

Министерство образования Приморского края
Государственное образовательное автономное учреждение
дополнительного образования детей
«Детско-юношеский центр Приморского края»
Детский оздоровительно-образовательный лагерь «Волна»

РАССМОТРЕНА
методическим советом
ГОАУ ДОД «Детско-юношеский
центр Приморского края»

Протокол № 3
от «16» мая 2020 г.

ПРИНЯТА
на педагогическом совете ГОАУ
ДОД «Детско-юношеский центр
Приморского края»

Протокол № 2
от «01» июня 2020 г.

Утверждено приказом № 138-а
от «05» июня 2020 г.
ГОАУ ДОД
«Детско-юношеский центр
Приморского края»

вКЛЮЧайся

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
летнего online-лагеря

Возраст обучающихся: 8-19 лет
Срок реализации: 11 дней

Горбачев Сергей Александрович,
начальник учебно-методического от-
дела
А.С. Шестаков, педагог-организатор

г. Владивосток
2020

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА к программе «вКЛЮЧайся»

1. Информационная карта программы

1	Наименование организации	ГОАУ ДОД «Детско-юношеский центр Приморского края»
2	Контактная информация	690033, г. Владивосток, ул. Иртышская, д. 10 Телефон: (423) 240-90-95 e-mail: dir@dirducprk.ru
3	Составитель программы	С.А. Горбачев, начальник учебно-методического отдела; А.С. Шестаков, педагог-организатор
4	Полное название программы	вКЛЮЧайся
5	Количество участников	34
6	Цель программы	приобретение положительного опыта социокультурной коммуникации и построения собственной траектории развития у школьников Приморского края через включение в творческую деятельность.
7	Задачи программы	1) развитие у детей ценностного отношения к техническому творчеству, потребности в самореализации; 2) включение обучающихся в различные виды и формы деятельности, способствующие развитию технических способностей; 3) самореализация детей через актуализацию творческой атмосферы; 4) формирование познавательного интереса обучающихся посредством включения детей в интеллектуальную, техническую деятельность; 5) мотивация детей на получение знаний в областях технического творчества, эколого-биологического проектирования, изобразительного искусства.
8	Участники	Школьники Приморского края в возрасте 8-19 лет
9	Социальные партнёры	ФГБОУ Всероссийский детский центр «Океан»

10	Краткое содержание	В программе 7 модулей: 1) Scratch; 2) Stop Motion, 3) GIS-картография; 4) D-моделирование; 5) Изобразительное творчество; 6) Богатства моей малой Родины; 7) Игровой Workout
11	География участников	Представители 34 муниципальных районов и городских округов Приморского края
12	Имеющийся опыт реализации	Программа реализуется впервые

2. Обоснование актуальности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа летнего online-лагеря «вКЛЮЧайся» разработана на основании статьи 28 и пункта 2 части 4 статьи 23 Федерального закона от 29.12.2012 года N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», положения об учебной деятельности государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования детей «Детско-юношеский центр Приморского края» (приказ от 16 октября 2017 года . №171-а), методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в Приморском крае в целях организации летнего досуга обучающихся и реализации субсидии «Создание условий, обеспечивающих доступность дополнительных общеобразовательных программ естественнонаучной и технической направленности для обучающихся».

Школа закончилась, родители продолжают работать, а у ребёнка появилось много свободного времени дома. Чем заменить телефон, компьютерные игры и YouTube на каникулах? На основе социального заказа Министерства образования Приморского края и создан онлайн-лагерь для детей.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- спросом родителей на организованный отдых обучающихся в период самоизоляции;

- желанием детей иметь свободу, заниматься саморазвитием, самостоятельным творчеством.

- необходимостью использования богатого творческого потенциала педагогов в реализации цели и задач программы.

При составлении программы учитывались традиции и возможности Детско-юношеского центра Приморского края, уровень подготовки педагогического коллектива, пожелания и интересы детей и родителей, опыт прошлых лет по организации летнего отдыха.

Данная программа по своей направленности является технической, так как реализуется на базе мобильного технопарка «Кванториум». Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

В программу включены онлайн-соревнования и конкурсы, в ходе которых перед участником ставится задача – «победить самого себя, а не других», игры в которых учитывается не только результаты выступления участников, а так же развитие их кругозора. Программа является модульной. Каждый педагог разрабатывает свой модуль. Дети могут принять участие во всех модулях, или выбрать только те модули, которые им интересны.

Программа впервые реализуется с использованием дистанционных технологий и образовательных платформ.

Адресат программы

Программа рассчитана на школьников Приморского края от 7 до 19 лет. Деятельность обучающихся во время смены осуществляется коллективно, в группе и индивидуально.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 11 дней, 34 часа.

3. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие софт-компетенций у школьников Приморского края через техническое и художественное творчество.

Задачи:

- 1) развитие у детей ценностного отношения к техническому творчеству, потребности в самореализации;
- 2) включение обучающихся в различные виды и формы деятельности, способствующие развитию технических способностей;
- 3) самореализация детей через актуализацию творческой атмосферы;
- 4) формирование познавательного интереса обучающихся посредством включения детей в интеллектуальную, техническую деятельность;
- 5) мотивация детей на получение знаний в областях технического творчества, эколого-биологического проектирования, изобразительного искусства.

4. Предполагаемый результат программы

Обучающие будут знать:

- основы проектной деятельности;
- способы программирования различных компьютерных систем.

Обучающиеся будут уметь:

- программировать беспилотные летательные аппараты на базе Scratch;
- программировать на картах, строить маршруты и наносить объекты посредством ГИС-систем;
- создавать простейшие анимационные фильмы методом покадровой съёмки.

Обучающие будут владеть навыками:

- 3D-проектирования, черчения;
- изобразительного и декоративно-прикладного творчества;
- проектной деятельности.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Модуль	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Scratch	3	0,5	2,5
2	Stop Motion	4	1	3
3	GIS-картография	3	0,5	2,5
4	3D-моделирование	5	1	4
5	Изобразительное творчество	6	1	5
6	Богатства моей малой Родины	5	1	4
7	Игровой Workout	8	1	7
	Итого	34	6	28

Содержание учебного плана

1. Модуль: Scratch

Цель – обучение умению программирования беспилотных летательных аппаратов на базе Scratch.

Необходимое оборудование для проведения занятий:

- компьютер с наличием предустановленного программного обеспечения Scratch (ссылка на скачивание учебной версии <https://scratch.ru.uptodown.com/windows/download>);

- программа для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us/download#client_4meeting).

Содержание модуля

1. Тема: Знакомство с квадрокоптером. Программирование квадрокоптера на Scratch

БПЛА. Применение, составные компоненты. Язык программирования Scratch, настройка под квадрокоптер Tello, основные функции.

2. Тема: Удалённое управление квадрокоптером. Составление программ полёта

Техника управления БПЛА Tello. Удалённое подключение к компьютеру, составление программ полёта.

3. Тема: Удалённое управление квадрокоптером. Пролёт по трассе

Упражнение «Дойди до точки». Преодоление с помощью квадрокоптера, компьютера, программ препятствий на трассе. Определение победителя. Победитель получает три ключа.

2. Модуль: Stop Motion

Цель – развитие у детей способностей видеосъёмки и создание простейших анимационных фильмов методом покадровой съёмки.

Необходимое оборудование для проведения занятий:

- телефон с камерой и предустановленным ПО Stop Motion Studio;
- программа для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us/download#client_4meeting).

Содержание модуля:

Мастер-класс и два практических занятия, в течение которых участников программы научат создавать простейшие анимационные фильмы, «оживляя» предметы, обычной жизни и позволит развивать воображение детей.

1. Тема: Создание анимации. Знакомство с технологией «Stop motion»

Знакомство с основами технологии Stop Motion.

2. Тема: Создание анимации в технике «Stop motion»

Начало работы над видеороликами. Работа над видеороликами. Представление видеороликов

Примечание: в период между занятиями – подготовка домашнего задания в виде ролика.

3. Модуль: GIS-картография

Цель – обучение навыкам программирования на картах, построение маршрутов и нанесение объектов посредством ГИС-систем.

Необходимое оборудование для проведения занятий:

- телефон Android или IOS с наличием предустановленного программного обеспечения LOCUSMAP (ссылка на скачивание учебной версии <https://www.locusmap.eu/>);

- программа для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us/download#client_4meeting).

Содержание модуля:

Три практических мастер-класса, в процессе которых участники смогут обучиться простейшим картографическим методам в ГИС-системах, как через программы, так и в онлайн-сервисах.

1. Тема: Знакомство с ГИС и пространственными данными. Разработка маршрутов

Знакомство с геоинформационными системами и пространственными данными. Программа LOCUS MAP, возможности применения в походах.

2. Тема: Работа с ГИС. История карт. Отображение маршрута в ГИС-онлайн

Как карты могут предотвратить распространение болезней. История использования карт. Наносим точки интенсивности в Arcgis online.

3. Тема: Работа с ГИС. Добавление данных в «Openstreetmap»

Добавляем данные в Openstreetmap, на самом деле на картах еще много пустых мест.

Примечание: в период между занятиями – подготовка домашнего задания.

4. Модуль: 3D-моделирование

Цель – обучение навыкам 3D-проектирования, черчения и развитие способностей к пространственному мышлению.

Необходимое оборудование для проведения занятий:

- компьютер с наличием предустановленного программного обеспечения OpenSCAD (ссылка на скачивание учебной версии <https://www.openscad.org/>);

- программа для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us/download#client_4meeting).

Дополнительные материалы:

- программа T-flex CAD <https://clck.ru/QDgnE>;

- учебные видеоматериалы - <https://clck.ru/QDgoK>;
- Обучающие материалы - <https://clck.ru/QDgp4>.

Содержание модуля:

Две лекции и две практики с последующим представлением подготовленных моделей и отправка их на 3D-печать. Из представленных работ будут составлена открытая база работ участников программы.

1. Тема: Введение в 3D-моделирование

Знакомство с основами 3D-моделирования и профессиональной терминологией. Ознакомление с программным обеспечением OpenSCAD.

2. Тема: 3D-моделирование в системе «Openscad»

Построение деталей в программе.

3. Тема: 3D-моделирование. Построение деталей

Построение деталей в программе.

4. Тема: 3D-моделирование, подведение итогов

Представление модели.

Примечание: в период между занятиями – подготовка домашнего задания.

5. Модуль: Изобразительное творчество

Цель – развитием навыков изобразительного и декоративно-прикладного творчества у детей среднего и старшего школьного возраста через знакомство их с окружающим нас миром природы.

Необходимые оборудования и материалы для проведения занятий:

- компьютер с возможностью установить на него программу для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us./download#client_4meeting);
- плотная бумага для черчения формата А4 (8-9 листов);
- простой карандаш НВ;
- ластик;
- краски акварель;
- банка для воды;

- мягкие кисти;
- чёрная гелевая ручка;
- краски гуашь;
- нить;
- восковые мелки;
- обточенные (закруглённые) камни размером около 5-6 см.;
- сухая пастель (или мелки для асфальта: белый, жёлтый, красный, зелёный, голубой).

Содержание модуля:

Изучение различных техник рисования с использованием разных материалов, материалов природного происхождения.

1. Тема: Графика + живопись акварелью «Загадочные инициалы».
2. Тема: Знакомство с техникой «Непредсказуемая монотипия».
3. Тема: Мультипликативное рисование «Милые мышки».
4. Тема: Декоративное рисование «Весёлые змейки».
5. Тема: Прикладное творчество «Живые камни».
6. Тема: Рисование пастелью «Ночной Владивосток».

6. Модуль: Экологическое проектирование «Богатства моей малой Родины»

Цель: формирование soft- компетенций у обучающихся Приморского края через вовлечение их в проектную деятельность по изучению биологического разнообразия своей малой Родины.

Задачи:

Развивающие:

- развивать интерес к социальноважной проектной деятельности;
- развивать творческие способности и критическое мышление;
- развивать интерес к изучению местного природного окружения – богатейшему биологическому разнообразию своей малой Родины, как основного критерия устойчивого развития территории.

Воспитательные:

- формировать проектное мировоззрение и творческое мышление;
- формировать гражданскую позицию обучающихся: социальную и экологическую ответственность по отношению к природной окружающей среде, чувство любви к своему родному краю, малой Родине;
- воспитывать собственную позицию по отношению к выполняемой деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге.

Обучающие:

1. Ознакомить с уникальным многообразием живых организмов на планете Земля.
2. Углубить, имеющиеся у детей знания, о богатейшей природе, биологическом разнообразии Приморского края, своей малой Родины.
3. Освоить методы исследования биологического разнообразия природной окружающей среды.
4. Освоить проектирование как технологию, в результате которой создаётся конкретный собственный продукт:
 - обучить основам проектирования с основами проектирования и логической структурой проекта (целеполагание, цель и задачи, календарный план, схема управления, результаты, выводы, перспективы развития проекта);
 - освоить элементарные методы проведения исследований (сбора и анализа информации);
 - ознакомить с правилами организации презентаций;
 - при изготовлении проектного контента ознакомить с методами работы на специализированном оборудовании технологического парка - как изготовить наглядное пособие /мозаику на лазерном станке ЧПУ;
 - ознакомить с правилами организации презентаций;
 - развивать навыки рефлексии и оценивания результатов своей работы.

Результаты:

Обучающиеся:

будут знать основные этапы проектирования,
освоят этапы сбора, анализа и оформления материала,
разработают и получат конкретный результат проекта:
наглядное пособие и ролик «Богатства моей малой Родины».

Оборудование: доступ к интернету (ПК, телефон),

- компьютер или ноутбук с доступом в интернет, наличие микрофона и вебкамеры, наушники или динамики;

- программа для видеоконференций ZOOM;

- фотокамера (фотоаппарат, телефон);

- домашняя библиотека (если есть).

Формируемая потребность детей: сохранение природного видового биологического разнообразия как необходимого условия устойчивого развития Родины; повышение качества жизни на малой Родине (безопасная жизнь); перспектива успешной жизни через получение навыка проектирования.

Главная идея: сохранение природного (видового) разнообразия для последующих поколений

Основополагающий вопрос: что может сделать каждый человек для сохранения природных богатств (биологического разнообразия) и улучшения качества окружающей среды?

Содержание модуля:

1. Тема: Знакомство. Проект как технология, необходимая для каждого современного человека

Теория. Первые шаги в социальное проектирование Области применения. Типология, структура, критерии. Проекты в области охраны окружающей среды. Знаешь ли ты о богатствах своего родного края? Природоохранный проект «Богатства моей малой Родины» - первый ваш шаг к проектированию. Цель, задачи проекта.

Практика. Сбор информации по биологическому разнообразию своей малой Родины. Структурирование информации: составление списков растений, животных

Домашнее задание:

- составить список на выбор: видов животных или растений вашего района, города (редкие лекарственные, пищевые, краснокнижные виды и т.п.) с помощью кластера «Что такое биологическое разнообразие моей малой Родины?»;

- из списка подобрать несколько качественных фотографий видов растений/животных, характерных для Приморского края, Дальнего Востока.

Оборудование: интернет, литература (Красные книги Приморского края, и т.п.).

2. Тема: Логическая структура природоохранного проекта «Богатства моей малой Родины»

Теория. Цель, задачи, методы, деятельность, результаты. Контент. Ожидаемые результаты. План деятельности проекта.

Практика. Создание контента проекта «Богатства моей малой Родины». Разработка и подготовка к созданию контента как результата проекта. Создание эскиза для изготовления наглядного пособия на основе выбранных участниками фотографий (графический дизайн). Создание ролика «Богатства моей малой Родины» (подготовка).

Домашнее задание:

1. Подготовить эскиз для изготовления наглядного пособия (игры) на лазерном станке ЧПУ технопарка.

Оборудование: ПК, программа «графический дизайн».

2. Подготовить к монтажу ролик «Мои выходные»:

- качественные фотоснимки природных объектов растений (деревьев, кустарников, цветущих трав, редких, лекарственных, пищевых, краснокнижных видов и т.п.) и животных: насекомых (бабочек, жуков, пауков и т.п.), птиц, млекопитающих (если встретили);

- в смартфоне скачать приложение QUIK из Play Market.

Оборудование: смартфон, приложение QUIK.

3. Тема: Создаём рисунок в онлайн графическом редакторе

Цель – знакомство с графическим редактором Gravit designer, научение основам графического дизайна.

Необходимое оборудование:

- компьютер или ноутбук с доступом в интернет, наличие микрофона и вебкамеры, наушники или динамики;

- онлайн редактор <https://designer.gravit.io>;

- программа для видеоконференций ZOOM (ссылка на скачивание: https://zoom.us/download#client_4meeting).

Описание: Gravit designer очень мощный и в тоже время простой для освоения редактор. Создание и редактирование векторной графики, начиная с самого простого.

4. Тема: Создание контента проекта «Богатства моей малой Родины»

Практика. На основе эскизов участников изготовлены наглядные пособия на лазерном станке ЧПУ технопарка, которые будут переданы участникам. Создание ролика «Богатства моей малой Родины».

Последовательность

1. Установка приложения QUIK из Play Market.
2. Открытие приложения QUIK.
3. Выбор фотографии своего Дня Отдыха из галереи телефона.
4. Выделение фотографий в той последовательности, которые выбрали.
5. Выбор сценария ролика (внизу экрана – лента).
6. При желании, возможно редактирование, надписи и т.п.
6. Сохранение (справа внизу значок).
7. Отправка готовых роликов для участия в конкурсе.

5. Тема: Представление результатов - контента Проекта участников онлайн-лагеря «вКЛЮЧайся».

Практика. Самостоятельное выполнение проекта: привлечение внимания сверстников (и местной общественности) возможно в школе: представить презентацию на классном часе, на школьной конференции и т.п. Необходимо предложить сверстникам и учителям продолжать этот проект «Богатства моей малой Родины» по изучению и сохранению биоразнообразия малой Родины. Рефлексия участников по образовательной программе «Экологическое проектирование». Перспективы сотрудничества в будущем. Участие школьников Приморья в экологических проектах/ мероприятиях ГОАУ ДОД «ДЮОЦ Приморского края». Приглашение к участию.

7. Модуль: Игровой Workout

Цель – организация содержательного досуга детей.

1. Установочная встреча

Знакомство с детьми. Знакомство с программой. Цель, задачи программы. Знакомство с педагогами. Правила и алгоритм работы онлайн-лагеря.

2. Мастер-класс «Секреты гигиенического массажа»

Навыки массажа – это путь к красоте и здоровью. Процедура массажа, возвращает энергию и силу, оставляя ощущения комфорта и успокоения. Техника выполнения приёмов массажа. Рациональное применение массажных приспособлений (массажный мяч, механическую массажную дорожку, массажёр-антистресс, полотенце). Виды массажа: спортивный, гигиенический косметический, лечебный. Базовые приёмы массажа: проглаживание, растирание, разминание.

3. Викторина «Всё о тигре»

Цель игры - формирование у участников программы представления об уникальной ценности амурского тигра, как биологического вида.

Игра построена в программе Microsoft Power Point. Состоит из 15 вопросов и рассчитана на 30-40 минут. В личном чате организатора участники выставляют № вопроса отвечают поочерёдно на вопросы. Время для ответа – 2

мин. При правильном ответе участник получает баллы, указанные в углу слайда, при неполном ответе баллы начисляет жюри на своё усмотрение. Всего разыгрывается 15 вопросов – 265 баллов. Побеждает участник, набравший наибольшее количество баллов!

4. Интеллектуальная игра «Пётр I – великий реформатор»

Все дети делятся на 3 команды. С каждой командой работают консультанты. Ведущий задаёт вопрос, в течение одной минуты команды сообщают свой вариант ответа консультанту. После этого ведущий называет правильный ответ. Консультанты поднимают табличку с номером команды, если дети ответили верно. Вопросы могут звучать как для всех команд, так и для чётных или нечётных номеров, для капитанов команд и т.д. Вопросы формулируются таким образом, чтобы сначала звучала какая-то информация, а потом задавался сам вопрос. Так же допускаются вопросы-шутки, или на смекалку.

5. Знакомство с оздоровительной гимнастикой Цыгун

Система дыхательных и двигательных упражнений. История возникновения гимнастики. Виды и формы гимнастики Цыгун. Отработка базовых упражнений: подготовка тела, освоение движений, защитная энергия, состояние потока, раскрытие грудной клетки, техники дыхания.

6. Эрудит-игра «Олимпийская регата»

Викторина-тест по олимпийскому движению. Индивидуальный зачёт. Ведущий задаёт вопрос, участники выбирают вариант ответа и пишут его в чат. Разделы викторины: «Верю-неверю», «Третий лишний», «Знатоки олимпизма».

7. Подведение итогов. Открытый микрофон

Закрытие онлайн-лагеря «вКЛЮЧайся». Результаты деятельности лагеря. Оглашение победителей конкурсов, викторин, контента проекта. Рейтинг участников по направлениям.

III. ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ ПРОГРАММЫ «вКЛЮЧайся»

(Срок реализации: 29.06.2020 – 08.07.2020)

Время	Мероприятие	Ответственные
29 июня		
10:00	Установочная встреча	Администрация, педагоги-организаторы
11:00	Знакомство с квадрокоптером. Программирование квадрокоптера на Scratch	Педагог-организатор
12:00	Введение в 3D-моделирование	Педагог-организатор
13:00	3D-моделирование в системе «Openscad»	Педагог-организатор
14:00	Графика и живопись акварелью «Загадочные инициалы»	Педагог дополнительного образования
30 июня		
10:00	Мастер-класс «Секреты гигиенического массажа»	Педагог дополнительного образования
11:00	Удалённое управление квадрокоптером. Составление программ полёта	Педагог-организатор
12:00	3D-моделирование. Построение деталей	Педагог-организатор
13:00	3D-моделирование. Построение деталей	Педагог-организатор
14:00	Живопись. Знакомство с техникой «Непредсказуемая монотипия»	Педагог дополнительного образования

02 июля		
10:00	Викторина «Всё о тигре»	Методист
11:00	Удалённое управление квадрокоптером. Пролёт по трассе	Педагог-организатор
12:00	Экологическое проектирование «Богатство моей малой Родины»	Методист
12:00	3D-моделирование, подведение итогов	Педагог-организатор
13:00	Мультипликационное рисование «Милые мышки»	Педагог дополнительного образования
14:00	Создание анимации. Знакомство с технологией «Stop motion»	Педагог-организатор
03 июля		
10:00	Интеллектуальная игра «Пётр I – великий реформатор»	Педагог дополнительного образования
11:00	Знакомство с ГИС и пространственными данными. Разработка маршрутов	Педагог-организатор
12:00	Экологическое проектирование «Богатство моей малой Родины»	Методист
13:00	Декоративное рисование «Весёлые змейки»	Педагог дополнительного образования
13:00	Мастер-класс «Основы графического дизайна»	Педагог-организатор
14:00	Создание анимации в технике «Stop motion»	Педагог-организатор

06 июля		
10:00	Мастер-класс «Знакомство с гимнастикой Цигун»	Педагог-организатор
11:00	Работа с ГИС. История карт. Отображение маршрута в ГИС-онлайн	Педагог-организатор
12:00	Экологическое проектирование «Богатство моей малой Родины»	Методист
13:00	Прикладное творчество «Живые камни»	Педагог дополнительного образования
14:00	Создание анимации в технике «Stop motion»	Педагог-организатор
07 июля		
10:00	Эрудит-игра «Олимпийская регата»	Педагог дополнительного образования
11:00	Работа с ГИС. Добавление данных в «Openstreetmap»	Педагог-организатор
12:00	Экологическое проектирование «Богатство моей малой Родины»	Методист
13:00	Рисование пастелью «Ночной Владивосток»	Педагог дополнительного образования
14:00	Создание анимации в технике «Stop motion»	Педагог-организатор
08 июля		
12:00	Подведение итогов онлайн-смены. Открытый микрофон	Администрация, педагоги-организаторы

IV. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дополнительное образование детей: векторы развития: материалы международной научно-практической конференции (часть II) / сост. С.Г. Дехаль. Хабаровск: Всероссийский детский центр «Океан», 2016.

2. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений. М.: АРКТИ, 2004.

3. Современное дополнительное образование детей – Мир знаний, Мир сотворчества и партнёрства, Мир профессионализма и успеха: материалы III Всеросс. Брудновских чтений. /под общ. ред. Т.А. Антопольской, О.О. Барышниковой. Курск: ООО «Планета+», 2016.