Приложение 2.

**Примерный распорядок дня тематической**

**краткосрочной онлайн-смены с применением дистанционных образовательных технологий.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАСПОРЯДОК ДНЯ**  *(ПРИМЕРНЫЙ)* | | |
| **Время** | **Активность** | **Информация** |
| 9.00-9.15 | Встреча (отметка в общем чате) | Для создания коммуникации между всеми участниками онлайн-смены необходимо создать общую чат-группу, куда будут включены: вожатые, дети и их родители.  В чат-группе ведётся учет активностей, начисление "поощрений", которые суммируются и в конце онлайн-смены при подведении итогов влияют получение «Сертификатов активностей». |
| 9.15-9.30 | Утренняя зарядка | Зарядка, как и все другие активности, непременный атрибут лагерной смены (вне зависимости от формы ее проведения), потому зарядка (совместная) серьёзная и не очень - ВАЖНА! Зарядки могут быть музыкальными и танцевальными под песню дня. |
| 9.30 - 10.00 | **ЗАВТРАК** | |
| 10.00 -11.00 | «Игра отрядов» | ИГРА ОТРЯДОВ - это психолого-игровая составляющая межличностного общения. В рамках этой активности, участники знакомятся друг с другом, проходят психологические тесты, игры на сплочение и прочее |
| 11.00-12.30 | Образовательная составляющая (базовая) | Образовательная составляющая - неотъемлемая часть онлайн-смены. Может проходит в форме семинара, мастер-класс или др. активностей.  Общая тематика образовательной программы, прежде всего, обусловлена тематическим содержанием смены. (театр, творчество, волонтёрство и прочее) |
| 12.30 - 14.00 | **ОБЕД + Свободное время (сиеста без гаджетов, прогулка)** | |
| 14.00-15.30 | Образовательная составляющая (КВЕСТ-образование) | КВЕСТ-образование, отличается от основной образовательной деятельности (может быть разнородна, не связана единым ходом и содержанием), является «клеем смены».  Участники получают различные задания (которые должны выполнить) и выйти с ними на вечернее мероприятие. |
| 15.30 - 17.00 | **САМОСТЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА + полдник** | |
| 17.00 - 17.30 | ВРЕМЯ СЕМЬИ | ВРЕМЯ СЕМЬИ - это особы вид активности, где принимают участие и взрослые (психология общения, разбор совместных заданий, игра).  Это психологическая работа направленная на формирования крепких семейных отношений. |
| 17.30 - 18.30 | «Вечерняя активность» | «Вечерняя активность» - это проверка подготовленных заданий детьми и показ (творческих номеров, просмотр клипов и видеороликов поделок и пр.) |
| 18.30 -19.15 | **УЖИН** | |
| 19.15 -20.00 | ДИСКОТЕКА | Дети танцуют, двигаются (вожатые вместе с ними разучивают новые танцы и просто наполняют жизнь детей ЯРКИМИ ЭМОЦИЯМИ) |
| 20.00 - 20.30 | «СКАЗКА НА НОЧЬ» | «СКАЗКА НА НОЧЬ» - это активность, которая предусматривает чтение вожатыми для детей литературных произведений, просмотр совместных познавательных программ (в основе, спокойного содержания). |
| 20.30 -20.50 | Рефлексия, "СВЕЧКА" | Завершение дня.  Рефлексия, «СВЕЧКА». Во время активности необходимо постараться определить настроения и ожидания ребят, составляется более четкое представление об интересах, увлечениях и ожиданиях детей. |
| 21.20 - 21.45 | **Отключение гаджетов и компьютеров. Гигиенические процедуры** | |
| 21.45 - 22.00 | **Подготовка и отход ко сну** | |
| **АКТИВНОСТИ** | | |
| Он-лайн марафоны | Онлайн-марафоны — это своеобразная школа для получения какого-то навыка.  Ведущий марафона дает задания, участники выполняют, домашнее задание проверяется, в итоге, участники учатся чему-то новому или достигают своих целей, выход в прямой эфир с участниками онлайн-смены, где происходят обсуждения, розыгрыши, а так же разговор между детьми и вожатыми. | |
| Мастер-класс | Мастер-класс– это форма учебного процесса, при которой происходит передача практического опыта от преподавателя к ученикам.  Выбирается тема → выделяется актуальная проблема → объясняется теория по решению этой проблемы → даются практические упражнения на закрепление теории → формируется полезный навык, который можно повторно применить после завершения занятия.  Если после проведения мероприятия аудитория не учится чему-то новому, это не мастер-класс – это лекция, рассказ, публичное выступление или что-то еще.  Особенность мастер-классов в том, что они завязаны на приобретении навыка от наставника. | |
| Игра | Игра – это свободная деятельность, являющаяся формой самовыражения субъекта и направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжений, а также на развитие определенных навыков и умений. | |
| Квест | Квест - тип игр, где для прохождения по сюжету необходимо решать различные загадки. Загадки могут быть и довольно тривиальными, но могут быть и весьма сложными, что в свою очередь развивает мышление. | |
| Челлендж | Че́ллендж - жанр интернет-роликов, в которых участник выполняет задание на видеокамеру и размещает его в сети, а затем предлагает повторить это задание своему знакомому или неограниченному кругу пользователей. | |