегите лес от пожаров», «Соблюдайте чистоту в лесу») или команда выбирает себе плакат и каждый участник рисует его часть, а потом соединяют эти части.

4. 2 часа 30 мин. Просмотр фильма «Большое приключение» и дискуссия о нем.

5. ***2 часа - перерыв. Обед, отдых.***

5. Закрытие смены. Можно сделать ролик, в котором ребята делятся впечатлениями о смене, рассказывают о своих победах и достижениях.

На протяжении смены можно сделать флешмоб «Походная песня».

Финалом смены может стать создание презентационного видео, которое дети снимают и монтируют с помощью вожатых.

**1.2. ОНЛАЙН-СМЕНА «МУЗЕЙНЫЙ WEEKEND»**

**Направленность**: туристско-краеведческая.

**Продолжительность**:3 дня.

**Технологии проведения:**

каждый день примерно 4 занятия по 30 мин (перерывы по 15 мин);

творческие задания ВНЕ компьютера;

за каждое выполненное задание участники получают баллы, которые суммируются в конце смены.

**День 1:**

1. Искусствоведческая зарядочка (картинка-вопрос).

2. Знакомство с «необычными музеями» (музей банана, конфет, бороды и т.д.).

3. Конкурс на воссоздание знаменитой картины «Сам себе художник».

4. Работа онлайн-студии (легоконструирование, рисование, лепка из пластилина и др.).

5. Выполнение творческого задания (дети выполняют творческие задания, в конце смены их презентуют или размещают в вк).

***Пример задания:***

*- сконструировать любой памятник (из лего и подручных материалов):*

*Сделать фото и выложить на свою страничку в социальной сети ВК.*

*Описать кому/чему вы посвятили установленный памятник, что он символизирует.*

*- нарисовать/сконструировать музей, которого не хватает вашему городу/селу:*

*Описать кому/чему вы посвятили установленный памятник, что он символизирует.*

6. Вечером развлекательное мероприятие или «Неудобные вопросы» — вопросы (психологу, историку, экскурсоводу, хореографу и т. д.) видео связь или они голосуют за вопросы и для них, записывают видео.

**День 2:**

1. Искусствоведческая зарядочка (картинка-вопрос).

2. Виртуальная экскурсия в Планетарий.

3. Конкурс «Уникальный экспонат» (найти дома любую интересную вещь (бабушкина салфетка, письмо с фронта, награды, семейная реликвия и т.д.), выступить в роли экскурсовода и рассказать о ней, записать экскурсию на видео, выложить видео).

4. Квест по музеям мира.

5. Вечером развлекательное мероприятие или «Неудобные вопросы» — вопросы (психологу, историку, экскурсоводу, хореографу и т. д.) видео связь или они голосуют за вопросы и для них записывают видео.

6. Рефлексия.

**День 3:**

1. Искусствоведческая зарядочка (картинка-вопрос).

2. Виртуальная экскурсия в разнообразные музеи.

3. Создание дома музейной экспозиции на любую тематику (космос, вредные привычки, ВОВ и др.)

4. Работа онлайн-студии (легоконструирование, рисование, лепка из пластилина и др.).

5. Вечером развлекательное мероприятие или «Неудобные вопросы» — вопросы (психологу, историку, экскурсоводу, хореографу и т. д.) видео связь или они голосуют за вопросы и для них записывают видео.

6. Рефлексия.

Финалом смены может стать создание презентационного видео, которое дети снимают и монтируют с помощью вожатых.

**2. Тематические мероприятия онлайн-смен.**

**2.1. Онлайн-Квест «Путь к Победе».**

**Направленность**: туристско-краеведческая.

**Возраст участников**:9-12 лет.

**Технологии проведения:**

2020 год в России объявлен Годом памяти и славы. На протяжении нескольких дней командам участников предстоит выполнить ряд заданий, которые приблизят их к Победе! Команды участников будут в онлайн-режиме путешествовать по местам боевой славы.

Школьники пройдут дорогой боевой славы, посмотрят виртуальную экскурсию (например, из МВЦ Тамбовской области) и попытаются решить загадки того времени.

1. Каждый день команды участников от 5 до 10 человек в группе в социальной сети «ВКонтакте» будут получать вводную – в какую локацию отправляются сегодня – и 1-2 задания на день.

Часть из них будет в формате квиза, юным участникам предстоит разгадать шифры, пройти тесты, разрешить ребусы и кейсы. Помимо знаний отечественной истории и логики, пригодятся творческие способности.

2. Главным результатом станет знакомство школьников с историей своей страны.

**2.2. Веб-квест «Безопасный путь»**

**Направленность**: туристско-краеведческая.

**Возраст участников**:9-12 лет.

**Технологии проведения:**

Информационные технологии уже прочно обосновались в нашей жизни: смартфоны и планшеты дома, интерактивные доски и электронные журналы в школах. Все это ново, интересно, увлекательно — особенно это нравится детям. Именно поэтому выбрана технология веб-квеста в качестве инструмента привития навыков безопасного поведения на дороге юных участников дорожного движения.

Действие квеста разворачивается в сети Интернет. В сервисе Google-формы сформировано несколько небольших тестов. Они включают в себя вопросы правил дорожного движения.

При составлении тестовых заданий квеста учитывался принцип познавательности: в случае неправильного ответа появляется информация о том, почему этот ответ неправильный. Таким образом, тесты не только проверяют знания детей, но и несут в себе обучающую функцию.

Тестовые задания зашифрованы в QR-коды. При прохождении квеста ребенок считывает QR-код при помощи бесплатной программы для чтения QR-кодов, установленной на планшет или смартфон. QR-код направляет его сразу на нужную Google-форму, и участник отвечает на вопросы. По итогам каждый участник видит количество набранных им баллов.

Целью веб-квеста является:

создание условий для формирования у детей устойчивых навыков безопасного поведения на дорогах.

Задачи веб-квеста:

закрепить навыки безопасного поведения на дороге, повторить основные правила движения пешеходов через проезжую часть дороги;

познакомить несовершеннолетних и их родителей с назначением и функциями световозвращающих элементов на одежде.

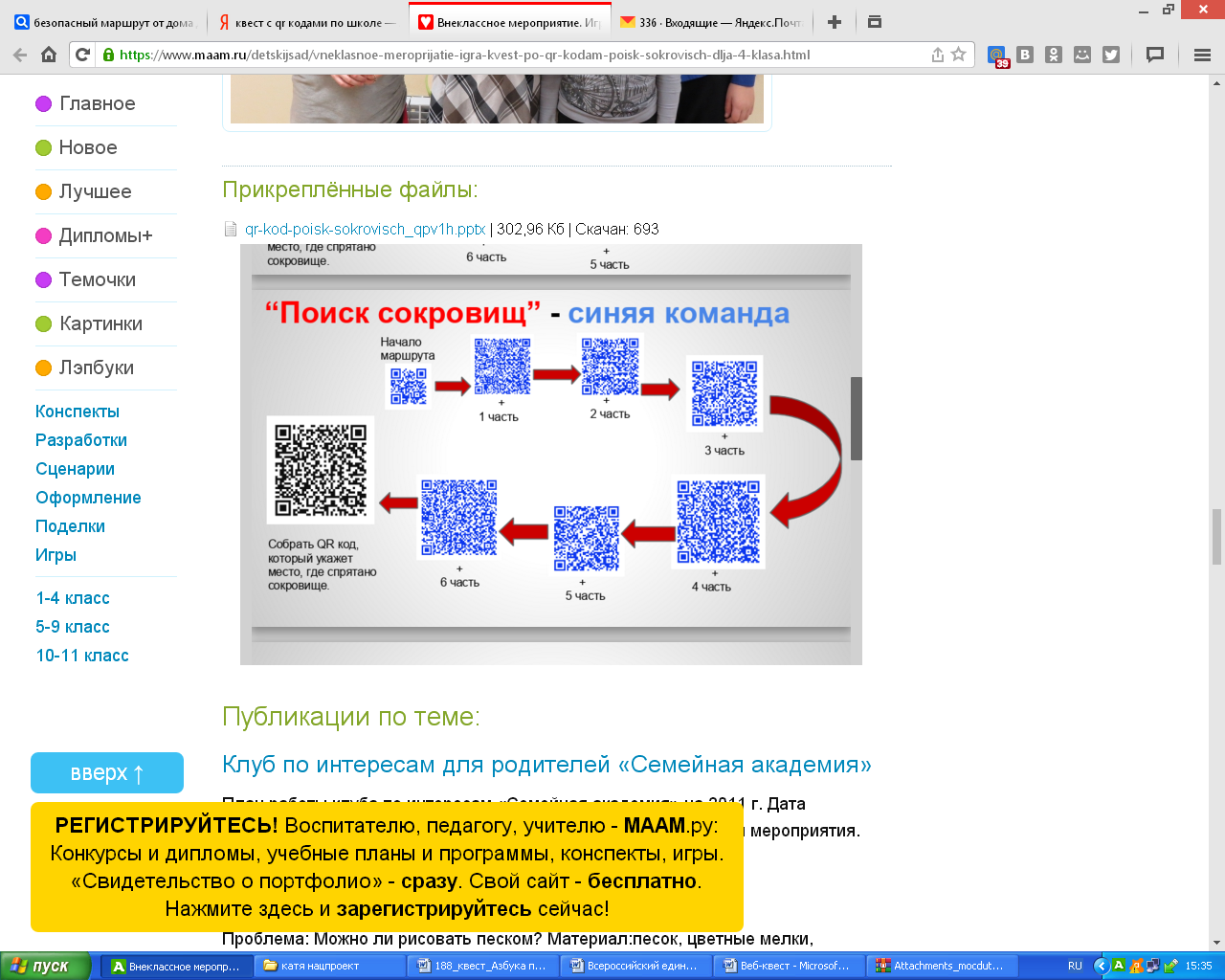
**Условия участия в веб-квесте**

Участник должен иметь мобильный телефон или планшет с установленной программой для считывания QR-кодов.

**Порядок проведения веб-квеста:**

Организаторы веб-квеста в прямом эфире проводят с участниками инструктаж по БДД, затем знакомят с правилами проведения веб-квеста и предлагают перейти к заданиям, состоящим из 5 этапов, каждый из которых подразумевает решение тестов по ПДД. Каждое задание (QR-код) демонстрируется участникам на экране. Механизм демонстрации заданий (см. примерную схему на рис. 1). На прохождение одного задания участникам отводится 5 минут, затем организатор выводит на экран следующее задание (QR-код).

Рисунок 1



Участники после каждого выполненного задания демонстрируют скриншоты пройденного теста, получают следующий QR-код и переходят к следующему этапу. Участники, не выполнившие предыдущие задания, не могут приступить к следующему этапу.

По окончанию веб-квеста проводится подведение итогов (во время подведения итогов участникам демонстрируется социальный видеоролик по БДД). Победителем квеста считается участник, который выполнил все задания и набрал максимальное количество баллов.

Победители веб-квеста поощряются световозвращающими элементами и памятками о соблюдении ПДД.

*Примечание: победит дружба и все участники веб-квеста получат световозвращающие элементы и памятки о соблюдении ПДД (заочно, можно передать через педагогов).*

**Ресурсы:**

компьютер с выходом в интернет для создания QR-кодов и проведения веб-квеста в прямом эфире;

для участия участникам квеста требуется компьютер с выходом в интернет и телефон или планшет с установленной программой для считывания QR-кодов с доступом к сети Интернет.

**Ожидаемые результаты:**

значительное повышение мотивации школьников к изучению ПДД;

углубление и повышение качества знаний обучающихся;

личная заинтересованность в добывании знаний;

отличное настроение и позитивный настрой;

ситуация успеха для каждого обучающегося.

**Задания веб-квеста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вариант 1  d:\Мои документы\orp\Мои документы\Downloads\frame.png | Вариант 2  d:\Мои документы\orp\Мои документы\Downloads\frame (1).png | Вариант 3  d:\Мои документы\orp\Мои документы\Downloads\frame (2).png |
| Вариант 4  d:\Мои документы\orp\Мои документы\Downloads\frame (3).png | Вариант 5  d:\Мои документы\orp\Мои документы\Downloads\frame (4).png |  |

**2.3. Интернет-челлендж «Разоблачи фокусника».**

**Аудитория:** обучающиеся 10 – 17 лет

**Цель:** привлечение интереса учащихся к творческой деятельности с использованием современных цифровых форм обучения

**Методика проведения:** сетевое взаимодействие обучающихся в рамках цифрового ресурса

**Описание мероприятия:** обучающимся предлагается попробовать самим воспроизвести простые фокусы и записать видео, где они выполняют фокус. Далее видео с исполнением фокуса отправляется любому другому обучающемуся, который пытается разоблачить фокусника. Он также записывает видео с разоблачением. Лучшие видео с фокусами и их разоблачениями монтируются в единый файл с музыкальным оформлением. Предполагается наличие творческой составляющей в создании видеоконтента.

**Основная идея:** в ходе проведения челленджа обучающимся предлагается побыть в роли разоблачителя или фокусника. Для реализации идеи предполагается организация нескольких этапов общей длительностью 2 дня.

**Этап 1 «Знакомство»** - обучающимся представляется группа, в которой рассматривается и приводятся примеры видеоконтента с разоблачением. Далее обучающиеся вступают в группу и создают свои видеоматериалы. Количество таких материалов не ограниченно.

**Этап 2 «Обмен опытом»** - заключительный этап челленджа, на котором проводится ***голосование за лучший челлендж***, каждый участник может проголосовать по одному разу за один или несколько понравившихся видеоматериала. Участник, набравший максимальное количество голосов, признается победителем и получает награду/приз зрительских симпатий (сертификат, диплом, благодарность и др.), а также члены жюри выбирают лучшего участника и самого активного.

**2.5. Косплей «Доброе советское детство».**

**Аудитория:** обучающиеся 10 – 17 лет

**Цель:** популяризация советских и российских мультипликационных фильмов, привлечение интереса учащихся к творческой деятельности с использованием современных цифровых форм обучения

**Методика проведения:** сетевое взаимодействие обучающихся в рамках цифрового ресурса

**Основная идея:** в ходе проведения косплея обучающимся предлагается посмотреть и выбрать интересную для себя роль персонажа мультипликационного фильма. Для реализации идеи предполагается организация нескольких этапов общей длительностью 2 дня.

**Описание мероприятия:** создается группа/страница в социальной сети Вконтакте, где регистрируются обучающиеся или отдельный сетевой ресурс. Обучающимся предлагается посмотреть советские и российские мультипликационные фильмы, выбрать наиболее понравившиеся и попробовать самим воспроизвести героев данного фильма (например, Мойдодыр, Чебурашка, Айболит и др.). Далее фото или видео отправляется на сетевой ресурс. Предполагается наличие творческой составляющей в создании фото и видеоконтента.

**Этап 1 «Знакомство»** - обучающимся представляется группа, в которой представлен набор советских и российских мультипликационных фильмов, рассматривается и приводятся примеры косплея. Далее обучающиеся вступают в группу и создают свои материалы. Количество таких материалов не ограниченно.

**Этап 2 «Обмен опытом»** - заключительный этап косплея, на котором проводится ***голосование за лучший косплей***, каждый участник может проголосовать по одному разу за один или несколько понравившихся косплеев. Участник, набравший максимальное количество голосов, признается победителем и получает награду/приз зрительских симпатий (сертификат, диплом, благодарность и др.), а также члены жюри выбирают лучшего участника и самого активного.

**26. Мастер-класс «Навыки публичного выступления с текстом».**

**Цель:** формирование навыков публичного выступления.

**Задачи:** сформировать мотивацию к преодолению состояния дискомфорта перед публичными выступлениями;

ознакомить с основными направлениями работы при подготовке к публичному выступлению;

сформировать представление о структуре выступления.

**Ход мероприятия:**

1. **Организационный момент.** Проверка подключения в режиме Zoom
2. **Проведение занятия в режиме видеоконференции.**

***Инвариантный блок***

*Ознакомление с планом занятия.*

1. Общие представления о публичных выступлениях и ораторском искусстве (ведущий, презентация)**.**

2**.** Виды и формы публичных выступлений (ведущий, презентация).

***Вариативный блок:***

3. Формирование коммуникативных компетенций (тренинги с учащимися).

4. Общие требования к выступлению (ведущий, презентация, закрепление с учащимися).

5. Практические аспекты подготовки выступления. Секреты успешных выступлений.

Работа с темпом речи (упражнения с учащимися).

Работа с дикцией (упражнения с учащимися).

Работа с интонацией (упражнения с учащимися).

Формирование «каркаса» выступления, план выступления (ведущий, презентация, закрепление с учащимися).

Выполнение заданий учащимися (обсуждение тем выступлений, подготовка планов, выделение ключевой мысли выступления).

Организация места выступления (ведущий, презентация, закрепление с учащимися).

Поведение при выступлении (подготовка и просмотр учащимися видео с выступлениями, самооценка).

Формирование психологического настроя перед выступлением(ведущий, презентация, закрепление с учащимися, тренинги).

**Рефлексия.**

**3. Методические наработки по психологическому сопровождению детей в период проведения онлайн смен.**

***Категории детей:*** дошкольный, младший школьный и подростковый возраст

***Формы занятий:*** тренинг, практическое занятие, арт-терапия, релаксация, круглый стол, беседа, мозговой штурм, диагностика (самотестирование)

***Приложение:*** «Zoom» (дети смогут просматривать занятия как в online, так и offline режиме), vk.com (онлайн трансляция).

***Содержание занятий:***

***1. Арт-терапия***

***Изо-терапия.*** Вид арт-терапии, основанный на изобразительном искусстве (живопись, лепка, рисунок). Особое внимание уделяется деталям рисунка и используемым цветам, их сочетанию, яркости.

Например: изображение страха ребенка и его коррекция, разнообразные проективные методики, антистресс-картинки и др.

***Сказкотерапия.*** Суть метода состоит в создании сказок, обсуждении уже известных произведений. Сочиняя собственную историю ребенок, находит выход из затруднительной ситуации, учится понимать свои чувства, выражать их.

***Музыкотерапия.*** Музыкальные композиции имеют непосредственное влияние на разные системы человеческих органов, влияя на глубину дыхания, скорость деятельности нейронных путей, сокращения сердца, расслабление или напряжение мышц. Благодаря воздействию терапии, происходит изменения в эмоциональном состоянии. Помимо прослушивания композиций, дети обсуждают впечатления от нее, какие они эмоции испытали, что представляли, как изменилось их состояние.

***2. Релаксация и приемы саморегуляции***

***Техники, связанные с управлением дыханием.*** Упражнения, ориентированные на глубокое дыхание – важная составляющая всех видов расслабляющих процедур. Глубокое дыхание является техникой, которой можно воспользоваться в любое время и в любом месте, для того чтобы снять эмоциональное и физиологическое возбуждение, связанное со стрессом.

***Техники, связанные с управлением тонусом мышц.*** Тонус мышц в определенных пределах может регулироваться произвольно, и каждый может этому научиться.Между тонусом мышц и эмоциональным состоянием человека имеется тесная взаимозависимость. Мышечное расслабление позволяет снять физическое и эмоциональное напряжение.

***Техники, связанные с воздействием слова (самовнушение) и образов (визуализация).*** Позволяют корректировать собственные установки и отношение. Например, самооценку, мотивацию на достижение успеха.

***3. Тренинги и практические занятия***

Занятия, в которых используются разнообразные психологические игры и упражнения. Используются для коррекции и развития личности ребенка.

Основные цели упражнений: развитие коммуникативных навыков, мотивационно-волевой сферы и познавательных процессов; формирование адекватной самооценки; снижение уровня тревожности, напряжения и др.

***4. Мозговой штурм.*** Обсуждение с детьми путей выхода из различных ситуаций. Ребята делятся своими идеями и предложениями. Данный прием используется при проведении практических занятий, сказкотерапии и др.

***5. Круглый стол.*** Дети дискутируют друг с другом на заранее известную тему, к которой они готовят тот или иной материал, либо на заданную во время занятия проблему, по которой делятся уже известной для них информацией.

***6. Диагностика.*** Дети используют различные методики (тесты, анкеты, опросники и др.) для самопознания. Они больше узнают о своей личности, способностях, особенностях.

***Примерные темы занятий:***

«Какой я?»

«Эффективное общение»

«Мы-одна команда»

«Мир без конфликтов»

«Удиви меня! Развиваем креативность»

«Помоги себе сам»

«Я больше не боюсь»

«Тревоге говорю я нет!»

«Вперед к успеху!»

«Хочу, могу, умею»

«Мой портрет»