

**Распорядок дня тематической  
краткосрочной онлайн-смены с применением дистанционных  
образовательных технологий.**

<b>РАСПОРЯДОК ДНЯ</b>		
<b>Время</b>	<b>Активность</b>	<b>Информация</b>
9.00-9.15	Встреча (отметка в общем чате, в группе, на платформе Дневник.ру)	Для создания коммуникации между всеми участниками онлайн-смены необходимо создать общую чат-группу или воспользоваться ресурсами сайта Дневник.ру.
9.15-9.30	Утренняя зарядка	Зарядка, как и все другие активности, неперенный атрибут лагерной смены (вне зависимости от формы ее проведения), потому зарядка серьезная и не очень - ВАЖНА! Зарядки могут быть музыкальными и танцевальными под песню дня. Попросите детей записать видео и выложить в группу ВКонтакте.
9.30 - 10.00	<b>ЗАВТРАК</b>	
10.00 -11.00	Выполнение тематических заданий	Подбирайте задания так, чтобы дети не находились постоянно около компьютера (например: нарисовать рисунок, спеть песню, прочитать стих и т.д.)
11.00-12.00	Образовательная составляющая ( <b>активности</b> )	Образовательная составляющая - неотъемлемая часть онлайн-смены. Может проходить в форме семинара, мастер-класс или др. активностей. Общая тематика образовательной программы, прежде всего, обусловлена тематическим содержанием смены (можно дать детям прочитать какой-то рассказ, пройти какую-либо викторину или посетить виртуальную экскурсию)
12.00 - 13.30	<b>ОБЕД + Свободное время (без гаджетов)</b>	
13.30-14.30	Выполнение тематических заданий	Подбирайте задания так, чтобы дети не находились постоянно около компьютера (например: нарисовать рисунок, спеть песню, прочитать стих и т.д.)
14.30-15:30	Проверка выполненных заданий	Это проверка подготовленных заданий детьми (творческие номера, просмотры клипов и видеороликов, поделок и пр.)
15.30 - 16.00	<b>Завершение дня + полдник (отключение гаджетов и компьютеров)</b>	
<b>АКТИВНОСТИ</b>		
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 водителями.
Мастер-класс	<p>Мастер-класс– это форма учебного процесса, при которой происходит передача практического опыта от преподавателя к ученикам.</p> <p>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.</p> <p>Если после проведения мероприятия аудитория не учится чему-то новому, это не мастер-класс – это лекция, рассказ, публичное выступление или что-то еще.</p> <p>Особенность мастер-классов в том, что они завязаны на приобретении навыка от наставника.</p>
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	Челлендж - 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.