

Детский оздоровительный лагерь
«Дубки»
Дирекции социальной сферы
Южно-Уральской железной дороги -
филиала открытого акционерного общества
«Российские железные дороги»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ДОЛ «Дубки»

Е. Н. Узякова Е.Н. Узякова

«АА» 11.04.2025г. «АА» 11.04.2025г.



Программа организации отдыха и оздоровления
«Наследники Победы: Храним и помним»

Автор - составитель:

Кулагина Е.И., старший воспитатель

город Оренбург, 2025г.

1.1 Вступление.

Программа организации отдыха и оздоровления ДОЛ «Дубки» ДСС ЮУ ЖД – филиала открытого акционерного общества РЖД **«Наследники Победы: Храним и помним»** направлена на формирование здоровой гармонично развитой личности, воспитание чувства патриотизма и активной гражданской позиции. Данная программа является комплексной. В ее рамках реализуются следующие приоритетные направления:

- оздоровление;
- развитие личности (формирование и развитие эмоционально-волевых качеств);
- освоение коллективной творческой и социально значимой деятельности;
- воспитание патриотизма и гражданственности.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе. Принимая участие в событиях Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», воспитанники получают возможность активно

участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

— Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).

— Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990).

— Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

— Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

— Федеральный закон от 28 декабря 2024 г. № 543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», который вступил в силу с 1 апреля 2025

года.

— Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации».

— Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ "О российском движении детей и молодежи".

— Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

— Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

— Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

— План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).

— Федеральные проекты «Мы – вместе!»,

«Все лучшее – детям», «Университеты для поколения лидеров» (в рамках Национального проекта «Молодёжь и дети», разработанного в соответствии с Указом Президента РФ от 7 мая 2024 г. № 309).

— «Конструктор Дня Первых» (набор методик, технологий и форм организации и проведения воспитательных событий в условиях детского лагеря), 2025 г.

— Программа комплексного развития молодежной политики в Оренбургской области «Оренбуржье – регион для молодых», 2023 г

— Программа воспитательной работы Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». – М., 2023 г.;

— Положение о ДОЛ «Дубки»;

— Правила внутреннего распорядка;

— Программа развития ребенка в детских оздоровительных лагерях ОАО «РЖД» (утверждена распоряжением ОАО «РЖД» от 14.12.2020 г. № 2757/р).

1.2. Актуальность программы

За последние годы в России были предприняты значительные усилия по укреплению и развитию

системы патриотического воспитания граждан Российской Федерации. Патриотическое воспитание представляет собой систематическую и целенаправленную деятельность органов государственной власти, институтов гражданского общества и семьи по формированию у граждан высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины. В настоящее время государство уделяет большое внимание гражданско-патриотическому воспитанию молодого поколения, сохранению уважения и памяти к истории России, к героям Великой Отечественной войны и героям СВО. Формирование у молодого человека уважительного отношения к памяти погибших при защите Отечества, патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству и развитие физического здоровья молодого человека является приоритетными задачами государства и общества в целом.

Одним из направлений гражданско-патриотического воспитания является формирование уважения к своему государству, закону, праву и

ответственности, изучение Конституции РФ и Конвенции о правах ребенка, законов о государственных символах. Сегодняшнее молодое поколение все чаще обращается к истории государственных символов. Это свидетельствует о поиске нравственных ориентиров и духовных ценностей в молодежной среде.

Одна из важнейших задач воспитателей в своей работе – не оставить ребят равнодушными, формировать у них уважительное отношение к закону, государственным символам России, ее многовековой истории, чувство гордости за свое Отечество. Эта задача определяет выбор форм и методов работы в данном направлении.

ДОЛ «Дубки» – это то место, куда стремятся дети, чтобы отдохнуть, найти друзей, проявить себя, ощутить свою значимость, заняться любимым делом. Поэтому необходимо, максимально используя воспитательные возможности временного детского коллектива, всесторонне развить детей, стимулировать их активность и творчество, упорство в преодолении трудностей. Основная задача программы заключается не только в воспитании чувства патриотизма и гордости за

свою страну, Родину, но и в воспитании толерантности, взаимопонимания. Наша страна многонациональна, и людям, живущим рядом, много приходится переживать: любовь, вражду и даже ненависть. Детский возраст является наиболее оптимальным для системы гражданско-патриотического воспитания, так как это период самоутверждения, активного развития социальных интересов и жизненных идеалов. Гражданско-патриотическое воспитание способствует становлению и развитию личности, обладающей качествами гражданина и патриота своей страны.

1.3. Новизна программы

Новизна данной программы заключается в комплексном подходе формирования гражданско-патриотических и духовно-нравственных качеств у обучающихся, использование современных и инновационных форм и методов организации занятий: флешмоб, ток-шоу, фото-квест, проектные сессии, акции, стимулирующие инициативное поведение ребят, а так же реализация их личностного потенциала путем вовлечения в «Движение Первых». Тем самым у обучающихся создается возможность не только

овладеть необходимыми компетенциями, но и применить их в практическом опыте.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа организации отдыха и оздоровления ДОЛ «Дубки» основана на организации профильных смен по направлению деятельности Движения Первых ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ «Время Первых: СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» и профильной смены для организаций отдыха детей и их оздоровления по направлению деятельности Движения Первых ВОЛОНТЕРСТВО И ДОБРОВОЛЬЧЕСТВО «Время Первых: БЛАГО ТВОРИ!». Смены называются «Город доброй памяти» и «Мы помним, гордимся».

Отличительной особенностью программы является то, что она даёт возможность каждому ребёнку попробовать свои силы в разных видах деятельности, выбрать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нём.

1.5. Направленность программы

Программа социально-гуманитарной направленности. Она включает в себя разноплановую деятельность (оздоровление, отдых, воспитание, дополнительное образование), направленную на

развитие детской социальной и творческой активности, воспитание личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения и способностью мыслить и действовать творчески.

1.6. Адресат программы

Программа лагеря предназначена для детей работников РЖД 6-16 лет, не имеющие медицинских противопоказаний, препятствующих пребыванию в лагере, при наличии необходимых медицинских документов.

1.7. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие у детей социальной и творческой активности, формирование осознанной гражданско-патриотической позиции детей, через включение в активную досуговую деятельность.

Задачи программы:

1. Создать воспитательную среду, благоприятную для формирования нравственности и патриотизма ребенка, его гражданской позиции и духовного развития.

2. Формировать у подростков патриотические чувства, активную гражданскую позицию посредством

их участия в познавательных, военно-спортивных, коллективно-творческих мероприятиях.

3. Воспитывать подрастающее поколение в духе любви к Родине, к своей малой Родине, гордости за свою Отчизну, свой родной край, готовности способствовать ее процветанию и защищать в случае необходимости.

4. Прививать навыки поведения и выживания в чрезвычайных экстремальных ситуациях.

5. Создать условия для активного занятия физическими упражнениями, спортом.

6. Обеспечить осведомлённость участников Программы о деятельности Движения Первых

1.8. Ожидаемые результаты

Оценка эффективности реализации программы определяется с помощью мониторинга реализации программы. Достижение ожидаемых результатов, позволит оценить социальный эффект данной программы:

1. Увеличение доли воспитанников, вовлеченной в социально значимые проекты патриотической направленности;

2. Формирование гражданско-патриотического отношения к Родине, уважения к ее истории, культуре, традициям; уважения к государственности России,

готовности к защите своего Отечества.

3. Получение воспитанниками определенных знаний, умений и навыков в военной, спортивной деятельности

4. Улучшение показателей физического развития детей и подростков

5. Включение участников Программы в деятельность регионального отделения российского движения детей и молодежи «Движение Первых».

1.9. Принципы реализации программы

Последовательность и целостность: обеспечение гармоничной совместной работы всех участников Программы;

Природосообразность как приоритет индивидуальных особенностей ребёнка, ценности здоровья участников Программы, социально-психологической поддержки личности и обеспечения благоприятного социально-психологического климата в коллективе;

Культуросообразность образовательной и воспитательной среды, ценностно-смыслового наполнения содержания программных мероприятий;

Гуманизация воспитательного процесса и личностно-ориентированный подход;

Субъект-субъектное взаимодействие участников Программы;

Приоритет инициативности, самостоятельности, самореализации участников Программы, социальное партнёрство в индивидуальной и групповой деятельности участников;

Самоуправление и соуправление как сочетание административного, группового управления и самоуправления, самостоятельности выбора вариантов направлений совместной деятельности;

Информированность и *открытый* информационный обмен участников совместной групповой деятельности.

1.10. Технологии реализации программы

В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии и технологии досуговой деятельности:

- использование в детском оздоровительном лагере **здоровьесберегающих технологий** предполагает формирование навыков здорового образа жизни, культуры здоровья;

- **технология коллективной творческой деятельности** одна из основных в реализации программы. Вся деятельность внутри отряда – коллективная, от принятия решения до реализации задумок. Использование педагогическим коллективом данной технологии способствует решению задачи воспитания общественно-активной личности;

- **игровые технологии** основаны на активизации и интенсификации деятельности детей. Игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

- **технология создания ситуации успеха.** Успех, прежде всего, связан с чувством радости, эмоционального подъема, которые испытывает человек в результате выполненной работы. В результате этого состояния формируются новые мотивы к деятельности, меняется уровень самооценки, самоуважения;

– **технология командообразования**

включает в себя серию специально организованных игр, упражнений, конкурсов, направленных на сплочение коллектива, с целью снижения уровня тревожности, формирования благоприятного психологического климата, выработки коллективных ценностей;

– **технология проектного обучения** – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных и коллективных действий обучающихся и обязательной презентации результатов их работы. Проектную деятельность в ДОЛ «Дубки» можно рассматривать как средство обеспечения сотрудничества детей и взрослых.

1.11. Методы реализации программы

Основой реализации программы является **образовательный блок**, который включает методы убеждения (информация, беседа, рассказ, дискуссия, метод поиска, метод интригующих вопросов, текстовых проблем), методы общения.

Основными методами организации деятельности являются:

— Коллективная творческая деятельность

(КТД)

- Игра (сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуально-познавательные)
- Моделирование ситуаций
- Театрализация (реализуется через костюмирование, обряды, ритуалы)
- Проектная деятельность
- Творческие мастерские
- Состязательность (распространяется на все сферы творческой деятельности)

1. Содержание программы

Программа реализуется на протяжении двух летних смен в 2025 году.

Каждую смену реализуются общесетевые мероприятия программы «Страна железных дорог»: управление собственной жизнью - кольца защиты, командно-стратегическая игра «Железнодорожный вызов», «Железное здоровье», «Железнодорожная игротека».

1.1. Этапы реализации программы

Подготовительный этап: январь – июнь

- кадровое, программно-методическое обеспечение смены;

- разработка игровой модели;
- подготовка творческих событий смены;
- разработка и подбор диагностических методик;
- обучение педагогического отряда;
- разработка концепции смены, подбор методического материала.

Реализация программы профильной смены стоит из трех сменяющих друг друга блоков, разных по длительности.

Организационный этап

Это этап организационного оформления первичных коллективов (определение целей, задач смены, работа на сплочение отрядов, определение перспектив деятельности) – Отрядные дела на данном этапе являются основным средством формирования коллектива, его сплочения: КТД, в том числе малые формы, игры, огоньки знакомств, организационные сборы отряда и др. Общелагерные дела. В начале смены массовые дела отвечают целям и задачам организационного периода и работают на формирование первичных коллективов (отрядов), обеспечивают участие детей в той деятельности, которая им

предлагается (включение в деятельность на когнитивном и эмоциональном уровне): общие сборы лагеря, вечер знакомств, ритуалы, линейка открытия смены, классные встречи. В роли организатора выступает педагогический отряд, задавая образец, эталон для отрядов.

Основной этап

На нем реализуется программа образовательной и воспитательной деятельности профильной смены. Идет активная деятельность отрядов по подготовке дел; реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых на уровне отрядной и общелагерной деятельности. Основными формами работы являются игры на взаимодействие, выявление лидеров; тематический огонёк; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; викторина; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; игра по станциям; анализ дня; сбор; парад; экскурсия с погружением; выставка; отряд в гостях у отряда.

Заключительный этап

На этом этапе планируется подведение итогов деятельности и построение перспектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в деятельности Движения Первых; организация групповой и индивидуальной рефлексии участников смены; создание позитивного настроения на новые встречи и совместные проекты уже в рядах Движения Первых. Формы работы: прощальный огонёк; линейка закрытия; вожатский концерт.

Аналитический этап

Задачи данного этапа:

- анализ итогов смены;
- обобщение результатов работы по программе лагеря.

Содержание деятельности этапа:

- обработка анкет детей и их родителей;
- проведение анализа качественных изменений, произошедших с участниками смены;
- анализ сильных и слабых сторон программы лагеря, её корректировка, при необходимости;
- выработка перспектив деятельности лагеря.

1.2. Направления реализации программы

Практическая реализация цели и задач программы лагеря осуществляется в рамках следующих направлений деятельности:

1. Гражданско-патриотическое направление деятельности включает в себя мероприятия по:

- воспитанию уважительного отношения к национальным традициям и культуре, педагогам, как их носителям;

- формированию национального самосознания, российской гражданской идентичности;

- воспитанию патриотизма и уважения к памяти защитников Отечества, героической истории государства;

- развитию активной социальной позиции детей и подростков.

Формы работы:

- познавательные программы;

- беседы;

- творческие конкурсы;

- акции.

2. Досуговое направление. Под ней понимается часть свободного времени, направленного на развитие и совершенствование духовного и физического начала

детей и подростков, с выделением свободы выбора ими видов деятельности.

Формы работы:

-игровые программы, квесты, викторины;

-праздники;

-КТД;

-занятия в творческих объединениях по интересам.

3. Спортивно-оздоровительное направление.

Данный вид деятельности предполагает организацию мероприятий, направленных на развитие физических способностей детей и подростков, с учетом возможностей и состояния их здоровья, формирование культуры здорового образа жизни.

Формы работы:

-утренняя зарядка;

-спортивные игры и соревнования на свежем воздухе;

-профилактические беседы, встречи.

4. Трудовая деятельность предполагает, как формирование уважительного отношения детей и подростков к людям труда, в особенности работникам

РЖД, так и их приобщение к общественнополезному труду.

Формы работы:

-познавательно-развлекательные, конкурсные программы;

-дежурство по лагерю;

-уборка территории лагеря.

1.3. Информация об оздоровительно-образовательных сменах.

2.3.1 Смена «Город Доброй Памяти»

Модель игрового взаимодействия

Игровая модель смены основана на том, что дети и их наставники окажутся в необычном городе – Городе Доброй Памяти. Жизнь здесь подчинена законам добра и справедливости, а каждый житель города может стать архитектором и созидателем собственных добрых дел. Город еще очень молодой и только готовится принять своих первых жителей, поэтому очень важно подготовить его, построить новые кварталы и проспекты. Своими полезными инициативами, социальными проектами и добрыми делами ребята смогут строить новые дома и здания, создавая вместе город Доброй Памяти.

В ходе смены ребята будут строить виртуальный город, выполнять задания, проходить индивидуальные, групповые и отрядные задания, решать головоломки и заполнять новые участки виртуальной карты.

Каждый отряд становится командой архитекторов, у которых есть задача заполнить карту Города, построить новые здания и объекты. Игровая модель смены представлена в виде большого игрового поля с клетками-ходами и фишками отрядов (каждый отряд может изготовить их самостоятельно).

Каждый день (утром) команда делает свой ход на одну клетку вперед по игровому полю. В результате «хода» команда открывает одно случайное здание. Задача команды придумать/узнать/построить это здание за день (например, проводят социальный проект на определенную тему или определенным образом участвуют в мероприятии). Вечером представитель команды рассказывает, как именно они пытались организовать работу, а утром (после подъема) команда узнает результат своих действий (победа/неудача). Все здания делятся на несколько типов в соответствии с блоками смены.

Существует единый каталог (энциклопедия), где указаны ВСЕ имеющиеся здания игры, а также их особенности (или стратегия постройки и эксплуатации). Страницы этого каталога командам предстоит собирать всю смену. Страницу можно получить либо в ходе общелагерного мероприятия, либо из ящиков призов, заработанных в ходе игр и заданий. При постройке зданий команды получают монеты и право продвинуться еще на один ход вперед. Монеты можно получать либо при постройке зданий, либо в ходе реализации смены (реализация проектов, победы в мероприятиях и т.д.). Монеты можно тратить на ящик призов. Ящики призов бывают трех типов: бронзовый, серебряный и золотой.

Бронзовый (30 монет) – содержит 3 случайные карточки (это могут быть как страницы каталога, так и другие карты).

Серебряный (40 монет) – содержит 5 случайных карточек, 1 из которых – ТОЧНО страница каталога.

Золотой (50 монет) – содержит 7 случайных карточек, 2 из которых – ТОЧНО страницы каталога.

Ящики призов можно покупать в любой момент смены или не покупать вовсе. Помимо страниц каталога

в ящике призов могут обнаружиться другие коллекционные карты, которые можно обменять на РЕАЛЬНЫЕ бонусы (например, пропуск зарядки, лицензия на опоздание, встреча рассвета с вожатыми и т.п.) Большая часть таких карт являются составными, т.е. необходимо собрать коллекцию из 4–8 таких карточек для возможности их активировать.

Каталог зданий – Приложение № 1

Система детского самоуправления

В лагере важным элементом детского самоуправления является делегирование старшим детям части функций вожатого, руководителя кружка, тренера по принципу «дети – детям». Это стало возможным благодаря поддержке ОАО «РЖД» детской инициативы, оформленной в виде социального проекта. Работа ведется в формате профильного отряда наставников – детей, прошедших соответствующую подготовку. В начале смены избирается лидер лагеря, который координирует общественную деятельность старших отрядов.

Детское самоуправление в ДОЛ «Дубки» создается для решения вопросов организации, содержания

деятельности лагеря, развития позитивных личностных качеств детей:

- на уровне лагеря,
- на уровне отряда.

На уровне отряда: на первом организационном сборе выбирают дежурного командира. Срок его полномочий определяет сам отряд, но, в основном, это 1 день. По истечении времени проводится анализ работы, происходит смена обязанностей. Дежурный командир совместно с педагогами данного отряда координирует план работы на следующий день и распределяет работу в детском коллективе (выбираются ответственные за различные направления деятельности). Дежурные командиры всех отрядов составляют Совет дежурных командиров:

- обсуждает программу дня;
- вносит предложения по совершенствованию жизнедеятельности детей;
- принимает решения о поощрениях детей;
- способствует развитию само - и самоуправления в отряде и лагере;

- анализирует результаты мероприятий (и отрядных, и общелагерных) и подводит итоги работы дня.

На уровне лагеря: с 2006 года в лагере действует инструкторский

отряд «РЖДелики» (отряд организаторов летнего отдыха) - подростки с 12 лет, отдыхающие в данном лагере не менее 3-х смен (т.к. лагерь ведомственный, то от 60%-80% детей имеют возможность отдыхать каждую смену на протяжении всего допустимого возраста). Права и обязанности отряда регламентируются «Положением об инструкторском отряде». Обучение членов инструкторского отряда проводится в течение года на базе ДК «Экспресс».

Решение о вступлении в инструкторский отряд новых членов принимается на общем собрании инструкторского отряда большинством голосов членов отряда. Стажерский срок устанавливается для того, чтобы определить на какое индивидуальное звание следует аттестовать конкретного кандидата в инструктора. На время стажерского срока кандидат именуется «Инструктор - стажер». Отряд инструкторов

избирает из своего состава комиссара, который организует работу членов отряда. В отряде есть своя символика и экипировка.

Основное предназначение инструкторского отряда - разработка проекта смен очередного летнего сезона, а непосредственно в период смены - подготовка и проведение общелагерных мероприятий. Кроме этого, в дни, когда нет крупных общелагерных дел, члены отряда ежедневно встают на отряд по графику, разработанному комиссаром отряда с целью организации отрядной работы и помощи вожатому.

На уровне отряда самоуправление складывается через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда, представляющих интересы отряда в общих делах лагеря.

Структура самоуправления строится с учетом уклада ДОЛ «Дубки», тематической и игровой модели смены, с определением необходимости создания органов для координации всех сторон жизни в отряде, в организации отдыха детей и их оздоровления, выбора их названия (советы, штабы, клубы) и возложения поручений на них.

Система мотивации и стимулирования

Наличие системы стимулирования:

— система ежедневного выбора отрядом самого активного участника дня (рейтинг социальной продуктивности);

— публичная оценка индивидуальных достижений участников в различных видах познавательной деятельности и конкурсных процедурах (призы, медали, грамоты);

— демонстрация достижений через символические знаки отличия программы (значки, наклейки, браслеты).

План - сетка

Содержание мероприятий *Приложение № 2*

День смены	Наименование мероприятия
1 день утро	-Встреча детей, распределение по отрядам, заселение
вечер	-Знакомство с лагерем -Огонек знакомств -Общелагерный вечерний круг
2 день утро	-Утренний круг -Общелагерный организационный сбор;

	-Управление собственной жизнью. Кольца защиты. Старт игры «Вызов»/ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека (Старшие/ средние/ младшие) -Организационный сбор в командах «Создание эффективной команды»
вечер	-Акция «Читаем детям о войне» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Верёвочный курс «Весёлый клубок» -Вечерний круг
3 день утро	-Утренний круг -Игры в отряде на сплочение и взаимодействие -Линейка открытия смены и летнего сезона 2025 года «Город Доброй Памяти»
вечер	-Вечер «Здравствуйте» -Вечерний круг
4 день утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Конкурсно - игровая программа «Раз, два, три, четыре, пять- выходи играть!»

вечер	-Старт БЭИГ -Отрядное мероприятие «Игровые посиделки» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Конкурс отрядных уголков -Акция «Читаем детям о войне» -Вечерний круг
5 день «Кто такие волонтеры?» утро	-Утренний круг в отрядах -Образовательный блок «Волонтер - кто это?» -Запуск системы социальных проектов «Архитекторы добрых дел» -Самоаттестация. Час социологических исследований
вечер	-Маршрутная игра «Виды волонтерства» -Подготовка к вечернему делу -Конкурс для девочек «Городская кокетка» -Вечерний круг
6 день «Мы в Движении»	-Торжественная линейка Первых -Классная встреча -Проектная сессия «Открывая горизонты»

утро	
вечер	-Коллективное творческое дело «Мы в Движении» -Посвящение в Первые Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»
7 день «Социальное волонтерство»	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека -Образовательный блок «Социальное волонтерство» -Проект «Внуки по переписке»
вечер	-Общелагерное интерактивно-познавательное дело «Гайдаровский урок» -Отрядное мероприятие «Во славу ратных дел» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Просмотр кинофильма «Тимур и его команда» -Акция «Читаем детям о войне»
8 день «Мы	-Торжественная линейка «Год железнодорожной славы»

Дети РЖД» утро	-Классная встреча -Игра по станциям «Открывая возможности ЖД»
вечер	-КТД «Будущее с РЖД» -Фестиваль «Живые картины БАМа»
9 день «Событийное волонтерство» утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Событийное волонтерство» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)
вечер	-Старт спартакиады «Быстрее, выше, сильнее» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Общелагерное мероприятие «Крепость духа» -Вечерний круг
10 день «Патриотическое	-Утренний круг -Образовательный блок «Патриотическое волонтерство» -Архитекторы добрых дел (реализация

волонтерство» утро	социальных проектов, защита проектов) -Подготовка к интеллектуальной игре
вечер	-Игра по станциям «Победная Россия» -Акция «Читаем детям о войне» -Интеллектуальная напольная игра «Путешествую по России» -Вечерний круг
11 день «Спортивное волонтерство» День дублера утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -КТД «Мы – Здоровая Россия» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)
вечер	-Образовательный блок «Спортивное волонтерство» -Спартакиада «Быстрее, выше, сильнее» -Танцевально-акробатический конкурс команд групп поддержки «Мы за ЗОЖ» -Вечерний круг
12 день	-Утренний круг

«Культурное волонтерство» (родительский день) утро	-Образовательный блок «Культурное волонтерство» -Концерт для родителей «Мы – дети РЖД»
вечер	-Съемка коротких видеороликов о книгах -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Создание инсталляции «Доброе сердце, добрые руки» -Вечерний круг
13 день «Медиа волонтерство» утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Медиаволонтерство» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)
вечер	-Фотокросс «Помогать – это круто» -Самоаттестация

	-Конкурс социальных видеороликов «Твой взгляд» видеороликов про книги -Вечерний круг
14 день «Экологическое волонтерство» Утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Экологическое волонтерство» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)
вечер	-Экологическая игра по станциям. Турнир -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Игра «Оренбургское сафари» -Вечерний круг
15 день День Памяти утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -КТД «Смелые сердца» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)

вечер	-Акция «Читаем детям о войне» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Литературно-музыкальная гостиная «Песни опаленные войной» » -Просмотр кинофильма «Лошадка для героя» -Вечерний круг
16 день «Волон терство безопас ности» утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка. -Образовательный блок «Волонтерство безопасности» -Встреча с представителями отдела безопасности на транспорте «Школа безопасности»
вечер	-Командно-стратегическая игра ВЫЗОВ -Отрядный огонёк «Золотое сердце»
17 день «Медиц инское волонт ерство»	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка. -Образовательный блок «Медицинское

утро	волонтерство» -Архитекторы добрых дел (реализация социальных проектов, защита проектов)
вечер	-Акция «Читаем детям о войне» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Мастер-класс «Как создать волонтерский отряд» -Вечерний круг
18 день «Мы с Россией» » утро	-Утренний круг, Акция «Письмо другу» -Торжественная линейка «Это моя Россия» -Тематическое ПЧП «О главном» -Ярмарка «Многообразие в единстве
вечер	-Классная встреча -Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» -Вечерний круг «Мы вместе»
19 день «День добровольца» утро	-Утренний круг в отрядах -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка. -Собеседование с желающими принять участие в конкурсе

	«Я – Доброволец» и «Доброволец Юниор»
вечер	-Презентация и защита социальных проектов участника конкурса «Я – Доброволец» -Закрытие акции «Читаем детям о войне» -ОМЛ Ярмарка -Вечерний круг
20 день	-Утренний круг
	-Линейка закрытия смены
утро	-ОЛМ «Самые, самые!»
вечер	-Общелагерное мероприятие «Спасибо» -Городской Бал. Создай свой город. -Вечерний круг «Мы вместе». Прощальный огонек
21 день.	Отъезд детей

2.3.2 Смена «Мы помним, гордимся»

Модель игрового взаимодействия

В первый день смены в игровой форме происходит распределение и закрепление за каждым отрядом одного-двух памятных дней, посвящённых двум историческим деятелям. Это происходит в первый

день Программы в форме игрового аукциона. Каждый лот аукциона, связанный с исторической личностью, позволяет участникам в перспективе получить 15 больше почётных орденов. Итогом является демонстрация орденов на последнем параде, который завершает смену. Первые три отряда-победителя, набравшие за 1-2 дня смены больше баллов, на историческом аукционе 2-го дня выбирают лоты первыми. В ходе реализации Программы смены отряды самостоятельно готовят сценарий (по разработанным на каждый день методическим рекомендациям), организуют и проводят, оценивают результаты двух тематических, общих для всех мероприятий. По итогам оценивания отряд организаторов распределяет между остальными ордена 1, 2, 3-й степени

Система мотивации и стимулирования

Орден – особый знак отличия, выдаваемый за качественное исполнение технического задания. У каждого тематического дня смены есть свои «ордена» имени той или иной исторической личности, которой посвящён день. Орден – средство фиксации качественных групповых достижений и одновременно средство стимулирования познавательной и творческой

активности участников. Индивидуальные достижения участников внутри отряда (по итогам анализа дня) фиксируются знаком ордена или медалью. Их распределение зависит от признания уровня вовлеченности и активности отдельных участников в групповые творческие дела. Вручение орденов – церемония начала тематического дня, адекватная система стимулирования активности и учёта групповых достижений участников предыдущего дня, средство поощрения инициативности, ответственности и самостоятельной деятельности участников. Ордена группой организаторов мероприятий вручаются каждый раз на утренней линейке по итогам предыдущего тематического дня. Ордена изготавливают участники самостоятельно внутри каждого отряда! Система орденов:

- Орден Петра Великого – морское дело
- Орден Юрия Гагарина – космонавтика
- Орден Александра Пушкина – литература
- Орден Галины Улановой – хореография
- Орден Георгия Жукова – военное дело
- Орден Михаила Ломоносова – наука, образование
- Орден Фёдора Шаляпина – музыка

- Орден Александра Горчакова – дипломатия
- Орден Александра Роу – кинематограф, фольклор, сказки
- Орден Риммы Ивановой – милосердие, благотворительность
- Орден Марины Цветаевой – поэзия
- Орден Дмитрия Босыя – труд (труженики тыла).

Общие критерии оценивания

1. Соответствие цели: имеется в виду соответствие сценария мероприятия и постановки требованиям методических рекомендаций и содержанию творческого задания.

2. Оригинальность и креативность: оценивается степень, в которой работа демонстрирует креативность, новаторство и использование уникальных идей или подходов.

3. Качество исполнения: относится к качеству выполнения группового задания, включая такие факторы, как организация, ясность, последовательность, точность, внимание к деталям и общее представление.

4. Командная работа: оценивается слаженность командной работы.

5. Включенность аудитории: оценивается

заинтересованность других участников и организационная эффективность мероприятия.

Внутри отряда, на анализе дня, участники распределяют внутри медали, посвящённые конкретной исторической личности, также трёх степеней. Медали вручаются за групповое признание активного участия в индивидуальных и групповых формах деятельности, за содействие формированию личной и групповой ответственности, за закрепление патриотических ценностей и смыслов через участие в разработке сценариев групповых мероприятий и их реализации, вовлечение остальных участников отряда в творческую деятельность. Реализация профильной смены предполагает воспитательный и образовательный компоненты.

План-сетка смены

Содержание мероприятий *Приложение № 3*

День смены	Наименование мероприятия
1 день	-Встреча детей, распределение по отрядам,

утро	заселение
вечер	-Знакомство с лагерем -ОЛМ «Клуб веселых и находчивых» -Огонек знакомств
2 день. Алексан др Невский утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка и поднятие флага, презентация героя -Управление собственной жизнью. Кольца защиты. Старт игры «Вызов»/ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка (Старшие/ средние/ младшие) -Организационный сбор в командах «Создание эффективной команды» -Образовательный блок «Александр Невский»
вечер	-Акция «Читаем детям о войне» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -ОЛМ «Исторический аукцион» -Верёвочный курс «Весёлый клубок» -Вечерний огонек
3 день. Петр	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак

Первый утро	-Игры в отряде на сплочение и взаимодействие -ЛМ Линейка открытия смены 2025 «Мы помним, гордимся». Презентация героя -Образовательный блок «Петр Первый»
вечер	-Вечер «Здравствуйте» -Вечерний огонек
4 день. Юрий Гагарин утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Конкурсно - игровая программа «Космическое путешествие» -Образовательный блок «Юрий Гагарин»
вечер	-Старт БЭИГ -Отрядное мероприятие «Игровые посиделки» -Составление интеллект-карты по теме «Юрий Гагарин – Первый в космосе». -Конкурс отрядных уголков

	-Просмотр фильма «Первый в космосе» -Вечерний огонек
5 день «Мы в движении? » утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка Первых, вручение орденов -Классная встреча -Проектная сессия «Открывая горизонты»
вечер	-Коллективное творческое дело «Мы в Движении» -Посвящение в Первые -Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче»
6 день. Александр Пушкин утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Образовательный блок «Любимый Пушкин» -Самоаттестация
вечер	-Работа площадок (мастер-классы) «У Лукоморья Дуб зеленый» -ОЛМ «Царевна-Лебедь»

	-Вечерний огонек
7 день «Мы - дети РЖД»	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка «Год железнодорожной славы», вручение орденов -Классная встреча -Игра по станциям «Открывая возможности ЖД»
вечер	-КТД «Будущее с РЖД» -Фестиваль «Живые картины БАМа» -Вечерний огонек
8 день. Георгий Жуков утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Георгий Жуков»
вечер	-Активности по площадкам «Жить - Родине служить»

	-Отрядное мероприятие «Во славу ратных дел» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -ОЛМ Смотр строя и песни -Акция «Читаем детям о войне» -Вечерний огонек
9 день. Федор Шляпин н утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка. -Образовательный блок «Федор Шляпин»
вечер	-Старт спартакиады «Быстрее, выше, сильнее» -Операция «Ходим друг к другу в гости -ОЛМ «Голос»» -Вечерний огонек
10 день «Быть с Россией» утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов

	-Тематическое творческое дело «О главном» -Ярмарка «Многообразие в единстве»
вечер	-Классная встреча -Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» -Вечерний огонек
11 день. Алексан др Горчако в утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Александр Горчаков»
вечер	-Игра по станциям «Победная Россия» -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Съемка и монтаж видеороликов о совете героя -Акция «Читаем детям о войне» -Вечерний огонек
12 день.	-Подъем, зарядка, утренние режимные

Александр Роу утро	моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Александр Роу»
вечер	-Просмотр сказок А.Роу -Кинофестиваль «Если бы мы жили в сказке Александра Роу» -Вечерний огонек
13 день. Галина Уланова утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Галина Уланова»
вечер	-Работа по площадкам «Танцевальный флешмоб» -Танцевальный батл «Зажигаем звезды» -Вечерний огонек

14 день Наследники железнодорожной славы утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов -Мероприятие «120 лет Роспорфжелу» -Концерт для родителей «Мы – дети РЖД»
вечер	-Съемка коротких видеороликов о РЖД -Операция «Ходим друг к другу в гости» -Мероприятие совместно с ветеранами РЖД -Просмотр видеороликов «Мы наследники РЖД» -Вечерний огонек
15 день. Михаил Ломоносов утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Михаил Ломоносов»
вечер	-Интеллектуальная игра

	«Везде исследуйте всечасно, что есть велико и прекрасно» -Спартакиада «Быстрее, выше, сильнее» -Спартакиада «Быстрее, выше, сильнее» -Акция «Читаем детям о войне» -Вечерний огонек
16 день. День памяти. Игра вызов. утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов -Командно-стратегическая игра ВЫЗОВ -КТД «Смелые сердца»
вечер	-Литературно-музыкальная гостинная «Песни опаленные войной» -Просмотр кинофильма «Лошадка для героя» -Вечерний огонёк
17 день. Римма Иванова утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/

	Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Римма Иванова» -Встреча с волонтерами «Благотворительность что это?»
вечер	-Проектный интенсив «Быть волонтером - значит делать» -Операция «Ходим друг к другу в гости -Мастер-класс «Как создать волонтерский отряд» -Вечерний огонек
18 день. Мария Цветаева утро	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак -Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротека. -Образовательный блок «Мария Цветаева»
вечер	-Акция «Читаем детям о войне» (стихи) -Литературное кафе (теневого театр) -Вечерний огонек
19 день. Дмитрий	-Подъем, зарядка, утренние режимные моменты (УРМ) + уборка комнат, завтрак

Босый утро	-Торжественная линейка, поднятие флага, вручение орденов, презентация героя. -Управление собственной жизнью. Кольца защиты./ Железное здоровье/ Железнодорожная игротка. -Образовательный блок «Дмитрий Босый»
вечер	-Закрытие акции «Читаем детям о войне»- -ОМЛ Ярмарка -Вечерний огонек
20 день утро	-Утренний круг -Линейка закрытия смены. Парад «Тысячелетие России» -ОЛМ «Самые, самые!»
вечер	-Общелагерное мероприятие «Спасибо» -ОЛМ «Талантами полнится земля Русская» -Прощальный огонек
21 день.	Отъезд детей

3. Организационные условия реализации программы

3.1. Партнёрское взаимодействие с

общественными и молодёжными организациями.

Партнёрское взаимодействие с общественными и молодёжными организациями в рамках реализации программы воспитания в ДОЛ «Дубки» предполагает совместную деятельность с различными организациями, которые разделяют цели и задачи воспитания, ценности и традиции уклада организации:

- профсоюз ДОРПРФЖЕЛ ЮУЖД;

- Региональное отделение Российского движения детей и молодежи «Движение Первых»;

- Волонтерская организация «Берегини Оренбуржья»

- Волонтерская организация «Серебряные волонтеры РЖД»

- Комитет по молодежной политики ОАО «РЖД».

Формы такого взаимодействия:

- **Участие представителей организаций-партнёров** в проведении отдельных мероприятий в ДОЛ «Дубки»

- **Проведение на базе организаций - партнёров** отдельных мероприятий, акций воспитательной направленности.

- **Социальные проекты,** которые совместно разрабатывают и реализуют подростки с организациями-партнёрами.

Партнёрское взаимодействие создаёт многоуровневую систему поддержки и способствует более эффективной реализации программы воспитания, развитию социальных навыков у детей.

3.2. Взаимодействие с родительским сообществом.

Реализация программы предусматривает следующие форматы взаимодействия с родителями (законными представителями) детей.

- информирование до начала работы об особенностях воспитательной работы, сроках летнего отдыха, режиме работы лагеря через сайт, социальную сеть ВК;

- участие в собраниях РОСПРОФЖЕЛ с информацией о работе лагеря;

- размещение информационных стендов в местах, отведенных для общения детей и родителей с полезной информацией; - организация времени посещения для родителей в соответствии с расписанием лагеря;

-участие родителей в общелагерных мероприятиях (Классные встречи) и родительском концерте

-участие в анкетировании:

-целевое взаимодействие с законными представителями детей из особых категорий.

3.3. Кадровое обеспечение программы

Кадровое обеспечение будет представлять собой комплекс мер социально-педагогической поддержки деятельности педагогического коллектива и конкретных педагогов, являющихся непосредственными авторами и исполнителями основного содержания программы. Участие вожатых в различных видах деятельности будет способствовать росту их профессионального мастерства. Подготовка к смене ведется на занятиях в Школе вожатых (2 раза в неделю). По итогам занятий сдается экзамен по теории работы в лагере актива, а также организуются каждым вожатым не менее 2 мероприятий с детьми. Вожатые готовят концепцию отрядной работы, методические материалы для смены, комплектуют банк необходимой к смене информации.

Кадровое обеспечение смены:

– Руководитель смены – 1 чел

- Старший вожатый – 1 чел.
- Старший воспитатель – 1 чел.
- Отрядные вожатые – 8 чел
- Методическая и инструкторская служба – 3 чел.
(тренера).
- Отрядные воспитатели – 19 чел.
 - Педагоги дополнительного образования – 3 чел.
- Общее количество педагогического отряда – 37 чел.

3.3. Информационно-методическое обеспечение.

Информационно-методическое обеспечение программы предполагает информационное, образовательное, аналитическое направления.

Информационное направление включает в себя:

- наличие программы лагеря;
- наличие дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, реализуемых в рамках программы;
- должностные инструкции персонала лагеря;
- информационный стенд, содержащий название лагеря, девиз, речёвку, песню, план мероприятий,

-информационный стенд «Для вас, родители»,
содержащий информацию о режиме дня, деятельности,
достижениях детей;

-стенд для выставки работ детей;

-методические материалы по содержанию смены;

-папки-накопители с материалами для
подготовки к мероприятиям различной направленности
в рамках смены.

А также электронные информационные
источники:

-<https://summercamp.ru/> - вопросы организации
жизнедеятельности в лагере;

https://obrbratsk.ru/upload6/Metodichesike_rekomendacii_dlya_klassnyh_ru_kovoditelej_Moe_bezопасное_leto_.pdf – методические рекомендации
«Моё безопасное лето»;

<https://obrbratsk.ru/upload/iblock/otkagic%20ot%20kurenija.pdf> – буклет по профилактике табакокурения;

-<https://kladraz.ru/scenari/dlja-letnego-otdyha> –
кладовая развлечений.

Образовательное направление включает в себя:

-проведение обучающих занятий для педагогов;

-консультации для педагогов;

Обучающие занятия для педагогов

Тема занятия	Период проведения	Основная задача проведения
Организация работы лагеря	Перед сменой	Актуализация знаний о методах взаимодействия с детьми; знакомство с направлениями деятельности по программе
Организация безопасности жизнедеятельности в лагере	Перед сменой	Создание условий для полноценного и безопасного отдыха, сохранение здоровья
Содержание и технологии оргназации жизнедеятельности детей в основной и заключительный периоды лагерной жизни	Первые дни смены	Знакомство с алгоритмами ключевых дел смены, принципами самоорганизации детей в лагере.

Консультации для педагогов

Тематика консультаций	Период проведения
Особенности работы в разновозрастном отряде. Создание благоприятного климата во временном детском коллективе.	1 неделя лагерной смены
Активизация творческой Социальной активности.	2 неделя лагерной смены
Коррекция поведения детей	2-3 неделя лагерной смены

Аналитическое направление включает в себя:

-проведение диагностических исследований;

-промежуточные и итоговое совещания;

систематизацию результатов реализации программы.

Диагностические исследования	Период проведения	Диагностический инструмент арий
Входная диагностика	Первый день смены	Анкета
Наблюдение за	Основной период	Карта

уровнем творческой и социальной активности	смены	наблюдения
Наблюдение за навыками межличностного взаимодействия детей	Основной период смены	Карта наблюдения
Выявление удовлетворенности детей от участия в программе лагерной смены	Заключительный период смены	Анкета
«Педагог глазами ребёнка»	Заключительный период смены	Анкета
Удовлетворенность родителей и организацией и содержанием деятельности лагеря	Заключительный период смены	Анкета

Тематика совещаний.

Анализ итогов смены и систематизация результатов реализации программы осуществляются на аналитическом этапе реализации программы.

3.4. Материально-техническое обеспечение программы

– Комплект звуковой аппаратуры (колонки, микрофоны, коммутация) для одновременного обеспечения нескольких площадок – 2 комплекта.

– Наличие крытых и открытых площадок для проведения образовательного блока (4-5 площадок), которые могут работать одновременно.

- Проектор и экран для организации образовательного блока и визуального эффекта на

Тематика совещаний	Период проведения
Результаты входной диагностики. Определение хода поставленных в программе задач	1 день лагерной смены
Анализ ключевых мероприятий смены	Окончание основного этапа лагерной смены
Организация диагностических исследований по программе	Заключительный этап лагерной смены
Результаты диагностических исследований по Программе.	Заключительный этап лагерной смены

мероприятиях – 2 комплекта.

– Ноутбук или стационарный ПК – 2шт.

- Принтер ЧБ – 1 штука.
- Принтер цветной – 1 шт.
- Комплект светового оборудования – 1 комплект.
- Роутер, модем – 2 штуки.
- Костюмы и декорации.
- Театральный реквизит.
- Спортивный инвентарь.
- Канцелярские товары

4.Механизм оценивания эффективности реализации программы.

Механизм оценивания эффективности реализации программы воспитания в ДОЛ «Дубки» включает в себя различные методы и критерии, которые позволяют определить результативность программы.

- Анкетирование детей на начальном этапе и в конце смены.
- Наблюдение за поведением детей во время игр, которое позволяет выявить лидерские качества и уровень коммуникативности.
- Анализ участия отряда в общелагерных творческих делах, уровня активности и достижений.

– Мониторинг-карта — форма обратной связи, которая позволяет ежедневно оценивать эмоциональное состояние детей.

– Лист впечатлений — инструмент, который помогает получить от детей отзыв о проведённых мероприятиях и жизни в лагере.

– Рейтинг личностного роста — сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклад в дела коллектива.

Критерии оценки эффективности программы:

– качество организации отдыха детей;

– использование новых методик и технологий по привитию детям навыков здорового образа жизни;

– привлечение родителей и социальных партнёров к реализации программы смены;

– адекватность и эффективность содержания, форм и методов работы с детьми разных возрастных категорий, учёт интересов и потребностей детей;

– сочетание традиционных и инновационных технологий воспитательно-образовательного процесса;

- наличие в лагере объединений дополнительного образования детей;
- использование различных форм организации детского самоуправления;
- удовлетворённость детей и родителей результатами процесса воспитательно-оздоровительной работы.

На основе полученных данных в конце смены подготавливается аналитический отчёт о результатах реализации программы, а также собираются фото- и видеоматериалы.

Критерии оценки качества реализации программы	Показатели критерия	Способ оценивания уровня достижений
Уровень творческой и социальной активности	- ребёнок является инициатором различных способов организации деятельности по программе. Ищет к ним новые подходы	Наблюдение за уровнем творческой и социальной активности (Приложение 4)

	и решения, проявляет творческий подход в большинстве ситуаций; - ребёнок постоянно является организатором творческих дел; вовлекает туда окружающих; старается каждому поручить посильное задание, осуществляет их деятельностное сопровождение и контроль результатов дела	
Сформирован ность положительно го имиджа	-у ребёнка наблюдается доверие к педагогу, присутствует интерес и	Анкетирование (Приложение 5)

педагога и позитивно личностного отношения к нему	потребность в общении с ним	
Уровень навыков межличностно го взаимодействи я с взрослыми и сверстниками	- способность конструктивно взаимодействовать с взрослыми и сверстниками в различных ситуациях; - адекватная оценка результатов межличностного взаимодействия	Наблюдение (Приложение 6)
Удовлетворен ность детей	-оправданность ожиданий от смены; -наличие личностных изменений; -желание вновь посетить	Анкетирование (Приложение 7)

	лагерь	
Удовлетворенность родителей организацией и содержанием деятельности лагеря	-организация жизнедеятельности лагеря; -качество проводимых мероприятий; -насыщенность смены мероприятиями различной направленности; -психологический климат; материально-техническое обеспечение лагеря	Анкетирование (Приложение 8) Письменные отзывы родителей
Качество, организуемой деятельности	-соответствие реализации основной содержательной идеи программы; -адекватность	-Оценка дела детьми-участниками. Посещение дела представителями административн

	содержания, форм и методов работы, их соответствие возрасту и интересам детей; -детская активность; -воспитательный эффект	ой группы, методистами последующий его анализ с педагогом
--	--	---

5.Факторы риска

– Низкая активность детей. Можно повысить мотивацию к творческой, познавательной и социально-значимой деятельности с помощью игровых технологий.

– Неблагоприятные погодные условия. Нужно планировать деятельность с учётом погодных условий, корректировать программное содержание.

– Конфликтные ситуации во временных детских коллективах. Можно организовать отрядные мероприятия с целью сплочения коллектива, проводить тематические занятия, консультации, тренинги.

– Травматизм. Своевременный инструктаж по ТБ, исключение травмоопасных ситуаций.

– Эмоциональное выгорание педагогов.
Проводится четкое распределение обязанностей;
объединение коллективных усилий в сложных
ситуациях; стимулирование деятельности

Для минимизации рисков проводится самоанализ
воспитательной работы каждую смену.

6. Система обратной связи

Система обратной связи, предназначенная для
обсуждения итогов реализации программы и выражения
мнения об удовлетворённости качеством
предоставляемых услуг, осуществляется посредством:

-сообщества родителей в социальной сети
ВКонтакте;

- отзывов детей и родителей на предприятии, в
книге отзывов и пожеланий организации

7. Список используемой литературы

1. *Арсенина Е.Н.* Энциклопедия детских игр.
Развивающие, психологические, музыкальные, подвижные
игры / Е.Н. Арсенина, О.Л. Матюшкина, С.А. Хромова. –
Ярославль: Академия развития, 2007. – 256 с.

2. *Бесова М.* Веселые игры для дружного
отряда. Праздники в загородном лагере / М. Бесова. –

Ярославль: Академия развития; Академия холдинг, 2004.
– 159 с.

3. *Бурмистрова, Е. В.* Методика организации досуговых мероприятий: учебное пособие / Е. В. Бурмистрова. – 2-е изд. испр. и доп. – М., Юрайт, 2018. – 150 с.

4. *Вайндорф-Сысоева, М. Е.* Организация летнего отдыха детей и подростков: учебное пособие / М. Е. Вайндорф-Сысоева. – 2-е изд., испр. и доп. – М., Юрайт, 2017. – 160 с.

5. Военно-спортивные игры. 7-11 классы / авт.-сост П.Ф. Куклин, Л.А. Тетушкина, Л.А. Лаврова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 173 с.

6. *Гончарова, Е.И.* Школьный летний лагерь: методическое пособие / Е. И. Гончарова, Е. В. Савченко, О. Е. Жиренко. – М., ВАКО, 2019. – 159 с.

7. *Дмитриев В.Н.* Игры на свежем воздухе / В.Н. Дмитриев. – М.: Издательский Дом МСП, 1998. – 240 с.

8. *Дударчик, С. В.* Нескучный досуг: сборник сценариев / С. В. Дударчик. – Минск, МГДДиМ УО "Минский государственный дворец детей и молодежи", 2014. – 50 с.

9. Летний детский отдых: копилка материалов в помощь воспитателям и вожатым оздоровительных лагерей / автор-составитель: Г. Л. Шереш. – 10-е изд. – Мозырь, Содействие, 2017. – 226 с.

10. *Савельев, Д. А.* Мастер-класс для вожатых: пособие для педагогов дополнительного образования: методическое пособие / Д. А. Савельев. – М., ВЛАДОС, 2015. – 128 с.

11. Сборник лучших практик в сфере отдыха и оздоровления детей / рецензент: Титаренко Е.С., кандидат философских наук, директор Регионального модельного центра дополнительного образования детей Ханты-Мансийского автономного округа Югры. – Югра, Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа, 2020. – 292 с.

12. *Титов, С. В.* Здравствуй, лето: в помощь организаторам летнего отдыха детей: методическое пособие / С. В. Титов. – Волгоград, Учитель, 2017. – 127 с.

13. Эффективная программа детского отдыха: пособие по созданию шедевра: учебно-методическое пособие / авторы-составители: Н.В. Вервинская, А.А.

Данилков, А.В. Саморуков. – Новосибирск, ГАУК НСО НГОНБ, 2020. – 72 с.

14. Игротека педагога / сост. А.Г. Баковец. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с.

15. Игры на свежем воздухе / авт.-сост. В.В. Маркевич. – М.: АСТ; Минск: Харвест, 2005. – 112 с.

16. *Камакин О.Н.* Ты стал Вожатым... Что делать? / О.Н. Камакин // Воспитание школьников. – 2016. – № 5. – с. 60-65.

17. Командные игры-испытания. Сборник игр подвижные игры / Е.А. Петровский. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2007. – 48 с.

18. Командные игры-испытания. Сборник игр. КИПАРИС-8 / авт.-сост. Ю.Д. Беляков. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 192 с.

19. *Конькова О.С.* Маршрутами вожатского лета: Из опыта работы в детском оздоровительном лагере: учеб. - метод. Пособие / О.С. Конькова, О.С. Мордасова. – Мичуринск: МГПИ, 2005. – 135 с.

20. Методика организации летнего отдыха детей и подростков / А.Г. Гоголев, Е.В. Андреева: учеб. пособие. – Пятигорск: ПГЛУ, 2009. – 173 с.

21. *Пенькова Л.А.* Под парусом Лето плывет по Земле (организация работы тематических площадок в летний период) / Л.А. Пенькова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2006. – 288 с.
22. *Петров М.В.* Летние праздники и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – М.: ТЦ «Сфера», 1999. – 128 с.
23. Позывные лета – 2 / под общ. Ред. Н.В. Макаренко. – М.: Народное образование, Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. – 368 с.
24. *Полонис К.* Дети на отдыхе / пер. с чешск. З. Махитки. – М.: Культура и традиции, 1995. – 384 с.
25. *Титов С.В.* Ура, каникулы! Библиотека вожакого / С.В. Титов. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 128 с.
26. *Шаульская Н.А.* Летний лагерь: день за днём. Навстречу чудесам. Праздники, конкурсы, тематические дни / Н.А. Шаульская, О.А. Лифшиц. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.

8. Приложения

Приложение 1.

Каталог заданий для смены «Город Доброй Памяти»

Культура

1. Дворец культуры.

Основные характеристики: Региональный центр культуры. В учреждении располагаются кружки и секции для детей и взрослых, проходят творческие мероприятия, концерты местных коллективов, самодеятельных коллективов, таких как хор ветеранов, клуб авторской песни, студия рисования.

Проекты, связанные с волонтерством:

Лаборатория успеха. Креативная лаборатория «Прожектор». Культурный квест. Всероссийская акция «Декламируй»

Что нужно сделать для постройки: Для постройки здания команде нужно организовать общелагерный мастер-класс по любому из направлений культуры (песня, игра на гитаре, рисование, декоративно-прикладное творчество).

Сколько монет: 250.

2. Театр.

Основные характеристики: Старинное здание первой четверти XIX века. Расположен в центральной части города. Театр является центром культуры для горожан, каждый день там проходят представления для школьников и взрослых.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтеры театра. Волонтерский театр культурно-массовых представлений «Начало». АРТ-кластер «Таврида». Волонтеры «Пушкинская карта».

Что нужно сделать для постройки: Для постройки здания возможно выполнение задания на выбор команды:

– организовать в лагере (в другом отряде) литературную гостиную, провести читку пьесы с последующим обсуждением. Пьесу можно взять из школьной программы, например «Вишневый сад» А.П. Чехова;

– подготовить информационный плакат на тему «История театра в моем городе», плакат разместить в общелагерном месте, например, у столовой или у входа в актовый зал;

– подготовить и выступить на вечернем общелагерным мероприятии с отрывком из пьесы на выбор.

Сколько монет: 250/200/150.

3. Художественная галерея.

Основные характеристики: Галерея занимает целый квартал города. Состоит из 5 зданий, посвященных разным направлениям изобразительного и прикладного искусства: живопись эпохи средневековья, зал эпохи Возрождения, павильон современного искусства и т.д. Архивы галереи насчитывают более 3000 экспонатов. В здании музея ежемесячно проходят тематические мероприятия и экскурсии для школьников и дошколят.

Проекты, связанные с волонтерством:

Конкурс «Музейный волонтер» фонда Потанина.
Культурная медиация. Проект «Волонтер в музее».

Что нужно сделать для постройки: Для постройки галереи необходимо выполнить одно из заданий на выбор команды:

– организовать в лагере (в нескольких отрядах) художественную выставку, фотовыставку, конкурс рисунков, рисунки на асфальте, прикладное творчество (например, из природных материалов);

- подготовить и провести образовательный лекторий на тему искусства;
- провести творческий мастер-класс на 10-12 человек по любому направлению искусства.

Сколько монет: 250/200/150.

4. Кинотеатр.

Основные характеристики: Кинотеатр находится в новом районе города, рядом с парком культуры и отдыха. Это любимое место досуга горожан. Сеансы в кинотеатре идут каждый день, наравне с модными премьерами в залах кинотеатра проходят ретропоказы советской и мировой классики.

Проекты, связанные с волонтерством:

Добро не уходит на каникулы. Волонтерство на кинофестивалях России и мира. Волонтеры московского кинофестиваля.

Фестиваль социальных короткометражек «Киновёртикаль».

Что нужно сделать для постройки: Для постройки кинотеатра необходимо подготовить и провести на выбор команды:

- викторину по истории кино для лагеря или отряда;

– организовать в отряде (устроить отряд в гостях у отряда) кинопоказ с обсуждением фильма. В качестве материала для кинопоказа можно взять классику мирового кинематографа, например, фильм «Малыш» Чарли Чаплина.

Сколько монет: 250/200.

5. Концертный зал.

Основные характеристики: Концертный зал на 1500 мест является местом притяжения творческих людей города. На трех площадках концертного зала проходят выступления музыкальных групп, симфонического оркестра, выступления фокусников и других актеров оригинального жанра. На уличной сцене концертного зала проходят фестивали и городские праздники для местных жителей.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтерские онлайн-концерты. Проект «Новый год идет в больницу». Концертное волонтерство.

Что нужно сделать для постройки: Для постройки концертного зала необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– подготовить и выступить с 3 концертными номерами на общелагерных мероприятиях;

– помочь организаторам общелагерных мероприятий в оформлении площадки (расстановке стульев, оформлении сцены, подборе музыки, дежурстве на мероприятии).

Сколько монет: 250/200.

Экология

1. Заповедник.

Основные характеристики: Заповедник находится на границе города. Площадь Заповедника 60 000 га. Животный мир заповедника в целом типичен для региона, хотя включает и некоторые виды разного географического происхождения, распространившиеся в регионе сравнительно недавно. Заповедник находится в зоне широкой границы между фауной таёжных бореальных, смешанных и широколиственных лесов.

Проекты, связанные с волонтерством:

Заповедный волонтер. Кольцевание птиц.

Строительство Большой Байкальской тропы.

Волонтерские экспедиции в заповедниках.

Что нужно сделать для постройки: Для постройки заповедника нужно провести акцию (интеллектуальную игру, лекцию) на тему

«Флора и Фауна родного края»,
«Лекарственные растения России»,
«Школа разведчика».

Сколько монет: 250.

2. Парк культуры и отдыха.

Основные характеристики: это специализированные учреждения, которые используют рекреационные возможности для организации отдыха и оздоровления человека. Главное назначение парка – это проведение культурно-массовой и физкультурно-оздоровительной работы, организация полноценного содержательного отдыха, массового отдыха и развлечений, культурного обслуживания населения.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтеры Парка Победы

Что нужно сделать для постройки: Для постройки парка необходимо провести в лагере (в другом отряде) конкурс букетов и флористических композиций. Можно придумать тему композиции, например, «Краски лета», «Цветы России» и т.д.

Сколько монет: 200.

3. Ботанический сад.

Основные характеристики: Территория, на которой с научно-исследовательской, просветительной и учебной целью культивируются, изучаются и демонстрируются коллекции живых растений из разных частей света и различных климатических зон, которые не растут в самой стране.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтеры Ботанического сада МГУ.

«НеобыЧАЙный сад». Волонтеры дендрария ГБС.

Что нужно сделать для постройки: Для постройки Ботанического сада необходимо организовать прополку клумб на территории лагеря.

Сколько монет: 200.

4. Приют для животных.

Основные характеристики: Место содержания бездомных, потерянных или брошенных животных, преимущественно собак и кошек. Приюты являются одной из ключевых составляющих защиты животных и выполняют четыре основных функции: оперативную помощь и заботу о животном, включая облегчение страданий посредством ветеринарной помощи или эвтаназии; долгосрочную заботу о животном, не

нашедшем немедленно старого или нового хозяина; усилия по воссоединению потерянного животного с его прежним хозяином; поиск нового места обитания или нового хозяина для бездомного животного.

Проекты, связанные с волонтерством:

Право на жизнь. Фонд помощи животным «Рэй». «Школа зооволонтера».

Что нужно сделать для постройки: Для постройки приюта необходимо провести для младших отрядов лагеря (если отряды разновозрастные, то для малышей лагеря) КТД «Мой домашний питомец», а также рассказать малышам, как важно заботиться о домашних животных.

Сколько монет: 250.

Патриотика.

1. Исторический музей.

Основные характеристики: Научное учреждение, осуществляющее сбор, хранение, изучение и популяризацию памятников материальной и духовной культуры, отражающих развитие человеческого общества.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтеры победы. Волонтеры истории. Поезд Победы.

Что нужно сделать для постройки: Для постройки музея необходимо организовать в своем отряде (можно в лагере) акцию «Бессмертный полк», рассказать о своих предках, принимавших участие в Великой Отечественной войне.

Сколько монет: 250.

2. Этнографический комплекс «Россия».

Основные характеристики: Музей, в котором хранятся и выставляются предметы, связанные с этнографией и этнологией региона.

Проекты связанные с волонтерством:

Международная выставка «Моя Россия».

Что нужно сделать для постройки: Для постройки здания отряду необходимо в течение дня изобразить несколько стилей народов России.

Сколько монет: 250.

3. Клуб реконструкции исторических событий.

Основные характеристики: В клубе исторической реконструкции проходят занятия для взрослых и школьников города. Изучить историю не по

учебникам, а проиграть реальные события, попробовать себя в роли настоящих исторических персонажей горожане могут каждые выходные.

Проекты, связанные с волонтерством:

Фестиваль «Русборг».

Волонтеры «Турнира Святого Георгия». Парк живой истории «Форпост». Клуб военно-исторической реконструкции «Доброволец».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия клуба необходимо провести в отряде конкурс на изготовление исторических костюмов из подручных материалов, устроить на общелагерном сборе показ костюмов победителей.

Сколько монет: 250.

4. Центр поисковых отрядов.

Основные характеристики: Деятельность организаций и отдельных поисковиков, направленная на поиск пропавших без вести солдат и их последующую идентификацию на основе медальонов, именных личных вещей и архивных документов. Результатом совместной деятельности стало создание Всероссийского информационно-поискового центра (ВИПЦ) – совместного проекта Министерства обороны

Российской Федерации и Общероссийского общественного движения «Поисковое движение России».

Проекты, связанные с волонтерством:

Поисковые отряды волонтеров.

Что нужно сделать для постройки: Для открытия центра поисковых отрядов необходимо организовать в своем отряде огонек на тему «Моя семья в истории моей страны». В ходе огонька ребята смогут рассказать истории своих родственников, прабабушек и прадедушек в разные годы развития нашей страны (Великая Отечественная война, строительство БАМа, освоение Целины и др.).

Сколько монет: 250.

Медицина

1. Больница.

Основные характеристики: это многопрофильное учреждение здравоохранения, оказывающее квалифицированную специализированную и высокотехнологичную медицинскую помощь жителям. Больница и её услуги являются бесплатными. История этого лечебного учреждения в городе Доброго времени насчитывает более 200 лет.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Лекарства без вреда». Акция «Спасибо медикам».

Акция по профориентации школьников в медицину «Твой выбор».

Что нужно сделать для постройки:

Для открытия больницы отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- подготовить и провести мастер-класс «Что должно быть в домашней аптечке»;
- записать отрядом социальный ролик с благодарностью медицинским работникам, презентовать его на вечернем мероприятии;
- записать отрядом стихотворение с благодарностью медицинским работникам.

Сколько монет: 250/200/150.

2. Детская поликлиника.

Основные характеристики: стены детской поликлиники украшают герои русских сказок и мультфильмов, в этом красочном лечебном учреждении оказывают амбулаторно-поликлиническую помощь всему детскому населению города. Здесь не только лечат тех, кто заболел, но и ведут медицинское

наблюдение за здоровыми детьми, делают профилактические прививки, проводят лекции, беседы и конференции для родителей.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Веселый коридор».

Всероссийский урок здоровья «Будь здоров!».
Параграф о здоровье.

Что нужно сделать для постройки: Для открытия детской поликлиники отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать и провести урок здоровья для младших ребят;
- провести мастер-класс по созданию открыток в технике скрапбукинг для врачей на тему «Супергерои среди нас!».

Сколько монет: 200.

3. Станция скорой помощи.

Основные характеристики: одно из важнейших медицинских учреждений города, которое обеспечивает оказание экстренной помощи больным людям как непосредственно в здании, так и за его пределами (дома, либо на месте происшествия). Рядом со станцией

располагается большая стоянка для машин скорой помощи.

Проекты, связанные с волонтерством:

Открытые уроки для школьников и студентов «поМОЩЬ». День работника скорой медицинской помощи.

Всемирный день оказания первой помощи «Помоги первым!».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия станции скорой помощи отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- запустить в лагере флешмоб «Я – будущий врач», найти ребят желающих посвятить себя профессии врача и снять видео с рассказом о том, почему они хотят стать врачом;

- взять интервью у медицинского работника лагеря на тему «Ситуации, требующие вызова скорой помощи»;

- создать и распространить в лагере памятки «Алгоритм вызова скорой медицинской помощи».

Сколько монет: 200/150/100.

4. Санаторий.

Основные характеристики: лечебно-профилактическое учреждение, расположенное в экологически чистом уголке города. Вокруг санатория расположились сосновый бор и березовые рощи. Из окон номеров отдыхающих виднеется лес. Здесь есть все для комфортного отдыха и оздоровления горожан – чистейший воздух, минеральные воды, лечебные грязи, бассейн в сочетании с насыщенной культурно- массовой программой. Сюда приезжают для зажигательных танцев на дискотеках, спортивных мероприятий, экскурсий или же теплых, семейных вечеров с кино.

Проекты, связанные с волонтерством:

День психического здоровья. Акция «Мы вместе».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия санатория отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- провести на зарядке упражнения из дыхательной гимнастики для успокоения;
- провести мастер-класс для отряда или лагеря по раскраскам анти - стресс;

Сколько монет: 150.

5. Единый донорский центр.

Основные характеристики: Единый донорский центр отвечает всем требованиям современной медицины, оснащен уникальным технологическим и диагностическим оборудованием. Центр занимается подбором и лабораторным обследованием доноров. Жители города Доброго времени активно сдают кровь в центре, чтобы у врачей всегда была возможность своевременно оказать помощь тем, кому она так необходима.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Я ответственный донор!». Акция «Лидеры-доноры».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия единого донорского центра отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– провести игру «Правда или ложь» в отряде на тему «Медицинские мифы»;

– запустить в лагере конкурс рисунков и плакатов «Спасибо медикам!», а также представить плакат от своего отряда.

Сколько монет: 200/150.

Социальная сфера

1. Банк.

Основные характеристики: красивое и современное здание из стекла, внутри отделения посетителей встречает уютная зона ожидания, где они могут расположиться на мягких диванах и выпить кофе. Здесь можно не только посмотреть актуальный курс валют, снять наличные в банкомате, оплатить коммунальные услуги, но и провести абсолютно любую из возможных финансовых операций.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Волонтеры финансового просвещения».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия банка отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- подготовить и провести квиз для другого отряда по финансовой грамотности на тему «Деньги» (для чего они нужны, виды денег, деньги в разных странах, инфляция и т.д.);
- провести мастер-класс на тему «Банковские карты. Безопасность при использовании банковских карт» или «Финансовая компьютерная безопасность»;
- нарисовать плакат на тему «Финансовое мошенничество» и разместить его в общелагерном

месте (актовом зале, столовой, на информационном стенде).

Сколько монет: 250/200/150.

2. Пожарный участок.

Основные характеристики: Большая часть пожарного участка составляет стоянка для соответствующих ей машин. Она оснащена всем необходимым для их обслуживания. Также, помимо этого, здесь есть небольшие офисы для сотрудников, а также комнаты для хранения различной информации.

Проекты, связанные с волонтерством:

Профилактическая акция «Безопасность детей – забота каждого». Акция «Оградим себя от пожара».

Акция «Стоп, пожар».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия пожарного участка отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать конкурс рисунков на асфальте на тему «Сохраним лес от пожаров!»;
- подготовить и распространить листовки в лагере с информацией о безопасном поведении детей в каникулы, правилах пожарной безопасности дома и в общественных местах.

Сколько монет: 200.

3. Пансионат для пожилых людей.

Основные характеристики: Государственная организация, предоставляющая пожилым людям место постоянного проживания, питание и уход. Пожилые люди нуждаются в уходе, который не всегда способны обеспечить родственники. Но ведь многие пожилые люди ограничены в возможностях по причинам различных заболеваний, и о них требуется заботиться круглосуточно.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Внуки по переписке». Акция «От чистого сердца...». Акция «Душа как прежде молода».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия пансионата для пожилых людей отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор: – организовать и провести отрядный огонёк, посвященный семейным ценностям;

– организовать и провести занятие по нейробике (упражнения для развития мозга, памяти, внимания).

Сколько монет: 250/200.

4. Государственная инспекция безопасности дорожного движения. *Основные характеристики:*

Управление государственной инспекции безопасности дорожного движения по городу Доброго времени. Небольшое современное 3-этажное здание с красивым крыльцом и вывеской. На заднем дворе участка есть специально отведенная часть для автомобилей ГИБДД. Ежедневно здесь трудятся около 400 сотрудников, отвечающих за безопасность дорожного движения города.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Трафарет безопасности». Проект волонтеры ЮИД.

Что нужно сделать для постройки:

Для открытия государственной инспекции безопасности дорожного движения отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать и провести игру по станциям «Безопасность дорожного движения»;

- организовать в лагере пресс-бум «Правила дорожные соблюдать положено!» (задача каждого отряда – подготовить собственную газету,

в которой будут использованы не только различные техники оформления, но и интересные факты о правилах дорожного движения).

Сколько монет: 250.

5. Торговый центр.

Основные характеристики: Самый крупный торговый центр города. Кроме магазинов, еды и развлечений для взрослых и детей, здесь можно найти множество услуг и сервисов, от автомойки до бюро путешествий и парикмахерских. На верхних этажах размещены кафе и рестораны на любой вкус. Есть приличные детские заведения, так что и мамам с детьми, и семьям здесь будет очень удобно.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акции «Тележка добра» по сбору продуктов для нуждающихся.

Акции «Лучший друг» по сбору корма для приютов бездомных животных.

Что нужно сделать для постройки: Для открытия торгового центра отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать и провести творческую гостевую, совместно с ребятами из других отрядов разработать сувенирную продукцию для волонтеров;
- организовать в отряде видеоклуб с просмотром и обсуждением короткометражных

фильмов (выбрать фильмы для обсуждения можно здесь);

– запустить в лагере добрую танцевальную акцию.

Сколько монет: 250/200/150.

Здоровье

1. Спортивная площадка.

Основные характеристики: специально оборудованный участок земли, предназначенный для организации и проведения физкультурно-оздоровительной работы и спортивных игр. Горожане очень любят это место, по выходным для детворы здесь часто проходят игровые программы. А множество уличных тренажеров позволяет абсолютно любому найти время для занятий спортом на свежем воздухе.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Спорт доступный всем». Проект «Кольца защиты».

Проект «Железное здоровья».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия спортивной площадки отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать и провести общелагерную танцевальную зарядку;
- разработать и оформить вместе с отрядом памятку полезных привычек, повесить его в отрядном уголке.

Сколько монет: 250/200.

2. Стадион.

Основные характеристики: это место занятий спортом на открытом воздухе, проведения концертов или других мероприятий. Тут расположено небольшое поле, есть сцена для награждения победителей спортивных состязаний, а также зрительские трибуны, предназначенные для того, чтобы зрители могли стоять или сидеть и наблюдать за событием. Вход тут всегда открытый, доступен для кого угодно и когда угодно.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Милосердие на бегу». Акция «Бегущий мяч».

Программа «Мы – спортивные волонтеры».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия стадиона отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– организовать и провести в лагере «Эстафету здоровья»;

– провести творческий подъем других отрядов «Движение – это жизнь».

Сколько монет: 250/200.

3. Дворец спорта.

Основные характеристики:

Спортивно-оздоровительный комплекс для проведения различного рода соревнований и мероприятий. На арене Дворца спорта проходят официальные открытия региональных спартакиад, отборочные туры соревнований. Кроме арены и спортивных залов, во дворце есть бассейн и тренажерный зал для жителей города. Совсем недавно здесь был проведён капитальный ремонт здания.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Вместе – мы сила!».

Проект «Наша цель – здоровье!».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия Дворца спорта отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– весь день при передвижении по территории лагеря выкрикивать отрядом спортивные кричалки;

– организовать отрядную группу поддержки на вечернем мероприятии (плакаты, кричалки и т. п.).

Сколько монет: 200.

4. Ледовая арена.

Основные характеристики:

«Ледовая арена» в городе Доброго времени сегодня является главным ледовым катком. Это современный универсальный спортивный комплекс, предназначенный для проведения хоккейных матчей, выступления фигуристов, оказания физкультурно-оздоровительных услуг населению, проведения массовых спортивных, культурных, зрелищных и развлекательных мероприятий.

Проекты, связанные с волонтерством:

Акция «Наш каток».

Акция «Волонтеры на катке».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия ледовой арены отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- провести интеллектуальную игру «Спортивные достижения России» с другим отрядом;
- организовать КТД «Быстрее, выше, сильнее» с младшим отрядом. Сколько монет: 250.

5. Фитнес-клуб.

Основные характеристики:

Место, сочетающее в себе спортивный зал для проведения групповых и танцевальных программ, спортивный зал для игровых видов спорта и тренажерный зал. В спортивном зале можно найти персонального тренера, который составит индивидуальную программу оздоровления и укрепления организма. Также здесь предоставляют услуги массажа, бани и сауны.

Проекты, связанные с волонтерством:

Молодежная фитнес - гонка «Вызов принят!».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия спортивного зала отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- провести спортивный мастер-класс на 10-12 человек по любому виду спорта;
- провести рекламную акцию по популяризации спорта и здорового образа жизни.

Сколько монет: 250/200.

Образование

1. Детский сад.

Основные характеристики: В это здание каждый день в течение всей рабочей недели родители приводят малышей дошкольного возраста. Здесь обеспечивают воспитание, обучение и оздоровление ребят, а также присмотр и уход за ними. В садике расположены несколько хорошо оборудованных групповых помещений, для детей доступно множество игрушек, развивающих головоломок, спортивного инвентаря, что дает возможность раскрыть способности и сильные стороны малышей.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Радуга добрых дел». Проект «Волонтер-дошкольник».

Проект «Волонтеры – чуткие сердца».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия детского сада отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– подготовить и подарить любому из отрядов сюрпризы с добрыми пожеланиями;

– весь день всем отрядом носить панамы, защищаясь от солнца, петь хором детские песни, прерываясь только на приемы пищи и сон.

Сколько монет: 200.

2. Школа.

Основные характеристики: Четырехэтажное кирпичное здание из красного кирпича. В здании 27 учебных кабинетов, 1 спортзал, тренажерный зал, столовая, мастерская, 2 раздевалки, библиотека, медицинский кабинет и большая столовая. Здесь дети получают бесплатное среднее общее образование. У школы присутствует задний двор со спортивной площадкой.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Доброе сердце». Проект «Импульс».

Проект «Энергия добра».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия школы отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– провести встречу книжного клуба «В гости к книгам», рассказать про любимых авторов и произведения;

– организовать и провести дебаты на тему «Должны ли мы запретить домашнюю работу: способствует ли домашняя работа обучению?»;

– весь день всем отрядом ходить в школьном стиле (белый верх, черный низ).

Сколько монет: 250/200/150.

3. Колледж.

Основные характеристики: Учебное заведение для получения среднего профессионального образования. Выпускники получают квалификацию техника, менеджера, юриста, банковского работника, бухгалтера. Диплом колледжа даёт право на поступление в вуз.

Проекты, связанные с волонтерством:

Проект «Поможем детям вместе». Проект «Эстафета добра».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия колледжа отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– организовать профориентационную площадку с тестированием и рекомендациями по выбору профессии;

– на все общелагерные сборы приходить первыми и ни в коем случае не опаздывать.

Сколько монет: 250/150.

4. Университет.

Основные характеристики: Высшее учебное заведение, где готовятся специалисты по фундаментальным и многим прикладным наукам. Университет города Доброго времени действует как учебно - научно - практический комплекс. Объединяет в своём составе несколько факультетов, на которых представлена совокупность различных дисциплин, составляющих основы научного знания.

Проекты, связанные с волонтерством:

Волонтеры в образовании.

Всероссийский студенческий корпус спасателей – «Волонтёры-медики».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия университета отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

- организовать дискуссионную площадку, пригласив на нее представителей других отрядов. Тему площадки определить самостоятельно;
- провести интеллектуальную игру в отряде «Великие ученые России»;
- организовать в отряде студенческий капустник с шутками, пародиями, стихами и песнями.

Сколько монет: 250.

5. Научно-исследовательский институт.

Основные характеристики: государственное учреждение, специально созданное для организации научных исследований и проведения опытно-конструкторских разработок.

Проекты, связанные с волонтерством:

Научное волонтерство. Проект «Волонтеры науки». Проект «Люди науке».

Что нужно сделать для постройки: Для открытия научно-исследовательского института отряду необходимо выполнить одно из заданий на выбор:

– организовать научный клуб и познакомить ребят из других отрядов с интересными фактами по любимой научной дисциплине (физике, химии, математике, психологии, геологии и т. д.)

– организовать фотокросс в лагере «Наука сегодня». Придумать и определить минимум 5 тем для фотографий.

Сколько монет: 250.

Компонентами успешности выполнения каждой игровой задачи являются - сплоченность, дисциплина, знания, взаимовыручка, эмоциональность,

доверие, усердие, творчество, фантазия, смелость, самостоятельность, оригинальность, дружба, целеустремленность, уважение, здоровье, благополучие страны, интересная жизнедеятельность, друзья, личностные победы и достижения, социальное служение. Во время «постройки» города участники смены приобретают опыт организаторской деятельности, проявляют инициативу в организации жизнедеятельности лагеря, берут ответственность за определенные участки деятельности команды, лагеря, за решение отдельных вопросов, реализуют собственные проекты и социальные инициативы. Узнают о волонтерской деятельности в различных направлениях.

Главный педагогический смысл этой игры – создание условий для социальных проб детей в имитирующей социальной деятельности, то есть создание ситуаций выбора, в которых ребенок должен предложить способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего опыта социального взаимодействия в виртуальном пространстве.

Будет проводиться анализ результатов деятельности и диагностирование роста отрядов и участников смены, последовательное отслеживание эффективности педагогических воздействий на ежедневных планерках, педагогических советах.

Приложение 2 .

Описание примерных сценарных ходов событий смены «Город Доброй Памяти»

Знакомство с лагерем

Цель: создать условия для усвоения ребятами правил и принципов жизни в лагере.

Задачи:

1. Создать условия для ознакомления детей с общими правилами пребывания в лагере.
2. Рассказать и объяснить законы лагеря.
3. Предъявить единые педагогические требования.
4. Полноценно ответить на вопросы ребят.

Реквизит: колонка с фоновой музыкой, ватман с заголовком «Наши правила и законы», стол, карточки с зашифрованными правилами, 2-х сторонний скотч, фломастеры, распечатанные законы лагеря, стикеры.

Предварительная подготовка вожатого:

- Ознакомиться с правилами размещения и проживания участников смены, с законами лагеря на базе проведения смены.
- Оформить ватман «Наши правила и законы».
- Подготовить и распечатать карточки с символическим отражением правил, карточки с названиями законов.

Сценарный ход мероприятия

Вожатый: *Друзья! Теперь, когда мы заселились, давайте узнаем, какие правила и законы нам нужно будет соблюдать на смене лагеря! Ведь правила – это большая ответственность. Для начала поделитесь на 8 команд по 3-4 человека и выберите себе капитана. Перед вами на столе карточки с изображениями и зашифрованными правилами. Предлагаем капитанам подойти и взять по одной карточке для своей команды. Покажите вашей команде правило, которое вам попало. Подумайте пару минут, как бы вы могли объяснить его важность другим командам.*

После обсуждения в командах представитель выходит и объясняет правило, которое им выпало.

После правило размещается на заранее подготовленном ватмане «Наши правила» с помощью двухстороннего скотча и подписывается.

Правила:

1. Корпус.

- Корпус разделен на 2 части: сторона мальчиков и сторона девочек. С каждой стороны по две комнаты для проживания, две вожатских, санузел находится в специальных санблоках на улице, два умывальника и помещение для мытья ног.

- Что касается сменной обуви, то, безусловно, все мы должны понимать, что на эти 18 дней корпус – это наш дом, а дома мы не ходим в грязной обуви, поэтому и здесь давайте стараться оставлять обувь, в которой ходим на улице на специальных полках для обуви, которые находятся при входе.

- Верхнюю одежду мы тоже снимаем, в каждой комнате есть вешалки.

- Холл нашего этажа – наше отрядное место. Здесь будут проходить все наши утренние и вечерние сборы, огоньки и прочие отрядные собрания. Чтобы всем

было комфортно находиться на нашем отрядном месте, нам нужно будет поддерживать его чистоту и порядок.

2. Ценные вещи.

Все ценные вещи лучше всего отдать на хранение вожатым. При необходимости никогда не станет проблемой их вам выдать, и они точно будут в целости и сохранности.

3. Питание и столовая.

В нашей столовой самые вкусные завтраки, обеды и ужины, поэтому мы 5 раз в день с удовольствием едим там. Помыть руки можно в здании столовой на первом этаже. В столовую мы ходим организованно и по пути придумываем самые оригинальные кричалки.

Нельзя есть ягоды, грибы и плоды, найденные на территории. А еще в лагерь нельзя привозить скоропортящиеся продукты (мясные продукты, молочные продукты, соусы, рыбную продукцию), любую еду из кафе, пиццу, чипсы, сухарики, семечки,

плоды и ягоды, консервы, торты и кондитерские изделия с кремом, энергетические и газированные напитки, соки не в индивидуальных упаковках (объем свыше 200 мл). Пакеты с едой, которую привозят

родители, будут проверяться администратором лагеря и вожатым.

4. Уборка комнат.

Нужно стараться поддерживать чистоту как в нашем корпусе в целом, так и в своих комнатах. В комнатах есть шкаф, куда вы можете поместить одежду, тумбочки для самых необходимых вещей и, конечно, кровати. В тумбочке мы храним вещи личной гигиены, чистое белье и письменные принадлежности. Ежедневно будет проходить проверка чистоты. От вас требуется поддержание её как в комнате, так и в корпусе в целом. В уборке также будет нуждаться территория вокруг корпуса и беседка. Каждый день работниками базы будут выставляться баллы за чистоту, поэтому давайте стараться быть самым чистоплотным отрядом: убираться в тумбочках, подметать полы, стряхивать простыни после сна и правильно заправлять кровати.

5. Вредные привычки.

Мы с вами приехали в детский оздоровительный лагерь, в котором категорически запрещается курить и употреблять спиртные напитки, наркотикосодержащие

вещества. Не соблюдающий правила будет исключен из лагеря.

6. Техника безопасности.

Чтобы избежать любых опасных ситуаций, в нашем корпусе нельзя использовать электроприборы, если они у вас есть, вы можете сдать их нам. Не забывайте выключать свет, когда выходите из комнаты, а также воду при умывании и т.п. Кровати мы используем исключительно для сна и отдыха (не ломаем, не прыгаем). Не открывайте окна, не высовывайтесь из них.

Самое главное, вожатые всегда должны знать, где вы находитесь.

Обязательно сообщайте нам!

7. Медицинский пункт.

Если вы вдруг почувствовали, что заболеваете, то сразу обращайтесь к нам. На нашей территории находится медицинский пункт, в котором вам окажут необходимую помощь. Если у вас есть лекарства, которые нужно регулярно принимать, то это нужно делать также в медпункте.

8. Распорядок дня.

Каждый день у нас очень насыщенный, поэтому нужно всегда быть пунктуальными и соблюдать

распорядок дня. Мы будем сообщать вам его каждое утро, однако неизменным остается подъем в 8:00 и отбой в 22:00.

Вожатый: *А сейчас мы с вами познакомимся с законами лагеря. Ваша задача изобразить с помощью пантомимы закон, который мы вам выдали, задача зрителей отгадывать, что это закон, после верного ответа вам нужно будет объяснить смысл данного закона. Приглашаем первого участника.*

Законы:

- **Закон зеленого друга** – закон бережного отношения к природе.
- **Закон 00:00** – данный закон гласит о том, что мы всегда должны приходить вовремя.
- **Закон орляцкого круга** – закон проведения вечернего огонька. В кругу обязательно чередование мальчик–девочка. Песни в кругу не предлагаются, а запеваются. Во время песни в круг вставать можно, но из круга выходить нельзя. Лагерный круг – это «сердце, душа» отряда. Никто не вправе ходить через центр круга, нужно обходить за кругом. В кругу может говорить только один человек. Два

орлятских круга должны находиться на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу.

- **Закон доброго отношения друг к другу** – закон предполагает, что все мы должны уважать друг друга, прислушиваться к мнению окружающих и относиться к другим дружелюбно. Даже если ваши мнения не совпали, дайте шанс высказаться каждому, потом предложив свою точку зрения.

- **Закон песни** – закон доброго отношения к песне: «Знаешь – пой, не знаешь – слушай».

- **Закон правой руки**–«Если руку поднял кто-то, замолчи и слушай что-то». (Если человек хочет высказать какую-нибудь мысль, он поднимает руку, и ему дают право высказаться, при этом его никто не должен перебивать).

- **Закон идеи** – «Отвергаешь – предлагай». (Если вам не нравится предложенная идея, не надо начинать критиковать её, предлагай свою, более правильную и конструктивную, которая понравится всем).

Вожатый: *теперь мы с вами знаем, какие правила нужно соблюдать, чтобы наше с вами пребывание здесь было максимально комфортным. Есть ли у вас идеи,*

которыми можно дополнить «Наши правила и законы»? Дети могут придумать еще несколько правил и законов.

Вожатый: *Молодцы, ребята! Вы здорово постарались! Теперь мы предлагаем вам взять по стикеру, и, если вы согласны со всеми правилами и законами, приклеить их рядом.*

PBC (Разведай, выясни, сообщи)

Правила PBC.

Необходимо провести первичный инструктаж для отряда о правилах безопасного перемещения по территории лагеря и времени выполнения заданий.

Отряд с помощью жеребьевки делится на команды. Каждая команда получает маршрутный лист с вопросами и подсказками, где можно найти ответ на вопрос. Задача каждой команды – в течение определенного времени собрать всю необходимую информацию. Вопросы не должны быть сложными, важно, чтобы в процессе игры участники получили информацию о размещении основных объектов на территории базы и познакомились с членами педагогического отряда. В игре важен не

соревновательный момент, а познавательный и коммуникативный.

Цель: создание условий для ознакомления детей с территорией лагеря, сотрудниками и историей.

Задачи:

1. Познакомить детей с территорией базы.
2. Познакомить детей с сотрудниками лагеря и педагогическим отрядом.
3. Способствовать развитию навыков командной работы.

Реквизит: маршрутные листы (карта территории), карточки для деления на команды, qr-коды по количеству вопросов, фломастеры, ватман.

Предварительная подготовка вожатого:

- оформление маршрутного листа;
- подготовка ложных и верных фактов о территории лагеря и педагогическом отряде с учетом маршрута;
- подготовка карточек для деления на команды;
- подготовка QR-кодов с фактами;
- обсуждение правил игры с педагогическим отрядом.

Механика:

1. С помощью карточек происходит разделение ребят на 5 команд.

2. Каждая из команд получает маршрутный лист, включающий в себя пять точек. Каждый маршрутный лист индивидуален. На каждой из точек находится QR-код, при сканировании которого ребята получают два факта (ложный и верный).

Задача команд узнать и проверить, какой из фактов является верным, за каждый правильный ответ они получают 1 балл.

Огонек знакомств

Цель: создание условий для более углубленного знакомства ребят друг с другом, с интересами и целями на смену каждого.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу, безопасное и комфортное пространство.

2. Сформировать доброжелательное отношение ребят к каждому члену отряда.

3. Создать условия для раскрытия потенциала и возможностей каждого участника.

Место проведения: по выбору.

Реквизит: пенки, гирлянда на батарейках, свечи, красная нить, бусины (слоненок), ножницы, колонка (фоновая музыка), гитара.

Время: 1 час.

Форма: Ребята сидят в кругу, «связанные» одной нитью (рука каждого ребенка обернута частью одной большой красной нити). После прослушивания притчи, основная идея которой – важно не бояться принимать решения и действовать, ребятам предлагается разрезать эту нить, в знак того, что они готовы действовать, и оставить себе (браслетик) как напоминание, что команда всегда готова поддержать и помочь в любых начинаниях. Затем ребята вытаскивают из шкатулки/мешочка бусины со слонятами (для браслета), к которым прикреплены вопросы, и отвечают на них.

Ход мероприятия

(Первый вожатый): *Сегодня был очень насыщенный день, и произошло много событий. Сейчас пришло время поговорить по душам, но перед тем, как мы начнем, я хочу напомнить вам несколько правил огонька.*

Огонек – это место взаимного доверия и уважения друг к другу. Всё, что происходит в рамках нашего круга, остается здесь.

Если вы хотите поблагодарить того, кто высказался, или согласны с его высказыванием, мы шуршим ладошками, а не хлопаем. Вот так (показывает).

Говорит только один человек, остальные внимательно его слушают. Мы не перебиваем друг друга, говорим негромким голосом, не ходим через круг.

Второй вожатый читает притчу.

Укротитель животных в цирке способен повелевать слонами, используя очень простую хитрость: когда животное находится ещё в юном возрасте, он привязывает одну из его ног к стволу дерева. Независимо от того, насколько сильно он борется, молодой слон не в состоянии освободить себя. Постепенно он начинает думать, что ствол дерева более мощный, чем он.

Когда слон становится взрослым, обладающим огромной силой, достаточно просто привязать его тесёмкой к молодому деревцу, и он даже не будет пытаться освободить себя.

Как и у слонов, наши руки и ноги часто связаны тонкими нитями. Но с детства мы привыкаем к силе ствола дерева и не осмеливаемся бороться, не понимая,

что для обретения свободы достаточно простого храброго действия.

(Первый вожатый): *Сейчас мы с вами прослушали притчу. Как вы думаете, зачем мы вам ее рассказали? Чему она нас учит?*

(Второй вожатый): *Правильно, принятие решений – это не просто выбор между двумя вариантами, это возможность изменить свою жизнь к лучшему.*

Каждый из нас уникален, и у каждого есть свои таланты и способности. Не бойтесь их демонстрировать, не бойтесь экспериментировать и пробовать новое.

Не бойтесь ошибаться. Ошибки – это часть жизни, и они помогают нам расти и развиваться. Главное – не останавливаться на достигнутом, а продолжать двигаться вперед. Помните, что вы – сильные и умные люди, способные справиться со всеми трудностями, а команда вас всегда в этом поддержит и протянет руку помощи.

(Первый вожатый): *Действовать – не значит просто делать то, что уже было сделано до вас. Действовать – это искать новые возможности,*

*искать новые пути, искать новые решения.
Действовать – значит рисковать.*

*Не бойтесь принимать решения и действовать.
Не бойтесь рисковать и идти вперед. Только так вы
сможете достичь своих целей и мечтаний.*

(Второй вожатый): *В знак того, что вы готовы
действовать, идти вперед и развиваться, мы
предлагаем избавиться от нитей, связывающих вам
руки (ребята разрезают ниточки). Но в напоминание о
том, что мы с вами одна команда и каждый из нас
может внести свой уникальный вклад в общее дело, эти
ниточки остаются с вами (объясняем про ниточки и
бусины).*

*Вместе мы можем достичь невероятных
результатов. Наша команда – это наша сила, наша
уверенность и наша поддержка.*

К каждому слоненку привязан листочек с вопросом.
Ребенок называет свое имя, отвечает на вопрос и
надевает браслетик.

(Первый вожатый): *Эти браслетики
олицетворяют единство нашего отряда, готовность*

принимать решения, действовать, не останавливаться на достигнутом и продолжать двигаться вперед!

Команда сделана из вещей, что нельзя увидеть. Труд, отвага, сила воли, время, стратегия, командная работа, гармония, лидерство... Есть много и много вещей, которые нельзя увидеть... они накапливаются, изнашиваются... и тогда люди получают способность, называемую

«свобода». (Эйр Гир)

Список вопросов:

1. Как ты проводишь свое свободное время?
2. Какие 3 желания ты бы загадал(а) золотой рыбке?
3. Чего ты больше всего боишься?
4. Расскажи о своих увлечениях.
5. Какие у тебя есть таланты?
6. Какой фильм\мультфильм ты пересматривал(а) несколько раз и почему?
7. На выступление какого музыкального исполнителя ты мечтаешь попасть?
8. О чем мечтаешь перед сном?
9. Если бы ты мог(ла) переехать в любую точку мира, чтобы это был за город или страна?

10. Если бы у тебя оказалась на один день мантия-невидимка, что бы ты сделал(а)?
11. Во время принятия решений ты руководишься эмоциями или разумом?
12. Если бы ты мог провести день на чужом месте, кем бы ты хотел побыть? Почему?
13. Что тебя вдохновляет, заряжает энергией?
14. Какие качества ты ценишь в людях?
15. Если бы тебе пришлось выбрать только 3 прилагательных, чтобы описать себя, что бы ты выбрал?
16. Ты любишь путешествовать? Расскажи об интересных местах, в которых ты был или хотел бы побывать?
17. Если бы ты мог изменить что-то в мире, что бы это было?
18. Если бы ты мог изменить что-то в себе, что бы это было?
19. Назови пять вещей, которые тебе нравятся в себе?
20. Что ты больше всего ценишь в людях?
21. Какие люди тебя отталкивают?
22. Какой совет ты бы дал себе 3 года назад?
23. Как описали бы тебя твои лучшие друзья?

- 24. Есть ли у тебя фобии?
- 25. Какую суперсилу хочешь иметь?
- 26. Что может сделать тебя счастливым?
- 27. Какая, по твоему мнению, должна быть команда?
- 28. Какую роль ты любишь занимать в команде?
- 29. Что для тебя дружба? Расскажи историю, связанную с твоим другом.
- 30. В какие моменты ты чувствуешь себя счастливым?
- 31. Каким должен быть друг?
- 32. У тебя есть настоящий друг? Считаешь ли ты себя настоящим другом?
- 33. Нужна ли поддержка в команде? Сможешь ли ты её оказать?
- 34. Команда – это единое целое?

Вечерний круг

Все ребята собираются вокруг большого костра, который уже горит.

Вокруг костра висят фонари, создавая таинственное освещение.

Ведущий (*стоя на платформе у костра*):
Добрый вечер, друзья! Сегодня мы собрались вокруг этого волшебного костра, чтобы узнать историю орлятского круга и провести незабываемый вечер. Погружаемся в атмосферу загадок, легенд и волшебства!

Ведущий начинает рассказывать легенду орлятского круга Атясова Владимира:

В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери. Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с

тех пор повелась традиция – вставать в круг, который и назвали впоследствии «Орлятским». Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В «Орлятском» кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг,
Чуть качнулся Орлятский круг.
Тут лишь о главном услышишь слова.

Руки в размахе крыльев орла:

Справа на плечи, а слева на пояс. Тихо звучит о серьезном твой голос. Круг неразрывный нельзя разорвать.

В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

Эти правила объясняются очень просто. Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и

затушить горящие Орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре – кто же ходит по сердцам.

А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

Ведущий говорит о том, что это место, где собираются духи природы, чтобы дарить силу и мудрость всем, кто находится рядом. Он рассказывает, что именно здесь можно загадывать желания, и они обязательно сбудутся.

Ведущий: А теперь, друзья, давайте вместе споем вечернюю песню, чтобы привлечь духов природы к нашему костру.

Ребята начинают петь вечернюю песню, которую они знают и любят. По мере того, как песня звучит, костер светится ярче, словно отражая энергию и радость детей.

После песни ведущий предлагает ребятам поделиться своими эмоциями о прожитом дне, о том, что они узнали, испытали и чему научились. Ребята по

очереди встают и рассказывают о своих впечатлениях,

о том, что им запомнилось, что они сделали, какие эмоции испытывают. Все слушают и поддерживают друг друга.

После того, как все высказались, ведущий предлагает ребятам смотреть на огонь и слушать истории и легенды, которые связаны с этим магическим элементом природы.

Разные вожатые и педагоги начинают рассказывать истории и легенды о кострах, о том, как они согревали людей и позволяли им собираться вместе под звездами, делиться историями и знаниями. После историй ведущий предлагает всем ребятам встать и посмотреть на звезды над ними.

Ведущий: Друзья, звезды – это наши приятели в небе, которые хранят наши желания. Давайте загадаем каждый свое желание и поверим, что они обязательно сбудутся!

Ребята загадывают свои желания и наблюдают за яркими звездами на небе.

Ведущий: Вот и подошел к концу наш волшебный вечер вокруг костра. Пусть эта ночь

останется в вашей памяти надолго, а ваша мечта обязательно сбудется! До новых встреч, друзья.

Второй день

Утренний круг в командах

Цель: создание позитивного настроения на день, подведение итогов прошедшего дня.

Задачи:

1. Ознакомить с планом на день.
2. Назначить дежурных на день.
3. Создать настрой на день.

Приветствие (ритуал, запуск особенности дня).

В лагере есть особые знаки поддержки. Сегодня вечером нам предстоит участвовать в мероприятии «Вечер «Здравствуйте», поэтому давайте разучим их. Разучить и/или придумать вместе с ребятами особые действия для поддержки других отрядов (особые аплодисменты, кричалки с пожеланиями «удачи», «молодцы»).

Игра «бодрилка» – Верим – не верим.

Игроки встают или рассаживаются по кругу. По очереди каждый человек говорит, как его зовут, и сообщает о себе три факта: два правдивых, а один – выдуманный. Вожатый проводит голосование, по

итогах которого определяется, чему ребята поверили, а чему – нет. Затем игрок говорит, что он выдумал.

План на день – 5 минут.

Общелагерный организационный сбор

Цель: погружение ребят в игровую модель смены, знакомство с образовательной программой смены, системой социальных проектов, Российским движением детей и молодежи «Движение Первых».

Ход мероприятия: отрядам необходимо посетить 4 площадки (по 20 минут каждая) с целью получения информации о содержании смены. Методическая служба обеспечивает содержание площадок.

Место проведения: клуб, позже вертушка на территории базы.

Реквизит: проектор, презентация легенды и системы стимулирования (карта города, рисунки зданий и тд), карты базы с обозначением станций для вертушки, трудовые договоры с архитекторами (их подписываем на входе в клуб, представитель от каждого отряда должен расписаться).

Ведущие: один из боссов Агентства (методист), его ассистенты\ ассистент собирают договоры отрядов, выдают карты.

Все участники сидят в зале, и «методист» прямо врывается в зал, идёт не быстро, но стремительно. Чеканит слова. Пока он идёт, ассистенты собирают бумаги отрядов (подписанные договоры) и отдают ему.

На ходу, просматривая договоры: Добрый день, дамы и господа. Меня уверили, что вы – лучшие архитекторы независимых компаний. Что ж, я очень на это надеюсь.

Хочу сказать сразу. Это строительство – дело очень серьезное, самое серьёзное в вашей карьере. Вся работа ведётся в очень быстром темпе. Никогда еще мы не строили целый город в столь рекордные сроки, уж поверьте мне. На все строительство 20 дней! Просто невероятно!

Но впрочем, вы уже подписали бумаги, так что деться вам некуда.

Итак, к делу.

(методист на сцене, презентация города)

Мы основали город. Уже проложили первые дороги и расчистили место для первых построек. Но

дальше без вас мы никак не справимся. Это уникальный проект! Первый в мире город Доброго времени, первый город, где для постройки зданий необходимо совершать добрые

дела и помогать жителям.

Конечно же, за вашу работу мы будем вам платить. Монетки можно заработать разными способами. Но об этом позже.

Сейчас давайте узнаем, на что их можно потратить.

Первое здание, которое необходимо построить в городе, – это ваш домик. История вашего города начнется именно с этого места, здесь вы будете проектировать город и зарабатывать монетки.

После установки вашего дома вы сможете сделать первый ход и узнать, какое именно задание нужно выполнить для постройки конкретного здания. У жителей города есть свои просьбы. Помогайте жителям города Доброго времени, выполняйте задания и получайте монетки на развитие города. Чем больше монеток у вас получится собрать, тем привлекательнее будет становиться ваш город.

Что ж, пока на этом все. Более подробную информацию о строительстве вы сможете узнать, пройдя инструктаж в отделах. Мои ассистенты выдадут вам карту с местоположением отделов. Просьба представителям компаний подняться для получения карты.

Представителям раздают карты базы

Необходимо пройти инструктаж в каждой обозначенной точке. Самое оперативное агентство сможет начать своё движение к повышению уровня доступа. Удачи.

ТАНЦИИ

Игровая модель смены. Система стимулирования.

Игровая модель программы основана на том, что дети оказываются в необычном городе – Городе Доброго времени. Жизнь здесь подчинена законам добра и справедливости, а каждый житель города может стать архитектором и созидателем собственных добрых дел. Город еще очень молодой и только готовится принять своих первых жителей, поэтому очень важно подготовить его, построить новые кварталы и проспекты, своими полезными инициативами,

социальными проектами и добрыми делами ребята смогут строить новые дома и здания, создавая вместе город Доброго времени.

В ходе смены ребятам необходимо строить виртуальный город, выполнять задания, проходить индивидуальные, групповые и отрядные кейсы, решать головоломки и заполнять новые участки виртуальной карты.

Каждый отряд становится командой архитекторов, у которых есть задача заполнить карту Города, построить новые здания и объекты. Игровая модель смены представлена в виде большого игрового поля с клетками-ходами и фишками отрядов (каждый отряд может изготовить ее самостоятельно).

Каждый день (утром) команда делает свой ход на одну клетку вперед по игровому полю. В результате «хода» команда открывает одно случайное здание. Задача команды придумать/узнать/построить это здание за день (например, проводят социальный проект на определенную тему или определенным образом участвуют в мероприятии). Вечером представитель команды рассказывает, как именно они пытались

организовать работу, а утром (после подъема) команда узнает результат своих действий (победа/неудача).

Все здания делятся на несколько типов в соответствии со спринтами смены.

Существует единый каталог (энциклопедия), где указаны ВСЕ имеющиеся здания игры, а также их особенности (или стратегия постройки и эксплуатации). Страницы этого каталога командам предстоит собирать всю смену. Страницу можно получить либо в ходе общелагерного мероприятия, либо из лутбоксов, заработанных в ходе квестов и заданий. При постройке зданий команды получают монеты и право продвинуться еще на один ход вперед.

Монеты можно получать либо при постройке зданий, либо в ходе реализации смены (реализация проектов, победы в мероприятиях и т.д.). Монеты можно тратить на ящики призов.

Ящики призов бывают трех типов: бронзовый, серебряный и золотой.

Бронзовый (30 монет) – содержит 3 случайные карточки (это могут быть как страницы каталога, так и другие карты).

Серебряный (40 монет) – содержит 5 случайных карточек, 1 из которых – ТОЧНО страница каталога.

Золотой (50 монет) – содержит 7 случайных карточек, 2 из которых – ТОЧНО страницы каталога.

Лутбоксы можно покупать в любой момент смены или не покупать вовсе.

Помимо страниц каталога в ящике призов могут обнаружиться другие коллекционные карты, которые можно обменять на реальные бонусы (например, пропуск зарядки, лицензия на опоздание, встреча рассвета с вожатыми и т.п.) Большая часть таких карт являются составными – т.е. необходимо собрать коллекцию из 4-8 таких карточек, для возможности их активировать.

Организационный сбор в командах «Создание эффективной команды»

Цель: создание системы самоуправления в отряде (выборы командира, главного по социальным проектам и т.д.), формирование отрядной идентичности.

Задачи:

1. Выбрать название и девиз отряда, выбрать командира и ребят на другие должности, поставить цель на смену.

2. Распределить основные роли и обязанности на период смены.

3. Выбрать отличительные черты отряда (название, девиз, особенность).

4. Поставить цели и задачи отряда на смену.

Реквизит: ватман, маркер, жетоны на самоклеящейся бумаге разных цветов для деления на группы и голосования, бланки для голосования, ручки по количеству участников.

Ход мероприятия

1. Постановка цели на смену.

Предлагаем ребятам поставить цель (миссию) на эту смену, а также выделить задачи, необходимые для ее достижения.

Вожатый: Сейчас предлагаем вам подумать над тем, какая цель будет у нашей команды на время пребывания в лагере. Каких успехов вы хотели бы достичь в течение ближайших 20 дней?

Рассказываем про систему SMART. Существуют критерии качества целей. Их первые буквы названий складываются в английское слово SMART.

Specific (конкретная) – цель должна быть конкретной, т.е. должна указывать на то, что именно необходимо достигнуть.

Measurable (измеримая) – содержит указание на то, как измеряется результат. Если цель количественная, то необходимо указать целевую цифру, если качественная – установить эталон.

Achievable (достижимая) – поставленная цель должна быть реальной, кроме того, должен быть понятен механизм её достижения, и он также должен быть реален.

Relevant (релевантная, актуальная) – необходимо понимать, что выполнение цели актуально и действительно необходимо для достижения желаемого.

Time-bound (ограниченная во времени) – цель должна иметь чётко определённые границы времени её достижения.

Цель и задачи фиксируются на ватмане.

2. Выбор названия и девиза.

1 этап – мозговой штурм, напоминаем ребятам про то, что тема смены – «Волонтёрство», и записываем все пришедшие в голову ассоциации.

Правила мозгового штурма:

- Никакой критики.
- Чем больше идей – тем лучше.
- Чем безумнее идея – тем лучше.
- В один момент говорит один человек.
- Смело высказываться.

2 этап – делим ребят на 6 групп и предлагаем каждой группе сгенерировать по 3-4 варианта названия, затем объявляем голосование за понравившиеся.

3 этап – выбор названия. Выписываем на ватман все понравившиеся варианты, каждый ребенок по очереди голосует своим жетончиком для жеребьевки за понравившийся вариант.

4 этап – выбор девиза. Каждая команда придумывает свой вариант девиза, после 6 команд объединяют в 3 (по две объединяются друг с другом), обсуждают и предлагают итоговые 3 варианта, после коллективного обсуждения выбираем лучший.

3. Выбор командира и других должностей.

Вожатый: Последний шаг к оформлению нашего отряда – выбор лидера отряда. Этот человек должен будет стать надежным помощником на пути к нашей общей цели, цели отряда. Он имеет следующие обязанности: помогать вожатым, поддерживать

дисциплину, помогать в построении отряда, быть лидером на мероприятиях и уметь всегда прийти на помощь ребятам из отряда. Помните, что командир является лидером и образцом для остальных участников отряда. Он способен мотивировать и вдохновлять свою команду, создавая атмосферу доверия, поддержки и сотрудничества. Он умеет ясно и четко выражать свои мысли, слушать и учитывать мнения и предложения других участников отряда.

Выдвигаются ребята, которые хотели бы стать командирами.

Задаем им вопрос: Как я смогу помочь отряду в достижении цели и почему я хочу попробовать быть командиром?

Кандидаты готовят спич на минуту-две в свободной форме. Остальным раздаются бланки с именами кандидатов, и путем тайного голосования выбирается командир отряда.

Рассказываем ребятам о других должностях в отряде.

Дежурный командир – человек, который выбирается каждый день. В его обязанности входит наблюдение за эмоциональным состоянием ребят в

отряде и общим положением дел внутри отряда и на мероприятиях в течение дня, а также посещение вечернего сбора дежурных командиров, где он делится всем увиденным. Дежурного командира выбираем по итогу активного участия на утренних кругах с учетом желания ребенка сегодня быть в этой должности.

Другие должности:

- Ответственный за чистоту.
- Ответственный за проектную деятельность.
- Ответственный за соблюдение времени.
- СМИ.

Спрашиваем ребят, у кого был опыт написания социальных проектов, и кто сможет помогать другим в этом, выбираем по желанию и опыту. Ответственных за чистоту и время выбираем на утреннем круге по поднятой руке.

Общелагерная игра-путешествие. (веревочный курс).

Цель: сплочение группы, усиление групповой сплоченности через телесный контакт, развитие умения чувствовать других, договариваться, согласовывать свои действия.

Реквизит: маршрутные листы, qr-коды по количеству отрядов (разделить на количество станций), 3 мяча одного диаметра или хорошо скомканные листы бумаги по 5-7 штук, мел, веревка, бумага.

Время на проведение: 2 часа.

Ход мероприятия: игра-путешествие предполагает 10 станций и 1 с финальным заданием. Участники проходят все станции, за пройденные станции получают части qr-кода (по qr-коду схема «Элементы создания команды»). За не пройденные станции ничего не получают. Все недостающие части можно получить на последнем испытании.

Ведущий: *Дорогие друзья! Все вы уже друг с другом знакомы, но теперь нам нужно проверить, насколько сплоченной командой вы являетесь, ведь нам предстоит прожить вместе 18 дней, творить и создать совместные проекты, готовить творческие выступления и побеждать. Итак, начнем. Приглашаем по одному представителю от отряда для получения маршрутного листа.*

1 станция:

Вечный двигатель.

Реквизит: мячи одного диаметра или хорошо скомканные листы бумаги 5–7 штук.

Группа выстраивается в круг. Работают в полной тишине.

Ведущий запускает в круг 1 мяч. Необходимо перебрасывать его из рук в руки так, чтобы он побывал у каждого из участников круга. НО! Нельзя бросать его своим соседям. Если мяч падает, то круг начинается заново. Когда мяч прошел круг (побывал у всех в руках), ведущий запускает в круг второй мяч и т.д. (если мяч падает, то снова начинается с 1 мяча, но для входа последующих необязательно проходить целый круг). Достижения группы считаются по количеству мячей в кругу.

2 станция:

Монстр.

Реквизит: две черты, нарисованные мелом.

На земле чертятся два «берега» с дистанцией между ними в 2-3 метра (в зависимости от количества и возраста человек группы). Группе дается задание – перебраться на другой «берег», используя количество ног примерно в 2 раза меньшее общего количества ног участников группы. Упражнение выполняется в

тишине. Участники команды должны проходить задание одновременно, постоянно прикасаясь, друг к другу. Если справились, то нужно задать меньшее количество ног.

При нарушении правил участники начинают движение заново.

3 станция:

Обувная башня Участники снимают свою обувь, складывают ее в центр круга и выстраиваются вокруг нее. В полной тишине участники по очереди входят в круг и пробуют строить башню. Важно, чтобы один и тот же участник вышел только 2 раза, при входе в круг участник имеет право брать только один башмак. Необходимо задействовать полностью всю обувь, башня должна самостоятельно простоять в течение 30 секунд.

4 станция:

Путаница.

Все участники становятся в круг. Они вытягивают руки вперед и берут ладошка-в-ладошку руки двух участников (важно проследить, чтобы они не были соседями). В конечном счете, руки участников запутаются. Задача: не расцепляя рук, распутаться и вернуться в первоначальный круг в полной тишине.

5 станция:

Внутренний счет.

Участникам необходимо посчитать до 30. Одновременно может говорить только один человек. Если заговорили два и более человека, то счет начинается заново. Одному и тому же человеку нельзя говорить два числа подряд. Также нельзя произносить числа в закреплённой последовательности по кругу, по порядку посадки.

6 станция:

Арифметика.

Для следующего упражнения нам нужно встать в круг. Ведущий встает в круг вместе с участниками.

Наверное, все мы учились в школе и помним, что такое арифметические действия. Следующее упражнение подразумевает, что мы можем сложить, отнять, разделить и умножить. Все могут? Тогда начнем. Суть упражнения заключается в том, что нам нужно будет по кругу делать арифметические действия, т.е. первый участник, например, я, называет какое-либо число. Следующий по кругу участник должен назвать одно из четырех арифметических действий:

плюс минус умножить разделить.

Следующий за ним участник должен назвать какое-либо число. Следующий участник должен в уме посчитать результат и к получившемуся числу применить какое-либо арифметическое действие. Упражнение идет

по кругу до тех пор, пока я не остановлю кого-нибудь из участников и не спрошу: «Какое число получилось в результате всех предыдущих действий?».

Если участник отвечает неправильно, мы фиксируем ошибку и начинаем упражнения заново. Если он прав счет продолжается до следующей остановки.

7 станция:

Общая тема.

Каждый из участников за определенное количество времени должен найти общее хобби или общий интерес с каждым из команды. В конце каждый рассказывает у кого с кем, какие общие интересы.

8 станция:

Семейка.

Игра выглядит следующим образом. Участники стоят в кругу и перекидывают друг другу мячик. Тот, кто кидает мячик, задает слово, а тот, кто ловит, отвечает. Есть несколько вариаций:

1 – бросающий называет предмет, принимающий – 3 способа использования этого предмета;

2 – бросающий – место, принимающий – 3 предмета, которые взял бы в это место;

3 – бросающий говорит одно из трех слов «вода», «земля» или «воздух», принимающий – название существа, проживающего в определенной локации.

9 станция:

Встанем в строй.

Участники должны встать в строй по определенному признаку: рост, дате рождения, цвету волос (от темного к светлому) и т.д. Станция должна проходить в полной тишине.

10 станция: (последняя):

Круг доверия.

Участник встают в плотный круг и ставят руки на уровне плеч ладонями вперед, в центр выходит один доброволец, закрывает глаза и падает на руки. Его перекатывают по кругу около 30 секунд. Далее выходит каждый участник команды.

Финальное задание.

Предлагаю каждому прояснить для себя значение понятия «команда». Упражнение, которое мы сейчас с вами проведем, вроде бы простое, но это не совсем так. Вы в этом убедитесь, когда увидите, какими

интересными и неожиданными могут быть взгляды ребят из отряда на многие вопросы.

1. Возьмите ручки и бумагу.

2. Ваша задача – услышать мой вопрос и записать первые же образы, связанные с ним, которые пришли вам в голову.

1) Если команда – это постройка, то она...

2) Если команда – это цвет, то он...

3) Если команда – это музыка, то она...

4) Если команда – это геометрическая фигура, то она...

5) Если команда – это название фильма, то он...

6) Если команда – это настроение, то оно...

3. Проведите опрос участников по тем ассоциациям, что вы назвали... Вопросы для обратной связ в отрядах:

– Для чего вам нужна была игра на командообразование, как вы думаете?

— Какая из станций вам больше всего понравилась? Почему?

— На какой станции было трудно? Почему?

— Что мешало проходить испытания? Что помогало?

— Как вы считаете, повлияла ли игра на наш отряд? Сделала ли она нас дружнее? Почувствовали ли вы поддержку товарища рядом?

Вечерний круг

Цель: подвести итоги прошедшего дня, создать условия для рефлексии ребят, эмоционально разгрузить перед отбоем.

Задачи:

Анализ прошедшего дня.

1. Развитие умения выражать свои чувства и переживания публично.

2. Развитие умения слушать и слышать друг друга.

3. Регулировка эмоционального настроения в кругу отряда.

4. Сплочение детского коллектива.

Реквизит: отрядный символ.

Форма: вожатые рассказывают про символ. Делятся впечатлениями о дне. Дальше дети передают символ по кругу, и каждый ребенок рассказывает о своих эмоциях и впечатлениях.

Третий день

Порядок проведения линейки открытия смены

– Общее построение участников церемонии на исходной позиции. Гости проходят к трибуне.

Старший вожатый: *Внимание, лагерь! На*

торжественную линейку, посвященную открытие смены «Благо твори» шагом марш.

Отряды под звуки марша занимают места на линейке.

Старший вожатый: *Сегодня на старте смены в едином строю отряды лагеря (указать название базы проведения) и педагогический отряд. Командирам отрядов сдать рапорт о готовности к смене.*

(командиры делают шаг вперед)

Товарищ старший вожатый, отряд (хором название) _____

России и флаг смены предоставляется командирам отрядов.

Командиры на флаг! *(командиры выбегают на флаг)*

Ведущий: В нашем празднике принимают участие: *(вписать приглашенных гостей, директора базы, председателя регионального отделения Движения Первых).*

Ведущий: *Уважаемые участники смены! С приветственным словом к вам обращается председатель совета регионального отделения Российского движения детей и молодежи «Движение Первых»*

1. Молодость активно должны мы провести, Пользу и радость другим людям нести.

2. Волонтеры нашего региона – это инициативные, талантливые ребята. Они собрались на этой смене для того, чтобы вместе отправиться в полет, взять старт на успех!

3. А чем удивительно добровольчество?
(Говорят активисты из отрядов)

– *Для меня добровольчество – это помощь в трудной жизненной ситуации.*

– Для меня добровольчество – это пропаганда здорового образа жизни.

– Для меня добровольчество – это порядок на территории родного города.

– Для меня добровольчество – это память и традиции предков.

– Для меня добровольчество – это мой первый социальный проект.

– Для меня добровольчество – это настоящая дружба на многие годы.

– Для меня добровольчество – это как старт в жизни (все хором).

1. Быть волонтером – это призвание! Оказывать помощь там, где это требует участия, оставаться человеком, брать шефство над престарелыми и одинокими людьми, хранить историческую память, собирать игрушки и книги для детей-сирот, быть организатором масштабных событий страны. Вместе мы можем сделать этот мир лучше!

2. Какие ждут вас в будущем дела?

(педагогический отряд исполняет гимн волонтеров)

3. Кто людям помогает – не тратит время зря, прекрасными делами наполнится земля! Быть добровольцем – это делать то, что вы по-настоящему хотите и любите. На смене нас ждёт множество открытий, интересных встреч, обмена опытом и социальных проектов.

Старший вожатый: Смена «Благо твори» объявляется открытой. Желаем вам высокого полета, открытий, творчества и достижений! Лагерь. Внимание! С торжественной линейки шагом марш!

Играет марш, отряды покидают линейку.

Вечер «Здравствуйте»

Вечер начинается на центральной площади, где все отряды собрались вместе. Ведущий объявляет, что задача вечера – построить обещанный лагерный город. Он объясняет, что каждый отряд будет играть роль архитекторов, и они должны построить дом для своего отряда.

Отряды разделены на небольшие группы и получают задание разработать планы для своих домов. Они должны обсудить свои идеи, решить, какие материалы использовать и каким должен быть финальный

результат. Когда планы каждого отряда готовы, они приступают к строительству.

Команды получают предоставленные материалы – картон, маркеры, ножницы, клей и другие подручные материалы. Время строительства ограничено, поэтому отряды должны работать быстро и согласованно. По мере того, как отряды завершают свои дома, они должны представить их на сцене. Каждая команда должна рассказать о своем доме, поделиться своими идеями и показать, почему их дом лучший.

После представления каждого дома ведущий объявляет, что теперь начинается строительство обещанного лагерного города. Каждый отряд должен построить еще одно здание для города, которое будет представлять нечто особенное – магазин, парк, школу и т.д. Отряды должны работать вместе, чтобы создать единый и красивый город.

По мере того, как город растет, отряды могут добавлять новые элементы и украшения. В конце вечера ведущий проводит торжественное открытие лагерного города, приглашая всех детей и сотрудников лагеря посмотреть на результаты их труда.

Этот вечер знакомств не только поможет детям познакомиться друг с другом, но и развить их командный дух, творческие и архитектурные навыки. Благодаря совместному построению города дети могут проявить свою индивидуальность и внести свой вклад в общую цель.

Таким образом, вечер заканчивается на позитивной ноте, где все дети получают положительный опыт работы в команде и почувствуют себя важными членами своего отряда и всего лагеря.

Четвертый день

Сценарий конкурсno-игровой программы «Раз, два, три, четыре, пять - выходи играть»

Цель: познакомить участников с различными направлениями волонтерства и мотивировать их принять активное участие в добровольческой деятельности.

Длительность программы: 1 часа.

Организация, материалы и оборудование.
Конкурсная программа

«Хочу делать добро» требует предварительной подготовки отрядов - участников. Каждой команде необходимо подготовить плакат с изображением и

девизом направления волонтерства, а также театрализованную презентацию направления.

Каждый отряд получает задание – подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание направления волонтерской деятельности, которую представляет отряд. Направления

во- лонтерства для презентации определяются с помощью жеребьевки. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания того или иного, выбранного ими направления волонтерства, продемонстрировать основные отличия данного направления, особенности, содержание работы.

Необходимо заранее подготовить музыку или игры, которые будут занимать паузы между выступлениями.

На конкурсной программе, которая проходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену, каждый отряд, в порядке очередности представляет свое направление волонтерства: социальное, событийное, культурное, спортивное, медиаволонтерство, волонтеры-медики и т.п.

Презентация команд:

- Каждая команда представляет своё направление волонтерства в виде мини-спектакля (5–10 минут).

- Спектакли могут быть смешными, эмоциональными, зрелищными, но должны максимально передавать идею и особенности выбранного направления.

- После каждого выступления ведущий задает вопросы команде для проверки знаний о представленном направлении. Вопросы могут быть общими или специфичными для каждого направления.

Оценка команд и награждение:

- По окончании всех выступлений каждый отряд оценивает выступления других команд, используя критерии, предложенные ведущим (например, оригинальность, понятность и передача идеи, актерское мастерство).

- Подсчет баллов и определение победителя.

- Победители получают небольшие призы и сертификаты участников. Заключение:

- Ведущий благодарит всех за участие и активность в конкурсной программе.

– Итоговое слово о значимости волонтерства и призыв к участникам продолжать делать добро в своей повседневной жизни.

Конкурсная программа «Хочу делать добро» позволит участникам лагеря познакомиться с различными направлениями волонтерства через активное участие и творческую презентацию. Такая конкурсная

программа будет стимулировать интерес участников к добровольчеству и развивать их социальные навыки.

Вечерний круг

Цель: подвести итоги прошедшего дня, создать условия для рефлексии ребят, эмоционально разгрузить перед отбоем.

Задачи:

1. Анализ прошедшего дня.
2. Развитие умения выражать свои чувства и переживания публично.
3. Развитие умения слушать и слышать друг друга.
4. Регулировка эмоционального настроения в кругу отряда.

5. Сплочение детского коллектива.

Реквизит: лист бумаги, кисточки, краски, стакан с водой.

Форма: Ребятам предлагается выбрать один из четырех цветов, которые обозначают настроение в дне, для их художественного мазка, где красный – всё прекрасно, желтый – хорошо, но есть небольшие трудности, синий – день был плохим, но был хотя бы один светлый момент, черный – всё ужасно. Дети по очереди подходят и ставят мазок, параллельно рассказывая о своем дне, и почему выбрали именно этот цвет.

Пятый день

*Запуск системы социальных проектов
«Архитекторы добрых дел».*

**Положение об организационном центре
социальных проектов**

**Организационный центр социальных
проектов.**

Это специально организованное учреждение, целью работы которого является выявление, регистрация, помощь в реализации инициатив и стимулирование участников смены.

Функции организационного центра:

1. Курируют процесс написания социальных проектов (правильное заполнение бланков). Доводят до отрядов план-сетку на день (отслеживают даты реализации социальных проектов своего отряда, обеспечивают наполняемость других социальных проектов участниками от своего отряда).

2. Отвечают на вопросы по системе, помогают в консультационном центре.

3. Обеспечивают обратную связь.

4. Проверяют реализацию социальных проектов.

Функции консультационного центра:

1. Помощь в заполнении бланков социальных проектов.

2. Ответы на вопросы по системе.

3. Помощь в доработке социальных проектов, которые не были приняты.

4. Решение вопросов по ресурсам, необходимым для реализации социальных проектов.

5. Корректировка плана - сетки.

Каждый участник смены может прийти в ОЦСП и подать заявку на регистрацию своего социального проекта, пройти консультацию. Каждый социальный

проект должен пройти процедуру защиты, которая проходит в определенное время. В состав комиссии входит методическая служба лагеря.

Критерии защиты:

- Тип проекта.
- Направление Движения.
- Цель (для чего?).
- Идея (что хотите донести ребятам?).
- Форма (мастер-класс, разговорное шоу, конкурсная программа).
- Количество участников (на которое рассчитан проект).
- Место проведения.
- Ресурсы (что нужно, канцелярия, техника, костюмы).
- Помощь технической или педагогической службой (что конкретно требуется).
- Хронометраж (сколько по времени будет идти проект).

Мастер-класс по созданию Социального проекта

Процесс создания идеи.

1. Идея.

Идея вашего проекта – это его основа, то, вокруг чего будут строиться все ваши дальнейшие действия. Для начала определитесь со сферой своей деятельности, чему будет посвящён ваш проект: экологии, творчеству, решению социально-экономических проблем, спорту, гражданственности, патриотизму, науке и т.д. Обозначив сферу своих интересов, подумайте: какие проблемы существуют в этой области, что требует преобразований или какие нововведения смогут заполнить существующие пробелы. Для этого попробуйте ответить на вопросы: Что бы мне хотелось изменить/улучшить? Что нового я могу привнести? К какой проблеме мне бы хотелось привлечь внимание? Что конкретно я и моя команда можем сделать для решения данной проблемы? К какому направлению работы Движения Первых относится мой проект?

Ответы на эти вопросы помогут вам не только найти сферу деятельности, но и дадут возможность поставить перед собой цель и определить актуальность проекта.

2. Актуальность.

Актуальность – ответ на вопросы: почему вы решили обратиться к этой проблеме именно сейчас, в

чём злободневность вашего проекта. Актуальность обуславливает необходимость реализации вашей идеи, её социально общественную значимость.

3. Цель.

Цель – ваше видение конечного результата. Иными словами, формулировка вашей цели – это ответ на вопрос: что должно измениться после реализации вашего проекта.

При постановке цели главное помнить, что она бывает только одна. Поэтому на данном этапе работы важно отсеять всё лишнее и чётко понять, чего именно вы хотите добиться, реализовав свой проект. Также не стоит строить воздушных замков и ставить перед собой цель, которую невозможно достичь. Не нужно пытаться решить все глобальные проблемы за один день. Ограничьтесь масштабами лагеря и конкретной аудиторией.

4. Задачи.

Задачи – основные этапы реализации проекта, конкретные шаги, план, следуя которому вы осуществите задуманное.

Прописывая задачи, не стоит сильно углубляться в детали и мелочи. Главное – выстроить для себя систему

деятельности, понять, что именно вам предстоит сделать. Задачи помогут вам разобрать большой проект на внутренние составляющие и разделить сферы ответственности (распределить кто за что будет отвечать), а также определиться со списком необходимых ресурсов.

Грамотно прописанные задачи важны для долгосрочных проектов. Постарайтесь разбить всё задуманное на отдельные этапы, пропишите, какие именно мероприятия будут включены в каждый этап и что необходимо сделать для их подготовки и проведения.

5. Форма проекта.

Форма – то, чем именно будет ваш проект. Флэшмобом, акцией, интеллектуальной игрой, весёлыми стартами и т.д.

Выбирая форму, старайтесь уходить от привычных видов дел, попробуйте найти что-то новое, не бойтесь экспериментировать и спрашивать совета у вожатых.

6. Ресурсы.

Ресурсы – всё то, что необходимо вам для успешной реализации проекта. Помещение, костюмы,

реквизит, спортивный инвентарь, музыкальное оборудование и т.д.

При составлении списка ресурсов учитываете специфику своей формы работы (понятно, что «Минута славы» не может проходить в палатке на улице, а «Весёлые старты» – в холле корпуса). Особое внимание стоит уделить тому, что вы не можете обеспечить самостоятельно (костюмы, канцелярия и т.д.). Заранее подумайте: какое помещение (или локация) больше подойдут конкретно для вас, а также будете ли вы обращаться за помощью к ребятам из других отрядов или членам педагогического отряда (если да, то договоритесь с ними об этом до того, как пойдёте на защиту).

7. Организационные моменты.

– Сроки реализации (дата и время проведения). Если вы называете конкретную дату и время, вас сразу же включают в план-сетку социальных проектов, и вы будете точно знать на какой день готовиться. Для проекта, включающего в себя серию мероприятий, необходимо расписать временные показатели для каждого из составляющих его дел.

– Ожидаемое число участников. Этот показатель необходимо рассчитывать с учётом того, что ваши проекты будут заполняться ребятами, поэтому прикиньте заранее, сколько человек от отряда должны поучаствовать в вашем проекте, из этого выводите общее число участников.

Место проведения. Число локаций в лагере ограничено, поэтому если вы заранее определитесь, какое помещение (или другое место) вам необходимо, тем выше вероятность занять его первым. Что нужно, чтобы защитить и реализовать социальный проект.

1. **Защита проекта** – предоставление бланка комиссии, краткое устное описание проекта, ответы на вопросы по содержанию и потенциальной реализации проекта.

2. В случае успешной защиты **занести свой проект в план-сетку**

(указать дату, время, место, число участников).

3. **Реализация проекта.** Важно соблюсти все организационные моменты (соответствие дате, времени, месту, числу участников) и осуществить всё, что было прописано в идее проекта.

4. Во время реализации проекта предъявить представителям ЦТИ бланк, где прописана ваша идея.

5. После проведения проекта **провести анкетирование участников** и заполненные анкеты сдать методисту по социальным проектам. На анкетах также необходимо указать название своего социального проекта. Отсутствие анкет, их фальсификация или несоответствие заявленному числу участников будет влиять на количество монеток за проведенный социальный проект.

6. **Заполнение бланков для защиты проекта.**

В бланк регистрации вписывается № вашего отряда, ФИ авторов проекта (ответственных за реализацию), заполняются графы критериев в соответствии с их содержанием (просмотрели бланк, задали вопросы).

7. **Система оценки социального проекта.**

– **Реализация** (соответствие прописанного проекта тому, что выходит по факту).

– **Оценка участников проекта** (анкеты).

Важно получить максимум по всем показателям, только в этом случае ваши вложения в проект окупятся.

Особое внимание стоит уделить анкетам участников и кратко пояснить каждый **критерий**.

- Совпадение фактического проекта с теоретическим описанием проекта (совпадает ли проведенный проект с описанием, которое было представлено в ЦТИ).

- Проведение мероприятия (работа ведущего, заминки и т.д.).

- Реквизит (всего ли хватило, все ли работало).

- Заинтересованность участников (включенность всех в проект).

- Итог проекта (подведение итогов проекта, практическая польза проекта).

Максимальная оценка одного критерия – 10, минимальная – 0.

За каждым проектом будет закреплен участник из совета ЦТИ и волонтер/методист.

Сценарий маршрутной игры на тему «Виды волонтерства»

Ведущий: Добро пожаловать на нашу маршрутную игру о видах волонтерства! Сегодня вы отправитесь в увлекательное путешествие по пяти

станциям-конкурсам, где вы узнаете о разных видах волонтерства. Готовы начать?

(Дети поднимают руки)

Ведущий: Отлично! Вот ваш маршрутный лист, на котором указаны все станции. Постарайтесь выполнить все задания и собрать максимальное количество очков. Итак, отправляемся на первую станцию – «Социальное волонтерство»!

Станция 1 – «Социальное волонтерство»:

На этой станции вам предстоит решить задачу. Ведущий выдает каждой команде карту с изображением разных людей и проблем, с которыми они сталкиваются. Командам нужно придумать и предложить способы помощи этим людям. Затем каждая команда представляет свое решение. Ведущий: Отлично, команды! Вы справились с задачей на станции

«Социального волонтерства». Теперь отправляйтесь на вторую станцию – «Медицинское волонтерство»!

Станция 2 – «Медицинское волонтерство»:

На этой станции вам нужно пройти медицинскую тренировку. Ведущий дает каждой команде медицинский набор и инструкцию. Командам нужно правильно

разобраться с набором и найти необходимые предметы для оказания первой помощи.

Ведущий: Замечательно! Вы успешно прошли медицинскую тренировку. Теперь отправляйтесь на третью станцию – «Событийное волонтерство»!

Станция 3 – «Событийное волонтерство»:

На этой станции вам предстоит организовать мероприятие. Ведущий объясняет командам, что у них есть ограниченное время, чтобы придумать и подготовить идею для благотворительного события. Команды предлагают свои идеи и рассказывают, какие действия им понадобятся для реализации мероприятия.

Ведущий: Превосходно! Ваши идеи для благотворительного мероприятия замечательны. Теперь отправляйтесь на четвертую станцию –

«Культурное волонтерство»!

Станция 4 – «Культурное волонтерство»:

На этой станции вам нужно показать свои творческие способности. Ведущий выдает каждой команде набор материалов для создания коллажа, отражающего культурные достижения вашего города или страны. Командам нужно использовать

предоставленные материалы и создать интересный коллаж.

Ведущий: Ваши коллажи выглядят потрясающе! Вы отлично справились с заданием на станции культурного волонтерства. И теперь последняя станция – поиск людей и уход за животными!

Станция 5 – «Поиск людей и уход за животными»:

На этой станции вам предстоит найти пропавших детей и помочь бездомным животным. Ведущий дает каждой команде карту, на которой отмечены места, где могут находиться пропавшие дети и бездомные животные. Командам нужно найти их и помочь им, используя свои навыки и знания.

Ведущий: Вы справились с поиском детей и помощью животным! Отличная работа, команды! Теперь вернитесь ко мне, чтобы подвести итоги игры.

(Дети возвращаются к ведущему)

Ведущий: Вы все продемонстрировали отличные навыки и знания о разных видах волонтерства. Я горжусь каждым из вас! Подсчитаем очки и определим победителя.

(Ведущий подсчитывает очки и объявляет победителей)

Ведущий: Поздравляю победителей! Но помните, главное в волонтерстве – это желание помогать другим и делать мир лучше. Благодарим вас за участие в нашей маршрутной игре и надеемся, что вы станете настоящими волонтерами в будущем!

Шестой день

Тематический день «Быть в Движении»

в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть в Движении» привлекаются председатели советов региональных отделений «Движения Первых», актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена.

Торжественная линейка Первых.

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской

Федерации, Государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения.

Предварительная подготовка: репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движение Первых».

1. Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы

сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении, определить возможности для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

2. В: Почетное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется _____ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

3. Приветственные слова от приглашённых гостей (специалистов регионального, местного отделения).

4. Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

В: Быть Первым почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других,

вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

- Быть с Россией.
- Быть человеком.
- Быть вместе.
- Быть в движении.
- Быть первыми.

В: В течение всего дня мы будем говорить о Движении и его ценностях. В честь этого мы запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения.

Флешмоб Движения Первых.,

Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи.

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения Первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становлении его в Движении. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного или видеоматериала гостя.

1.1. Проектная сессия «Открывая горизонты».

Продолжительность – 2 часа.

Необходимые ресурсы: бланки команд, таблички станций, канцтовары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

Предварительная подготовка: разделение отрядов по первичным/ местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами «Движения Первых». Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмарки. Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов. Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём,

а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и достижениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от станции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы.

Далее для проведения самой проектной сессии желательно разделить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям, либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность мероприятия на этапе последствий, когда дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является

именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодежь от 6 до 25 лет и задает темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план мероприятий.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное мероприятие и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении.

Коллективно-творческое дело «Быть в Движении».

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: карточки с направлениями Движения для жеребьёвки, музыкальное и художественное оформление.

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьёвка. Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений Движения. Если отрядов меньше, чем количества направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5-7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативности, массовости выступления, художественному оформлению, информативности, соответствию теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие поочередно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между

выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный педагогическим отрядом.

Посвящение в Первые.

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: значки Движения или другая доступная атрибутика с символикой Движения.

Предварительная подготовка: нет.

Посвящение проходит в формате линейки с построением и сдачей рапорта о построении отрядов. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения:

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой, сдача рапорта о построении отрядов.

В: Если вы есть – будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя

обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение Первых.

Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.

В: Вступая в движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о них.

Жизнь и достоинство. Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих.

Патриотизм. Участники Движения любят свою Родину – Россию.

Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

Дружба. Движение – источник дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют, по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты.

Созидательный труд. Каждый участник Движения своим трудом приносит пользу: создаёт новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения и всей страны.

Взаимопомощь и взаимоуважение. Участники Движения действуют как одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения, создавая пространство равных возможностей.

Единство народов России. Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и

верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна. **Историческая память.** Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее.

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

В: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью.

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и

старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

В: Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых», перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Обещаю! (отвечают все хором).

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

Клянусь! (отвечают все хором 3 раза).

В: Движение Первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении!

В: Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

Значки могут прикреплять старшие младшим, те, кто уже был посвящён в Первые.

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче».

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризы.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора отряда.

Важно заранее настроить и подготовить детей, чтобы создать спокойную доверительную атмосферу для общения. В предварительно украшенную для проведения вечернего сбора отряда комнату приглашаются дети. И в самом начале повторяются правила его проведения:

- говорим о самом важном откровенно;
 - обсуждаем не человека, а дела и поступки;
 - внимательно слушаем, не перебиваем;
 - говорим вполголоса;
 - критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
 - когда человек высказался – благодарим,
- потерев ладошки друг об друга;
- говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является легенда о маленьком фонарщике.

«Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются – Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а еще и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая, чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая. Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде»

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу

только по вечерам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте. Однажды к нему подошел незнакомец и спросил:

«Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Несправедливо, неправильно». На что маленький фонарщик ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце

может подвести итог, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного – то другим, возможно, в жизни станет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонарщиком и Первыми:

- Что их может объединять?
- Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?
- Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению Первых в целом?
- Быть первым – труднее или легче?

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризки на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

Седьмой день.

Проект «Внуки по переписке»

Каждому из нас хочется чувствовать себя нужным и любимым, общаться и делиться своими радостями и проблемами, получать поддержку и давать советы тем, кто в них нуждается. Наши бабушки и дедушки – не исключение.

Подробно о переписке, ее правилах и о том, как ее начать, можно прочитать в разделе «Волонтерам» на странице благотворительного фонда помощи пожилым людям и инвалидам «Старость в радость». Каждому отряду предлагается принять участие в программе, написать письма бабушкам и дедушкам.

Можно принять участие в поздравлении подопечных фонда с праздниками (день рождения, Новый год, 8 марта, 9 мая и т.д.), отправив открытку по почте.

Всю информацию можно получить здесь.

В проекте нет ограничений по количеству поздравляющих и поздравляемых. Дети могут написать сразу нескольким человекам, поздравив их открыткой.

Поздравление с праздником не влечет за собой обязанности продолжать переписку, более того, почти у всех бабушек и дедушек уже есть дистанционные «внуки».

Объявления об отправке открыток к ближайшему празднику публикуются в социальных сетях фонда. Вы также можете прямо написать координатору на странице проекта «Внуки по переписке», сколько открыток на ближайший праздник (обычно это дни рождения ближайшего месяца, в декабре – Новый год, в феврале – 23 февраля и затем 8 марта, в апреле – День Победы и Пасха) вы готовы отправить. Открытки нужно отправлять почтой России примерно за 7-10 дней до знаменательной даты, будь то день рождения или Новый год. Лучше писать на конверте свой обратный адрес: бабушки отвечают редко, но заведомое отсутствие такой возможности обижает многих.

***Гайдаровский урок «Писатель, воин,
патриот»***

22 января 2025 года исполнилось 121лет со дня рождения Аркадия Петровича Гайдара (1904–1941), человека, прожившего короткую, но

яркую жизнь, любимого писателя советской детворы, летописца непростого этапа российской истории. Знают ли наши современники о писателе Аркадии Гайдаре, его творчестве? Читают ли его книги? К сожалению, мало. Возможно, потому что в школьных

программах свели к минимуму изучение творчества А.П. Гайдара. Возможно, потому что и родители дома не читают детям его книги. Но проблемы, поднимаемые писателем: великодушие и эгоизм, верность и предательство, мужество и трусость, – в наши дни по-прежнему актуальны и по-прежнему волнуют современную молодежь.

Название урока: «Жизнь и творчество Аркадия Петровича Гайдара: патриотизм и творчество во время войны».

Цель урока: знакомство школьников с жизнью и творчеством Аркадия Петровича Гайдара, выявление патриотических и героических мотивов его книг и персонажей, развитие понимания важности патриотизма и творчества во время военных событий.

Сегодня время обязывает пересмотреть традиционные формы работы с наследием А.П. Гайдара, искать другие, инновационные подходы к читательской аудитории, не забывая при этом совершенствовать накопленный опыт. Обращение к произведениям писателя современного поколения очень важно для формирования гражданской зрелости, любви к Родине, доброты, ответственности, справедливости.

Ход урока:

1. Введение (5 минут).
 - Приветствие учеников и объяснение цели урока.
 - Вступительная речь о важности патриотизма и творчества во время войны.
 - Предложение учащимся поделиться своими мыслями о патриотизме и важности книг во время войны.
2. Жизнь и творчество Аркадия Петровича Гайдара (15 минут).
 - Рассказ о жизни и творчестве Аркадия Петровича Гайдара.
 - Ученикам предлагается обсудить и поделиться своими впечатлениями о фактах из жизни Гайдара.
3. Военное время, в которое жил Гайдар (10 минут).
 - Обсуждение военного времени, в которое жил Гайдар.
 - Рассказ о том, как война повлияла на его жизнь и творчество.

– Ученики могут поделиться своими мыслями о военном времени и его влиянии на творчество Гайдара.

4. Книги и персонажи Гайдара (15 минут).

– Рассмотрение основных книг и персонажей, созданных Гайдаром.

– Разговор о патриотических и героических мотивах в его книгах.

– Ученики могут поделиться своими любимыми книгами и персонажами Гайдара.

5. Активность: создание плаката (15 минут).

– Ученикам предлагается создать плакат, отображающий патриотические и героические мотивы в книгах и персонажах Гайдара.

– Ученики могут использовать рисунки, цитаты, фразы и другие элементы для создания плаката.

– После завершения работы каждый ученик представляет свой плакат и объясняет его значение.

6. Заключение (5 минут).

– Подведение итогов урока и обсуждение важности патриотизма и творчества во время военных событий.

- Поблагодарить учеников за активное участие и вклад в урок.

- Предложить дополнительные материалы для самостоятельного изучения темы.

Материалы для урока:

- Презентация о жизни и творчестве Аркадия Петровича Гайдара.

- Книги Гайдара и иллюстрации из них.

- Бумага, карандаши, фломастеры, клей и другие материалы для создания плакатов.

Саморазвивающийся спектакль «Тимур и его команда»

Локация: Загородный дачный поселок. Подмосковье, лето 1939 года. Главные герои:

- Тимур: высокий темноволосый мальчик 13 лет с сильными лидерскими качествами.

- Женья: девочка 13 лет, подружившаяся с Тимуром и помогающая ему.

- Ольга: девушка 18 лет, умеющая играть на аккордеоне, беспокоится за свою сестру Женю.

- Георгий: дядя Тимура, инженер-механик на автомобильном заводе, играет и поет в заводской опере.

Дополнительные персонажи:

– Мишка Квакин: предводитель «шайки хулиганов».

– Полковник Александров: отец Оли и Жени.

Вдова лейтенанта Павлова и ее маленькая дочь.

Ключевые эпизоды спектакля:

1. «Приезд Ольги на дачу»: Ольга приезжает на дачу, где встречается с Георгием. Она играет на аккордеоне и показывает свои танцевальные навыки.

2. «Как Женя заблудилась в поисках почты»: Женя отправляется на почту, заблудилась. Она использует музыку и танец, чтобы показать свои поисковые приключения.

3. «Встреча Жени с Тимуром»: Женя случайно встречает Тимура на чердаке и рассказывает ему о проблемах, с которыми сталкивается ее семья. Тимур приглашает ее в свою команду.

4. «Добрые дела для жителей дачного поселка»: Тимур и его команда помогают жителям дачного поселка решить различные проблемы. Они используют музыку, танец и активные действия, чтобы показать свою дружбу и солидарность.

5. «Поимка хулиганов»: Тимур и его команда раскрывают планы Мишки Квакина и его шайки хулиганов, используя ловкость, интриги и смелость.

6. «Поездка Жени и Тимура в Москву»: Женья и Тимур отправляются в Москву для встречи с отцом. Во время поездки они показывают различные атмосферы и достопримечательности города, используя танец, музыку и видеофрагменты.

7. «Проводы Георгия в армию»: Тимур и его команда показывают свои чувства по отъезду Георгия в армию, подготовив перформанс с использованием музыки, танца и эмоционального выражения.

Спектакль будет состоять из нескольких отрывков из повести «Тимур и его команда». Каждый отряд получает свою задачу и выполняет ее в соответствии с условиями – обязательным танцем, песней и сопровождающими фото- и видеоматериалами.

Сценарий будет наполнен добротой, дружбой, отзывчивостью и уважением к старшим людям. Музыка, танец и использование фото- и видеоматериалов придают спектаклю динамичность и разнообразие. Зрители будут вовлечены в историю и вдохновлены героическими

подвигами Тимура и его команды, а также учиться добрым поступкам и помощи ближним.

Вечерний круг

Цель: подвести итоги прошедшего дня, создать условия для рефлексии ребят, эмоционально разгрузить перед отбоем.

Задачи:

1. Анализ прошедшего дня.
2. Развитие умения выражать свои чувства и переживания публично.
3. Развитие умения слушать и слышать друг друга.
4. Регулировка эмоционального настроения в кругу отряда.
5. Сплочение детского коллектива.

Реквизит: Леденцы.

Форма: Перед началом вечернего круга раздать ребятам леденцы, чтобы они сами брали столько штук, сколько хотят. Затем сказать ребятам о том, что 1 леденец равноценен одному предложению о дне, кто, сколько леденцов взял, столько и рассказывает предложений. Если ребенок захочет рассказать больше, то будет говорить.

Десятый день

Игра по станциям «Победная Россия»

Цель: способствовать формированию и развитию Российской гражданской идентичности (патриотизма, уважения к Отечеству, к прошлому и настоящему многонационального народа России, чувства ответственности и долга перед Родиной, идентификации себя в качестве гражданина России) через информирование о некоторых исторических событиях, фактах, личностях.

Описание: участники квеста попадают в лабораторию, где им необходимо разгадать загадки и открыть двери к следующим станциям. На первой станции участникам предлагается изучить достижения России в области науки и технологий.

Станция 1: «Открытия науки».

Задание: Команда должна разгадать загадки, связанные с изобретениями и открытиями российских ученых. После правильного ответа команда получит ключ, который необходимо использовать для открытия двери к следующей станции.

Станция 2: «Удивительный мир природы».

Описание: Участники игры попадают в парк (определенная ограниченная территория лагеря), где изучают достижения России в области окружающей среды и природы.

Задание: Команда должна найти и сфотографировать несколько карточек с достижениями России в области экологии. Ведущий на станции дает подсказку, после чего дети ищут на территории станции ответ. Фотографии предоставляются в виде доказательства прохождения этой станции.

Примеры подсказок и картинок для размещения на территории: Цель солнечных и ветряных электростанций – снабжение электричеством. Важным событием в истории страны стал переход на возобновляемую энергетику, благодаря этому появилась возможность сохранить ископаемые ресурсы и не наносить вред окружающей среде.



Одно из важных достижений отечественной науки – это разработка технологий по устранению вреда окружающей среде. Это и ликвидация последствий утечек нефтепродуктов, рекультивация заражённых земель и уменьшение отходов от работы промышленных и горных предприятий.



Россия перешла на более энергосберегающие светильники. Также осуществляется внедрение различных программ, систем по экономии

электроэнергии. Всё это позволяет сберечь не только деньги за электричество, но и сохранить невозобновляемые ресурсы планеты.



Станция 3: «Русский культурный путь».

Описание: Участникам предлагается познакомиться с историей и традициями России, испытать свои знания о культуре и искусстве. Задание: Команда должна правильно ответить на вопросы, связанные с русской историей, культурой и искусством. Если ответы правильные, участники получают новый ключ для открытия следующей станции.

Примеры вопросов:

– Назовите дерево – символ России, воспеваемое во многих литературных и музыкальных произведениях (береза).

– Как называется самая древняя часть российской столицы, сердце города и официальная резиденция президента РФ? (Московский Кремль).

– Назовите культурную столицу России? (Санкт-Петербург).

– Как называется самый крупный и старинный музей в Санкт-Петербурге? (Эрмитаж).

– Исполнители этого танца из России считаются лучшими в мире. Это национальная гордость России и «визитная карточка» российской культуры. (Балет).

– Эта декоративная роспись деревянной посуды и мебели, выполненная красными, зелеными и золотистыми красками на черном фоне, зародилась в XVII веке под Нижним Новгородом. О каком старинном русском промысле идёт речь? (Хохлома).

– Как зовут писателя, автора произведений «Медный всадник»,

«Евгений Онегин», «Капитанская дочка» и т.д.? (Александр Сергеевич Пушкин – русский поэт, драматург и прозаик).

– Как зовут художника, написавшего картину «Утро в сосновом бору»? (великий русский художник Иван Иванович Шишкин).

– Как зовут композитора, написавшего оперу «Борис Годунов»? (опера Модеста Мусоргского в четырёх действиях с прологом).

– Чье имя носит знаменитая система теории сценического искусства, метода актёрской техники? (Система Станиславского. Она была разработана русским режиссёром, актёром, педагогом и театральным деятелем Константином Сергеевичем Станиславским).

– Имя композитора, написавшего «Шестую симфонию»? (Сергей Сергеевич Прокофьев – русский и советский композитор).

– Как зовут художника-мариниста, создавшего знаменитую картину

«Девятый вал»? (Иван Константинович Айвазовский – всемирно известный русский художник-маринист).

Станция 4: «Атлетическая гордость».

Описание: Участники знакомятся с достижениями российских спортсменов и попадают на олимпийскую

арену, где они должны продемонстрировать свои спортивные навыки.

Задание: Команда должна пройти небольшой спортивный тест, включающий упражнения разных видов спорта. Если команда справится успешно, они получают ключ для открытия следующей станции.

Примеры достижений:

1. В 2017 году Александра Овечкина включили в список 100 величайших хоккеистов за всю историю НХЛ.

2. Евгений Кафельников – человек, которого называют самым титулованным теннисистом в истории России. Кафельников стал первым российским теннисистом, выигравшим турнир Большого шлема в одиночном разряде.

3. Софья Великая – многократная чемпионка России и Европы в командных и личных первенствах, фехтовальщица на саблях, стала двукратной олимпийской чемпионкой и восьмикратной чемпионкой мира.

4. Евгений Плющенко побил свой же мировой рекорд, когда в 2010 году выиграл чемпионат Европы и получил оценку за короткую программу 91,3.

Прежний рекорд он установил на Олимпиаде 2006 года (90,66 балла). Мария Шарапова – известная российская теннисистка, завоевала множество наград и титулов. Одна из десяти женщин в истории, обладающих «карьерным шлемом». Это значит, что она выиграла все турниры Большого шлема, но в разные годы.

Примеры упражнений:

Футбол:

Отбери мяч.

Назначаются 2–3 водящих, которые занимают место в круге. Остальные игроки становятся за кругом. По сигналу они начинают передавать мяч друг другу, стараясь, чтобы его не перехватили водящие. Ведущий на станции учитывает: сколько раз водящие успели перехватить мяч. По истечении условленного времени место водящих занимают новые игроки. Побеждают те водящие, которые сумели в установленное время перехватить большее число передач.

Баскетбол:

Играй, играй, мяч не теряй.

Дети располагаются на площадке. Каждый играет с мячом, выполняя действия по выбору. После сигнала воспитателя все должны как можно быстрее поднять

мяч вверх. Опоздавшие получают штрафное очко. Игра повторяется. Выигрывают те дети, которые не получили штрафных очков.

Бадминтон:

Подбей волан.

Игра проводится с подгруппой в 5–6 детей. Они встают в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок подбивает волан ракеткой, стараясь ударить как можно большее число раз и не дать ему упасть на землю (пол). Если ребенок чувствует, что волан может упасть, он должен быстро его поймать. После этого он передает ракетку и волан другому. Победителем становится тот, кто больше всех подбил волан.

Станция 5: «Завоевание небоскребов».

Описание: Участники знакомятся с высотными зданиями и становятся частью команды строителей. Они должны показать свою креативность и инженерные навыки для создания модели величественного небоскреба.

Задание: Команде необходимо построить самую высокую и креативную модель небоскреба с использованием имеющихся материалов. Лучшая

модель получит ключ для открытия следующей станции.



Лахта-центр в Санкт-Петербурге (462 м).



ФК «Федерация» (башня «Восток») в Москве (373,7 м).



МФК «Око» (Южная башня) в Москве (354,1 м).

Станция 6: «Прошлое и будущее транспорта».

Описание: Участникам предлагается изучить историю развития транспорта в России и представить свою версию будущего транспортных технологий.

Задание: Команда должна создать прототип будущего транспортного средства, используя канцелярские принадлежности и другие материалы. Лучший прототип получит ключ для открытия последней станции.

Краткая история развития транспорта в России.

В 19 веке основным средством транспорта были лошади. Передвижение на больших расстояниях осуществлялось с помощью дорог. В 1837 году была

построена первая железнодорожная линия в России, соединившая Петербург и Царское Село.

В 20 веке транспорт пережил как продвижение, так и снижение. Для пассажирского движения по железной дороге были созданы новые модели поездов, а автомобильная промышленность получила широкое распространение. Также были созданы новые транспортные технологии, такие как вертолёт и самолёт.

В 21 веке транспорт имеет высокую интеграцию с использованием технологий и инновационных подходов. Высокоскоростные поезда и скоростные автомагистрали стали обычным видом транспорта. Однако вместе с технологическими средствами транспорт столкнулся с новыми вызовами в виде экологических и экономических проблем.

Станция 7: Финал.

Описание: Участники прибывают на последнюю станцию, где находится сокровище, символизирующее достижения и изобретения России. Они должны объединить все ключи, которые получили на предыдущих станциях, чтобы открыть сундук и найти сокровище.

Задание: Команда использует все полученные ключи для открытия сундука и находит в нем сокровище – символы достижений и изобретений Великой России.

Интеллектуальная настольная игра

«Путешествую по России»

Ведущий: Добро пожаловать, уважаемые участники, в игру «Российский квест: Путешествие по истории»! Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие по России. Ваша задача – правильно отвечать на вопросы и продвигаться по игровому полю. Команды, готовы начать?

Команды (отвечают вместе): Да!

Ведущий: Отлично! Первая команда, бросайте кубик и делайте ваш первый шаг.

(Первая команда бросает кубик и делает соответствующее количество шагов по игровому полю. Вместо клеток на поле располагаются различные исторические эпохи и события.)

Вопросы для игры:

1. Многие великие князья и государи, чеканя монету, ставили, как правило, на ней свое имя. Почему

на монетах Ярослава Мудрого часто изображен Георгий Победоносец и высечено имя Георгий?

2. Как известно, Илья Муромец, просидев тридцать три года на печи, неожиданно встал и пошел пешком в Киев. Совершив по дороге несколько подвигов, он предстал перед князем Владимиром Красно Солнышко, который тут же выделил его из ряда других русских богатырей, как самого великого. За какой подвиг Илья Муромец удостоился такой чести?

3. Самым распространенным видом обуви на Руси всегда были лапти. Естественно, что к качеству этой обуви предъявлялись серьезные требования, особенно по поводу прочности. Поэтому мастер-изготовитель в присутствии заказчика (или покупателя) наливал в сплетенный лапоть жидкость, чтобы продемонстрировать качество товара. Что наливали в лапоть?

4. Какую фамилию носил Дмитрий Донской?

5. Как Анна Ярославна, будущая королева Франции, «посрамила» своего жениха короля Генриха, подписывая брачный контракт?

6. Во времена Алексея Михайловича в целях искоренения язычества был издан указ «О борьбе со

славянством». Какой музыкальный инструмент изымался и сжигался по этому указу?

7. Петр I был ревнив и жесток. Когда он узнал об отношениях Екатерины с Вильямом Монсом, коварный фаворит был убит. А как Петр наказал свою жену?

8. Известно, что первый русский орден святого Андрея Первозванного был вручен сподвижнику Петра I Федору Алексеевичу Головину. Но со вторым награждением произошел промах, который не давал Петру I покоя накануне Полтавской битвы. Он приказал срочно доставить награжденному другой орден, «орден Иуды» (20-фунтовую медаль с цепью). Кому Петр I хотел вручить эту награду, чтобы исправить этот промах?

9. Об этом событии император писал: «Где четыре года тому назад Господь оскорбил, тут ныне веселыми победителями учинил, ибо столь прекрасную крепость шпагою в три четверти часа получили». О какой военной победе идет речь?

10. С высоты колокольни Ивана Великого открывается обзор более чем на сорок верст. Туристы считают долгом посетить ее. Какой иностранный король,

вторгаясь в Россию, мечтал повесить на вершине ее свои шпоры?

11. Император Павел заметил на часах у Адмиралтейства пьяного офицера и приказал его арестовать. Однако офицер заметил: «Прежде чем арестовать, Вы должны...». После его слов император велел произвести офицера в следующий чин, сказав: «Он, пьяный, лучше нас, трезвых, свое дело знает!». Что сказал офицер императору?

12. Историк и писатель Г.И. Чулков писал об Александре I: «Ему пришлось войти на подмостки истории, худо зная свою роль. Впрочем, иные думали, что у него был тогда хороший суфлер – ...». Кто был этим суфлером?

13. В поэме «Возмездие» А.А. Блок писал:

Век девятнадцатый, железный, Воистину
железный век!

Тобою в мрак ночной беззвездный Беспечный
брошен человек!

В ночь умозрительных понятий Материалистских
малых дел, Бессильных жалоб и проклятий, Бескровных
душ и слабых тел. О каких малых делах идет речь?

14. Проект «Храма Спаса на водах» разработали архитектор Перетятков и инженер Смирнов. За образец было взято творчество Владимиро-Суздальской Руси, в частности, церковь Покрова на Нерли. Видные художники В.М.Микешин, Н.А.Бруни и другие принимали участие в отделке храма бесплатно. Здесь находились корабельные иконы, военные награды, личные вещи, фотографии, документы воинов. Какой войне посвящен храм?

15. Перед Первой мировой войной о Николае II в кругах либеральной интеллигенции говорили, что он не просто царь, а царь-царь. Почему?

В Париже на русском кладбище Сент-Женевьев-де-Буа, где нашел свой вечный покой цвет русской аристократии, служилой и творческой интеллигенции и просто русских людей, оказавшихся за границей после революции, есть памятник. Он был воздвигнут в память жертв белого движения в гражданской войне. На одной из беломраморных плит под изображением Андреевского флага выбита лаконичная надпись. Чье имя увековечено в ней?

16. Великая Отечественная война. Перед наступлением одному из подразделений необходимо

было выяснит расположение огневых точек противника. Красноармейцы использовали для этого мишень, по которой гитлеровцы не могли не стрелять, но попасть в нее было невероятно сложно. Что это была за мишень?

17. Почему в плаче Ярославны в «Слове о полку Игореве» упомянутый муж героини Игорь и его дружина, но ничего не говорится о сыне Игоря Владимире?

18. О ком известный русский поэт сказал, что он спас Россию от забвения, как Кутузов в 12 году спас Россию от нашествия французов.

19. Довольно именем известна я своим, Равно
клянется плут и непорочный им, Утехой в бедствии
всегда бываю боле,

Жизнь сладостней при мне и в самой лучшей
доле Блаженству чистых душ могу служить одна,

А меж злодеями – не быть я создана.

20. О чем так проникновенно написал в XVIII веке поэт Неледин-ский-Мелецкий. Известно, что Иван Андреевич Крылов был находчив и остроумен. Однажды на набережной Фонтанки, по которой он обыкновенно ходил, его нагнали три студента, из

которых один, вероятно, не зная Крылова, почти поравнявшись с ним, громко сказал товарищу:

«Смотри, туча идет...». Как же ответил Крылов студенту?

21. А.С. Пушкин высоко ценил поэзию Константина Николаевича Батюшкова, о чем свидетельствуют, в частности, его пометки на книге Батюшкова «Опыты в стихах». Однако есть на ее полях и ряд критических замечаний Пушкина. Например, это касается знаменитой батюшковской элегии «Выздоровление»:

Как ландыш под серпом убийственным жнеца
склоняет голову и вянет,

Так я в болезни ждал безвременно конца и думал:
Парки часть настанет...

В чем упрекает Пушкин автора элегии?

22. В литературе описан случай, когда почтение памяти покойного вилося причиной смерти почившего. Кто же был убийцей? А.С. Пушкин дал этому герою все: высокий чин, награды, красавицу жену и преданного друга. Не было у него только имени. Оно появилось спустя полвека. Назовите имя этого персонажа.

23. Император Николай Павлович всегда советовал А.С. Пушкину бросить карточную игру, говоря:

– Она тебя портит!

– Напротив, Ваше Величество, карты спасают меня от хандры.

– А что же тогда твоя поэзия?

– Она служит мне...

Чем же, по словам Пушкина, служила ему поэзия?

24. После печально известной дуэли Пушкина с Дантесом раненого поэта в дом вносил на руках его дядька. На лестничной площадке дома на Мойке он вдруг остановился и на мгновение задумался. О чем же задумался верный слуга?

25. Гоголь. «Мертвые души»: «День, кажется, был заключен порцией холодной телятины, бутылкою кислых щей и крепким сном». Почему щи были налиты в бутылку?

26. Во время своей инспекторской поездки по Ярославской губернии писатель Аксаков посетил театр в городе Рыбинске, где гастролировала труппа ярославского театра имени Ф.Волкова. Шла новая

комедия Гоголя «Ревизор». Ранее знакомый с ярославскими актерами Аксаков был поражен их отвратительной игрой в этот раз. Актеры смеялись, что мешало им играть. Аксаков был крайне удивлен этим и обратился к актерам с просьбой объяснить причину столь плохой игры. Что ответили ему актеры после спектакля?

27. На высказывание одного известного человека Ф.И. Тютчев ответил стихотворением:

«Единство, – возвестил оракул наших дней, –
Быть может спаяно железом лишь и кровью...» Но мы
попробуем спаять его любовью, –

А там увидим, что прочней... С кем
полемизировал Тютчев?

28. Героя одной из пьес А.Н.Островского в ходе действия называют то сазаном, то окунем, то налимом, то осетром. Как его звали на самом деле?

ОТВЕТЫ:

1. Георгий – христианское, крестильное имя
Ярослава Мудрого.

Пройти путь от Муром до Киева пешком в
летнюю пору не решались даже князья с
дружинниками: слишком много было разбоя.

Использовали для передвижения реки, а Илья проделал этот путь пешком.

2. Щи. Отсюда и пошла поговорка «лаптем щи хлебать».

3. У него не было никакой фамилии, так как фамилии появились только век спустя.

4. Анна написала по латыни «AnnaRegina», а жених поставил крестик, так как был неграмотным.

5. Гусли.

6. Император велел заспиртовать голову Монса и принудил Екатерину поставить ее в своем кабинете.

7. Мазепе.

8. Победа армии Петра I под Нарвой.

9. Карл XII.

10. Офицер сказал: «Прежде чем арестовать, Вы должны сменить меня, Ваше Величество».

11. Русский народ.

12. Речь идет о деятельности земских врачей, учителей и других представителей интеллигенции, считавших своим долгом малыми делами служить народу.

13. Храм посвящен русско-японской войне 1904–1905 годов.

14. Царь-пушка не стреляет, царь-колокол не звонит, царь-царь не правит. Надпись на памятнике гласит: «Адмиралу Колчаку и всем морякам России».

15. Это был воздушный змей с карикатурой на Гитлера. Чтобы уничтожить мишень, необходимо было попасть по нити змея.

16. Ярославна была второй женой Игоря, а Владимир был его сыном от первой жены. Потому-то не очень тужила Ярославна об участии Владимира.

17. Это слова Жуковского о Карамзине, авторе «Истории государства Российского» и исторических повестей.

18. О дружбе. Это акrostих: ответ зашифрован в первых буквах каждой строки, если их сложить, то получится слово дружба.

19. «И лягушки заквакали», – спокойно ответил баснописец в тон студенту.

20. Пушкин вполне справедливо усматривает в процитированных строчках неточности: ландыш, растущий в лугах и рощах, никогда не цветет там, где

идет жатва, да и жатвы не бывает в период цветения ландышей «Гробовая змея» из «Песни о вещем Олеге».

21. Это муж Татьяны Лариной из романа «Евгений Онегин», у которого в романе нет имени. В одноименной опере П.И.Чайковского его фамилия Гремин.

22. «Она служит средством к уплате карточных долгов, Ваше Величество!»

23. В дворянских домах существовало две лестницы: для господ и для слуг. Дядька не мог решить, по какой из них должен подняться слуга с господином на руках.

24. Кислыми щами назывался высококачественный сорт кваса.

25. Актеры ответили, что они не смогли сдержать смех, потому что видели в первых рядах персонажей, которых они играли (Ляпкина -Тяпкина, Городничего и др.).

26. С Отто фон Бисмарком, который утверждал, что единство герман- ской нации может быть только достигнуто железом и кровью. Тютчев же мечтал о славянском братстве, основанном на любви.

27. Карп.

Вечерний круг

Цель: подвести итоги прошедшего дня, создать условия для рефлексии ребят, эмоционально разгрузить перед отбоем.

Задачи:

1. Анализ прошедшего дня.
2. Развитие умения выражать свои чувства и переживания публично.
3. Развитие умения слушать и слышать друг друга.
4. Регулировка эмоционального настроения в кругу отряда.
5. Сплочение детского коллектива.

Реквизит: зеркало.

Форма: Передавая зеркало по кругу, участники вечернего круга рассказывают о себе, о переменах в себе и своей жизни, чем он отличается от себя неделю назад, также рассказывает про день.

Одиннадцатый день

КТД «Мы – здоровая Россия»

Понятие «Коллективно-Творческое Дело» было введено в обиход Ивановым Игорем Петровичем

(академиком Российской Академии образования, автором методики Коллективных Творческих Дел). Это социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта (творческого продукта). При этом не важно, если этот или похожий продукт уже был когда-либо создан, главное, чтобы детская группа создавала его впервые.

В основе лежит 3 основные идеи:

- Коллективное (совместная работа взрослых и детей).
- Творческое (нестандартное, нешаблонное, создаваемое в совместной творческой деятельности взрослых и детей).
- Дело (занятие, действие, мероприятие как забота об улучшении жизни).

Структура КТД:

1. Настрой группы (песни, игры, комплекс упражнений, помогающих творчески раскрыться).
2. Разбивка (выделяют случайную разбивку и по симпатиям. Случайная разбивка: по цвету одежды, по росту, по дням рождения и т.д.).
3. Раздача заданий (общая идея одна, а задания – разные для каждой микрогруппы, например,

всем участникам предлагается исполнить популярную песню, но в стиле романса, оперы, тяжелого рока и т.д.).

4. Подготовка выступления (время составляет 15-20 минут).

5. Жеребьевка (позволяет установить очередность выступлений групп).

6. Выступления групп (перед началом всего дела и перед каждым выступлением разыгрываются творческие номера, соответствующие игровому сюжету дела. Особое внимание обращается на поддержку выступающих аплодисментами, создается доброжелательная атмосфера поддержки и сопереживания).

7. Подведение итогов (награждение проводится по номинациям, вручаются грамоты и призы).

8. Рефлексия (анализ дела). Может быть групповым и индивидуальным, когда каждый из участников высказывает свое мнение.

Коллективное творческое дело для детей «Мы – здоровая Россия» может представлять собой различные форматы инициатив, направленных на воспитание внимательного и бережного отношения к своему

здоровью, а также повышение мотивации детей к ведению здорового образа жизни. Вот некоторые идеи для такого проекта:

— Организация спортивного мероприятия «Здоровые соревнования». Дети могут участвовать в различных спортивных состязаниях и играх, продемонстрировав свою активность и способности. В рамках мероприятия можно провести занятия по здоровому питанию, физическим упражнениям и правильной осанке.

— Создание коллективного музыкального или танцевального номера

«Ритм здоровья». Дети могут выступить на сцене, исполнив песню или хореографический номер, подчеркивающий важность здорового образа жизни. В рамках подготовки такого номера можно устроить занятия по творческим дисциплинам и физическим упражнениям.

— Организация выставки творческих работ «Здоровье в объективе». Дети могут сфотографировать или создать художественные работы, отражающие основные аспекты здорового образа жизни: активность, правильное питание, сон, гигиену и т.д. Выставка будет

стимулировать у детей интерес к здоровью и служить источником вдохновения.

– Проведение театрализованной постановки «Приключения Здорового Героя». В рамках спектакля дети могут играть роли героев, которые преодолевают различные препятствия, благодаря своему здоровью и здоровому образу жизни. С помощью драматического выражения они будут усваивать важные уроки о состоянии здоровья и его значимости во всех сферах жизни.

Важно учесть, что все эти идеи должны быть адаптированы под возрастное ограничение, предпочтения и особенности детей, а также соответствовать образовательным целям и задачам, поставленным перед проектом «Мы – здоровая Россия».

Спартакиада

- Трансляция музыки.
- Площадь украшена флагами. На сцене установлен флагшток для Государственного флага РФ, флага лагеря и олимпийского флага.
- Построение команд на исходном положении (у входа на площадь) в колонну по двое в алфавитном порядке. Возглавляют команду капитан и

руководитель команды. Волонтер, сопровождающий команду, несёт табличку с названием отряда.

— Командует парадом главный судья спортивных игр.

— Почётные гости занимают места на гостевой площадке.

Звучат торжественные фанфары

Ведущие: *(на фоне музыки)* Приветствуем вас, дружная семья! Сегодня спорт и вы – друзья! Чтоб взять рекордов высоту, осуществить свою мечту, Вы ввысь поднять сегодня рады Флаг лагеря Спартакиады!

Начинаем торжественную церемонию открытия Спартакиады! В церемонии открытия спартакиады принимают участие:

Главный судья: Внимание! Команды-участники соревнований!

К месту торжественного открытия спортивных игр шагом марш!

Звучат фонограммы маршей и песен о спорте
Команды выдвигаются на трибуны

Ведущие: *(на фоне музыки):*

Да здравствует юность! Да здравствует спорт!
Над лагерем слышен мажорный аккорд!

Ты слышишь команду – «Спортсмены, на старт!»
С вами упорство, воля, азарт!

– В спортивной колонне – команды-
участницы летних спортивных игр:

–

озглавляет колонну _____

– Я и команда очень дружны! Мы –
спортивная юность нашей страны! – идет команда –
Здоровье нации! Её успех! Вот лозунг достойный для
всех! – Приветствуем команду.

– Я в спортивном строю! Я готов побеждать!
Флаг школьного спорта твердо держать! – говорят
участники команды.

– Спорт – это радость и вдохновение! Это к
рекордам высоким стремление!

– Готовность номер один у команды.

– Вперёд, друзья! Рекорды зажигать! С
девизом ярким: «Побеждать!».

Колонна спортсменов выстраивается

Главный судья: Внимание! Команды, смирно!

Уважаемый _____

Директор лагеря: Вольно!

Главный судья: Команды, вольно! *(проходит к гостям).*

Ведущие: *(на фоне музыки)* Участников летней Спартакиады приветствует _____

Выступление _____

Ведущие: *(на фоне музыки)*

Пусть в ярком и солнечном крае звонкой Юности
песнь расцветает! И лагерь, наш творческий город, по-
летнему также молод!

Друзья, Вас приветствует _____

Художественный номер

Ведущий: Сюрприз, друзья! Мы вам представить
рады Символ нашей Спартакиады!

*Звучит музыка, на самокате (велосипеде,
машине) на площадь выезжает Заяц, к велосипеду
прикреплена*

большая связка воздушных шаров.

Заяц: *(в записи текст)*

Ой! Сколько весёлых улыбок вокруг! Будем
знакомы – я Зайка – ваш друг! Желаю успеха,
спортивных побед, шлю вам задорный физкульт-привет!

Ведущие:

Олимпийский огонь! Ты ярче сияй! На спортивные подвиги нас вдохновляй!

И пусть искры пламенного огня зажгут в душе стремление у меня отдать все мастерство, умение, силы во славу родной области, России! – Огонь летней спартакиады на праздничную площадь выносят

юные спортсмены!

Факелоносец и сопровождающие спортсмены выносят огонь Огонь Спартакиады зажигает_____

Звучат торжественные фанфары, зажигают чашу огня спартакиады. Главный судья: летнюю Спартакиаду объявляю открытой!

Ведущий: Олимпийский Огонь, тебя ярче нет!

Ты – символ гармонии, взлетов...**Побед!**

Звучит «Гимн Олимпиады Сочи – 2014»

Подведение итогов.

Почетные гости переходят на площадку для награждения

Ведущие: *(на фоне музыки)*

И вот оно прекрасное мгновенье – взлёт духа, мастерства и вдохновения!

Дерзания, устремления вперёд! И Победителя награда ждет!

Начинаем церемонию награждения победителей Спартакиады по летним видам спорта!

Награды победителям в соревнованиях по волейболу вручают _____.

Звучит музыка, идёт награждение, фото

Ведущие: Поздравляем! Так держать! Планку успеха не снижать!

Ведущие: Победа – нет желанней слова! И юные спортсмены снова на пьедестал торжественно встают! Баскетболистам-победителям салют! Награды победителям в соревнованиях по уличному баскетболу вручают _____

Звучит музыка, идёт награждение, фото

Ведущие: Победителям виват! Вас поздравить каждый рад!

Ведущие: Прямо скажем: Молодцы, победители-пловцы! Награды победителям в соревнованиях по плаванию вручают _____

Звучит музыка, идёт награждение, фото

Ведущие: Всем участникам и победителям летней Спартакиады творческий Привет от юных танцоров!

Творческий номер.

Ведущие: Наши летние игры – престиж и мечта!

И тем покоряется высота, кто к цели своей упорно идет с достойным девизом – «только вперед!»

Ведущие: В честь сегодняшних и завтрашних побед звучит здесь песенный привет!

«Песня о спорте».

Ведущие: Успеха тебе, летняя Спартакиада 2023!

Главный судья: Команды-участники Спартакиады на уход – шагом марш!

Звучит спортивная музыка, команды уходят с площадки

Танцевально-акробатический конкурс команд групп поддержки

«Мы за ЗОЖ»

Сцена украшена яркими флагами и лентами, создавая праздничную атмосферу. На сцене стоит большая площадка для выступающих команд. Зрители с нетерпением ожидают начала конкурса.

Ведущий 1: Добро пожаловать на наш праздник конкурсов групп поддержки! Сегодня у нас здесь собрались самые талантливые и энергичные команды из разных отрядов.

Ведущий 2: В этом конкурсе участвуют не только профессиональные спортсмены, но и те, кто только начинает свой путь в мире групп поддержки. Мы уверены, что каждая команда сделает наш праздник незабываемым!

Ведущий 1: В конкурсе команды будут оцениваться по разным критериям, таким как выполнение трюков, слаженность команды, хореография и эмоциональная передача выступления.

Ведущий 2: Но самое важное – это эмоции, которые команды передадут зрителям. Давайте же начнем наше соревнование!

Первая команда выходит на сцену и начинает свое выступление. Они продемонстрируют потрясающую акробатику, сочетающуюся с энергичными танцами. Команда синхронно выполняет сложные трюки и захватывает зрителей своей харизмой и энергией.

Зрители аплодируют и восторженно кричат, а судьи записывают свои оценки. Время лимита истекает, и команда завершает свое выступление под громкие овации.

Ведущий 1: Вот это было потрясающе! Первая команда показала нам настоящее мастерство и энергию!

Ведущий 2: А теперь приготовьтесь встретить следующую команду, которая обещает поразить вас своими талантами!

Вторая команда выходит на сцену, и начинается их выступление. Они представляют свою версию эмоционального и трогательного выступления. Команда использует не только акробатику и танцы, но и вокал, чтобы передать свои эмоции зрителям. Их выступление вызывает слезы счастья у многих зрителей.

Зрители восклицают и аплодируют, а судьи записывают свои оценки.

Команда завершает свое выступление с глубокими поклонами.

Ведущий 1: Вторая команда оставила нас без слов! Они смогли передать свои эмоции так ярко и проникновенно!

Ведущий 2: Идет невероятная конкуренция между командами! Но не забудем, что главное – это не только победа, но и радость от выступления и передачи эмоций зрителям.

Продолжается соревнование, и каждая команда демонстрирует свое уникальное выступление, в котором сочетаются акробатика, танцы и вокал. Каждая команда старается передать свои эмоции и взять на себя роль группы поддержки для зрителей.

По завершении последнего выступления, судьи собираются вместе, чтобы подвести итоги конкурса.

Ведущий 1: Дорогие зрители, наши судьи уже подсчитали все оценки, и пришло время назвать победителя!

Ведущий 2: Но перед этим давайте отдадим должное каждой команде, которая сегодня участвовала в нашем конкурсе! Они все без исключения были потрясающие!

Команды выходят на сцену

Ведущий 1: Итак, мы готовы объявить победителя! Первое место занимает... (название команды)!

Команда-победитель выходит на сцену и получает главный приз – кубок и звание «Лучшей группы поддержки».

Ведущий 2: Но каждой команде, участвующей в нашем конкурсе, мы хотим вручить специальные сертификаты, чтобы отметить их талант и преданность искусству групп поддержки.

Команды получают сертификаты

Ведущий 1: Поздравляем всех участников и победителей нашего конкурса! Вы сделали этот праздник незабываемым!

Ведущий 2: Спасибо всем, кто пришел сегодня и поддержал наши команды! Мы надеемся, что вы получили массу положительных эмоций от нашего шоу!

Ведущий 1: До новых встреч на наших следующих событиях! До свидания!

Завершается праздник конкурса групп поддержки, оставляя зрителей счастливыми и вдохновленными. Команды и судьи покидают сцену, оставляя воспоминания о незабываемом событии.

Вечерний круг

Цель: подвести итоги прошедшего дня, создать условия для рефлексии ребят, эмоционально разгрузить перед отбоем.

Задачи:

1. Анализ прошедшего дня.
2. Развитие умения выражать свои чувства и переживания публично.
3. Развитие умения слушать и слышать друг друга.
4. Регулировка эмоционального настроения в кругу отряда.
5. Сплочение детского коллектива.

Реквизит: отсутствует;

Форма: фильм. Представляем, что сегодняшний день весь записан, смонтирован и представлен в кинотеатре. Какой будет самый яркий кадр? Кто будет главным героем этого фильма? Есть ли в фильме злодеи? Какую роль в фильме сыграл я?

Двенадцатый день

Создание инсталляции «Доброе сердце, добрые руки»

Реквизит: столы (по количеству отрядов), комплект канцелярских товаров (по количеству отрядов):

2 ватмана, 3 пары ножниц, клей, цветная бумага, картон, фломастеры, гуашь, кисти, линейка, простой карандаш, ластик.

Ход мероприятия:

Мероприятие проводится на большой открытой площадке (В хорошую погоду можно провести его на улице).

На площадке расставлены столы по количеству команд, на каждом столе разложен набор канцелярских товаров.

Звучит волшебная музыка, ребята выходят на площадку.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Мальчишки, девчонки и вожатые нашей смены! Давайте проверим все ли команды здесь. Я говорю название Вашей команды, а вы кричите свой девиз. Задание понятно? Тогда давайте попробуем!

Переключка команд.

Ведущий: Сегодня у нас день культурного волонтерства. Вы уже успели познакомиться с участниками АРТ-кластера «Таврида» и обсудить, чем же могут заниматься волонтеры в культурной сфере.

Фото слайд-шоу с проведения образовательного блока.

Ведущий: Сейчас мы предлагаем Вам самим стать создателями культурных объектов, настоящими скульпторами и художниками. Наш лагерь сегодня на один день превратится в музей современного искусства «Эрарта», который находится в Санкт-Петербурге, и в нем мы с вами можем открыть нашу современную выставку инсталляций

«Доброе сердце, добрые руки» Ведущий: Инсталляция состоит из АРТ-объектов, объединенных общей тематикой – созданием добрых дел. Что такое доброта и как она выглядит, вы можете обсудить в своих отрядах, на это у вас есть 5 минут.

Обсуждение темы «Что такое доброта».

Ведущий: Время вышло, пожалуйста, запишите Ваши ответы на ватмане, который лежит у вас на столе. А мы переходим к следующему этапу работы. Сейчас у Вас будет 25 минут, чтобы создать АРТ-объект, который вы сейчас обсудили в своих командах. Для работы у вас на столах есть все необходимое, использовать сторонние предметы нельзя.

Мы предлагаем Вам разделить на три группы в своей команде: первая группа будет «строить» АРТ-объект, вторая группа – готовить творческую презентацию, а третья – подготовит элементы реквизита для презентации.

Подготовка объектов. 25 минут.

Ведущий: Друзья, время вышло. Пожалуйста, заканчивайте работу. И мы готовы увидеть презентации наших замечательных объектов. Начнем с команды №1.

Презентация готовых АРТ-объектов.

Ведущий: Как же по-разному мы понимаем слово «Доброта», посмотрите, сколько замечательных экспонатов появилось в нашем музее. А вы знали, что в современном искусстве инсталляции бывают не только выставочными материалами, но и живыми людьми.

Ведущий: И сейчас мы с вами сделаем такую огромную инсталляцию, в которой будет участвовать весь наш лагерь!

Ведущий: Мы сделаем из всех нас одно большое любящее, наполненное добрыми делами, сердце.

Весь лагерь становится участниками единой инсталляции – всем лагерем необходимо встать в

большое сердце на главной площади лагеря. Фото- и видеосъемка производится сверху.

Ведущий: Отлично, мы большие молодцы, видео с нашим огромным добрым сердцем сегодня же можно будет увидеть в группе нашего лагеря. Пожалуйста, репостните его себе на страницу и напишите короткий пост на тему – «Искусство доброты», пусть наш флешмоб подхватят обычные люди из сети, и доброты вокруг станет чуточку больше.

Тринадцатый день

Конкурс коротких видеороликов о книгах

ПРОЛОГ:

Хореографическая и поэтическая композиция «Если звезды зажигают...», исполнители остаются на сцене – замирают.

Звучит романтическая мелодия, выход Маленького принца, раздает танцорам звездочки.

Маленький принц (на фоне музыки):

Если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно... Да! Нужно!

И даже очень!

Вам – тем, кто с интересом читает книги! Знает тысячу литературных персонажей! Познает себя через чтение!

Ищет себя затем, чтобы шире открыть для себя творческую Вселенную и найти там свое место!

Ведущие в зале:

И сегодня, в день культурного волонтера, эти звезды мы зажигаем вместе с вами, наши дорогие и незаменимые участники тематической смены!

Музыкальный акцент.

И мы по традиции и с удовольствием говорим: «Добрый вечер, дорогие друзья! Рады приветствовать вас – самых позитивных, креативных и по-настоящему творческих представителей разных отрядов!»

Музыкальный акцент.

Этот благодарный привет летит сейчас во все уголки нашего лагеря!

У микрофона руководитель нашей тематической смены.

Выступление.

Ведущий: Сегодня у нас проходит конкурс коротких видеороликов о книгах. В России такие видеоролики начали набирать свою популярность в

2010 году. Хотя в мире этот вид искусства существует уже много лет. Первые видеоролики выглядели как слайд-шоу из иллюстраций с комментариями. Сегодня эти видеоролики причисляют к новому виду искусства, которое совмещает в себе рекламу, интернет, кино, литературу.

Ведущие: А ты помнишь фразу из повести Антуана Экзюпери... *Ведущий:* Мы в ответе за тех, кого приручили...? Конечно, помню! *Ведущий:* И где же он, наш друг – Маленький Принц!

Маленький принц(появляясь): А давайте пофантазируем! Этот зал сегодня – как творческая Вселенная!

На фоне музыки звучит голос Маленького принца: Смотрите, благодарные звезды ярко высвечивают планету Гордости и Любви!

Сколько пройдено вами прекрасных путей!
Сколько открытий и ярких красивых идей!

Музыкальный акцент (встают с мест, выходят на сцену).

Ведущий: Расскажите про ваш трейлер, к какому он произведению?

Внимание на экран.

Ведущие: Аплодируем вам, друзья! И от имени всех присутствующих в нашем зале мы говорим – Любим! Уважаем! Гордимся!

Музыкальный акцент.

На экране: Благодарить – значит – ДАРИТЬ БЛАГО!

Световой эффект.

На фоне музыки звучит голос Маленького принца:
Ловите, ловите эти звездные искорки, уже рассыпающиеся над планетой Сияющих Вершин!

Головокружение от успехов? – Это не про вас!

Да! Есть успех победный! Работа – высший класс! Расскажите про ваш ролик, к какому он произведению? Внимание на экран.

Световой эффект.

На фоне музыки звучит голос Маленького принца:
А звездный луч направляет свой свет на планету Творческого созвучия!

И вот он – уникальный этот случай! Слышны аккорды Творческих Созвучий!

Музыкальный акцент (встают с мест, выходят на сцену).

Расскажите про ваш ролик, к какому он произведению? Внимание на экран.

ФИНАЛ: (повтор пролога).

*Танцевальная композиция, танцоры замирают.
На каждую фразу МП и ведущих меняют мезансцену.
НА ФОНЕ МУЗЫКИ.*

Маленький принц: «Если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно!»

Ведущие: Это философское изречение именно вы, словно волшебники, способны перевести в реальность!

Маленький принц: Творчество – как чудесная скрипка – заставляет звучать самые тонкие струны детской души!

Пожалуйста, будьте всегда вдохновенными!

Ведущие: И все участники нашей встречи – это созвездие разных планет со своим собственным неповторимым почерком?! Так?

Маленький принц: И где все помыслы и устремления сливаются в звучащую гармонию

ВМЕСТЕ: детского творчества!

А волшебная звезда своим усиленным сиянием выводит фразу всем известную *ВМЕСТЕ*: «Мы начинаем»!

Ведущие: И вместе с Маленьким принцем мы прямо сейчас отправляемся в это увлекательное звездное путешествие.....

Маленький принц: открывая все новые планеты!

Ведущие: каждая команда сегодня – это отдельная волшебная планета, на которой живут литературные персонажи. Давайте же скорее знакомиться с ними.

Маленький принц: Итак, полетели?!

Ведущие: А на пути нас встречают _____

Творческий номер

На фоне музыки звучит голос Маленького принца: Смотрите! Звезды весело подмигивают жителям Планеты Счастливых Надежд.

Летать! И вольно высоко парить! Дерзостно, счастливо, ярко творить!

Ведущий в зале: Вот она молодая, творческая команда!

Музыкальный акцент (встают с мест, выходят на сцену)

Ведущий: Друзья, горизонты расширять, высоты смело брать, никогда не унывать! Расскажите про ваш ролик, к какому он произведению?

Внимание на экран.

Ведущие: Спасибо, Планета Счастливых Надежд!

Музыкальный сигнал. На экране: «Спасибо – волшебное слово! Оно окрыляет».

На фоне музыки звучит голос Маленького принца:
А как радостно сияют звезды над планетой Щедрого Таланта!

Высокие звезды в небе над вами, А на земле вы их зажигаете сами!

Музыкальный акцент (встают с мест, выходят на сцену).

Музыкальный сигнал. На экране: Благодарное слово! Оно как живое! Всегда созидает и вдохновляет!

А неутомимый Маленький принц все шире открывает нам Творческую вселенную!

Световой эффект

Ведущие: Будьте жадными и страстными до всего нового! БУДЬТЕ.... (все): СЧАСТЛИВЫ!

Фотокросс «Помогать – это круто»

Фотокросс – соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. Он стоит где-то посередине между спортом и фотоконкурсом, сочетая в себе оценку скорости, креативности и зачастую на местности. Ребятам необходимо сделать отрядные фотографии на тему «Помогать – это круто» не менее 5 фотографий с тематическими сюжетами от каждой команды.

У фотокросса есть общий старт, на котором дети узнают тематику и направление фотографий.

На подготовку творческого продукта дается 60 минут.

По завершению времени все отряды собираются в зале для общего просмотра фотографий.

Отрядный огонёк «Золотое сердце»

Отрядный огонек представляет собой просмотр и обсуждение фильма о настоящих героях, людях, которые готовы пожертвовать собой ради других, ради общей командной цели.

Примеры фильмов:

«Ледокол». 2016 год, 12+

Кинолента рассказывает о реальных событиях, которые случились в 1985 году с научно-

исследовательским ледоколом СССР под названием «Михаил Сомов». Неподалеку от побережья Антарктиды он попал в ловушку тяжелых льдов.

Эта картина не является документальной хроникой, – в первую очередь, авторы стремились показать эмоции и чувства людей, которые оказались, казалось бы, в безвыходном положении. Фильм полностью погружает в гнетущую атмосферу зловещей тишины и холода. Отдель- ным плюсом можно назвать то, как детально передан советский быт и его отдельные атрибуты.

«Доктор Лиза». 2020 год, 16+

Сюжет фильма расскажет об одном дне из жизни Елизаветы Глинки – известного на всю страну и за ее пределами филантропа и основательницы фонда «Справедливая помощь». Даже в 30-ю годовщину со дня свадьбы она не может оставить своих пациентов. Доктор Лиза вновь отправляется на помощь страждущим, еще не зная, к чему приведет ее самоотверженность.

Глубокие эмоциональные сцены, сильный смысловой посыл – все это подарит зрителям «Доктор Лиза».

«Командир счастливой «Щуки». СССР, 1972 год,

6+

Один из любимых фильмов советских мальчишек, которых восхищали подвиги подводников. Картина основана на реальных событиях. 1942-й год. Фашисты готовятся к захвату Мурманска, чтобы перекрыть выход в море советскому Северному флоту. Экипажу подводной лодки «Щ-721» (субмарины серии «Щука», небольшие, но манёвренные и крепкие) дано задание – уничтожить боевую технику врага. Задание нужно выполнить любой ценой. То есть – даже ценой жизни подводников... Фашисты вели настоящую охоту на «Щуку», но мужество и смекалка помогают подводникам выбираться из, казалось бы, безвыходных ситуаций.

«Отряд Трубочёва сражается». СССР, 1957 год,

6+

Эта картина о мальчишках военного времени – продолжение фильма

«Васёк Трубочёв и его товарищи», снятого по одноимённому роману Валентины Осеевой. В первом фильме рассказывается о приключениях мальчишек в довоенные годы. В картине «Отряд Трубочёва сражается» действие разворачивается на

оккупированной территории Украины в первые месяцы войны. Командир пионерского отряда Васёк Трубачёв и его товарищи отправились в поход – там, в лесу, их настигло начало войны. Спрятав в лесу туристическое снаряжение, мальчишки спешат домой. Потом им придётся помогать партизанам, расклеивать листовки и помогать людям, оказавшимся в фашистской оккупации. Отважные мальчишки полюбились зрителям разных возрастов и после выхода фильмов дети часто играли в «Васька-Трубачка».

Книжка, кстати, тоже отличная, рекомендуем!

После просмотра фильма вожатые предлагают детям обсудить следующие вопросы:

Кого можно назвать героем?

Почему о подвигах мечтают многие, но совершают их единицы? Зачем совершать то, что грозит гибелью?

Возможно ли существование человека без подвига?

Всегда ли подвиг – это военная история или совершить его можно и в мирное время?

После обсуждения вопросов вожатые раздают детям конверты. В них реальные истории

мужественных поступков их сверстников со- временной России.

Юлия Король, Карелия.

Что сделала. Спасла тонущих детей во время трагедии на Сямозере в 2016 году.

Возраст на момент инцидента. 12 лет.

Как наградили. Медали «Спасение утопающих», «За мужество в спасении», «Спасение погибавших».

Юлия Король летом 2016 года отдыхала в детском лагере на Сямозере в Карелии. 18 июня она вместе с другими отправилась на прогулку по озеру. С группой из 51 человека были четверо взрослых – инструкторы и вожатые. Резко начался шторм, два каноэ с детьми вынесло на открытую воду, они опрокинулись. Погибли 14 детей.

Именно благодаря Юле людям стало известно о трагедии. Когда каноэ перевернулись, сначала она вытаскивала сверстников из ледяной воды – и живых, и мертвых. Пятеро детей, которые плыли рядом с ней, благодаря Юле смогли добраться до острова. Она помогла выплыть инструктору, который пытался спасти других детей и чуть не утонул, потом сама потеряла

сознание. Когда очнулась, девочка пошла в ближайший населенный пункт – пешком через лес ночью с вывихнутой ногой. Только после её сообщения на место трагедии выехали службы, большую часть детей удалось спасти.

Юля – круглая сирота, вместе с братом её воспитывает бабушка. После трагедии она проходила лечение и реабилитацию: долго не могла простить себе, что не вытащила из воды всех детей.

Юлия Чернова, Белгородская область.

Что сделала. Вытащила пятерых детей из горящего дома.

Возраст на момент инцидента. 10 лет.

Как наградили. Медаль МЧС «За отвагу на пожаре».

В феврале 2017 года Юлия Чернова спасла из пожара двух сестёр и трёх братьев, когда мать девочки вышла из дома за дровами. Семья жила в деревянном доме, который топили печью. Юля осталась приглядывать за детьми. Когда её брат увидел пламя, огонь охватил уже половину комнаты.

Сначала Юлия успокоила младших братьев и сестёр – те в панике кинулись в дальние комнаты,

прятались от дыма под кровати. Она попыталась сама затушить огонь, но безуспешно. Тогда девочка решила покинуть дом через окно. Она велела детям подойти к ней, разбила кулаком окно, кинула на землю одеяло и плед и стала по очереди ставить на них детей. На помощь школьнице пришёл сосед, которому она успела передать полуторагодовалого брата и трёхлетнюю сестру. После этого потеряла сознание. Дом сгорел дотла.

Женя Табаков, Московская область.

Что сделал. Спас старшую сестру от изнасилования.

Возраст на момент трагедии. 7 лет.

Как наградили. Орден Мужества посмертно. Женя – самый молодой гражданин России, который когда-либо получал эту награду.

К сожалению, не все истории детских подвигов оканчиваются благополучно для тех, кто их совершил. Женя Табаков сумел спасти от изнасилования старшую сестру Яну, но за это ему пришлось отдать жизнь.

Трагедия произошла десять лет назад. Женя и двенадцатилетняя Яна были дома одни, когда в дверь позвонил неизвестный мужчина и представился почтальоном. Он якобы принёс заказное письмо и

предложил кому-то из детей расписаться в получении. Когда девочка открыла дверь, мужчина достал нож, зашёл в квартиру и потребовал отдать ему деньги и драгоценности. Дети сказали, что не знают, где они. Тогда преступник велел Жене искать деньги, а сам затащил Яну в ванну и стал снимать с неё одежду. Мальчик взял на кухне нож и воткнул его мужчине в поясницу. Тот упал и отпустил Яну, но потом схватил тот же нож и ударил им ребёнка. На его теле позже обнаружили восемь ранений, не совместимых с жизнью. Преступник скрылся, когда сестра стала звать на помощь соседей. Позже его задержали. Мальчика спасти не удалось.

Саша Ергин, Омск.

Что сделал. Вытащил из Иртыша двух маленьких девочек.

Возраст на момент инцидента. 16 лет.

Как наградили. Медаль «За спасение утопающих на водах», поездка в Москву на всероссийский фестиваль «Созвездие мужества».

Саша Ергин оказался единственным, кто не побоялся прыгнуть с четырёхметрового бетонного

парашюта в ледяную воду, чтобы помочь выплыть двум маленьким девочкам.

Сёстры с родителями гуляли по набережной, и дети оказались в воде. За ними прыгнул отец. Ему удалось схватить одну дочь за руку, но вторую уже уносило течением, она начала тонуть. На набережной было много людей, но помочь никто не решался.

Саша ехал в машине, когда мать девочек выбежала на дорогу и остановила водителя, прося о помощи. Саша, не раздумывая, согласился. В воде он сумел поймать вторую девочку и стал цепляться за стены, чтобы удержаться на плаву. С берега ему кинули автомобильный трос. Так по очереди на берег подняли детей и взрослых.

Инцидент произошёл 31 мая, когда девятиклассник сдавал выпускные экзамены. После этого случая он задумался, чтобы сменить профессию автослесаря, которую собирался осваивать, на спасателя.

**Кирилл Дайнеко и Серёжа Скрипник,
Челябинская область.**

Что сделали. Помогали учителям выбраться из школы после падения челябинского метеорита.

Возраст на момент инцидента. 13 лет.

Как наградили. Мальчики получили от губернатора Челябинской области дипломы за мужество и заботу о тех, кому понадобилась помощь в условиях чрезвычайной ситуации из-за падения метеорита 15 февраля 2013 года.

Школа в городе Еманжелинске, где учились ребята, сильно пострадала от падения метеорита. Когда раздался оглушительный взрыв и школьники пошли к выходу, двое семиклассников, Кирилл Дайнеко и Серёжа Скрипник, слышали крики из столовой.

Оказалось, что это была учительница физкультуры – дверь была заблокирована, и она не могла выйти. Мальчики не растерялись: нашли деревянную палку, разбили стекло в двери, и помогли ей выбраться через проём.

После этого они решили проверить, не нужна ли кому-то ещё помощь. В столовой они вытащили работницу кухни из-под оконной рамы, которая упала на неё из-за взрыва. К моменту, когда ребята нашли женщину, она уже была без сознания. Затем Серёжа помог шестикласснику Илье, который лежал посреди школьного коридора весь в крови. Мальчика сразу увезли на скорой, в больнице ему наложили пять швов

на голову. Выбраться из здания в одиночку у него бы не получилось.

Вожатый озвучивает главную мысль огонька и всего дня безопасности: чтобы стать героем не нужно ждать определенного возраста или случая, нужно просто не бояться делать добрые дела.

В завершении огонька ребята отвечают на вопрос «Легко ли быть героем?».

Четырнадцатый день

Экологические задачи. Турнир

В основе дела лежит метод решения задач.

Цель метода – совместными усилиями группы школьников проанализировать ситуацию – задачу, возникающую при конкретном положении дел, и выработать ее практическое решение.

Ход турнира:

1. Разбивка отрядов на 2 команды (необходимо, чтобы вожатые заранее сформировали в отряде команды).
2. Объяснение правил, старт турнира – 10 минут.
3. Решение кейсов – 60 минут.

4. Подготовка презентации к защите – 20 минут.

5. Презентация кейсов – 80 минут (4 минуты на защиту одной команды и 4 минуты на вопросы и обсуждение).

6. Рефлексия в отрядах – 30 минут.

– Турнир проходит одновременно на 2 площадках: 5 отрядов на одной, еще 5 – на другой.

– Каждый отряд разбивается на 2 команды с одинаковым числом участников, командам необходимо заранее придумать название и девиз своей команды.

– На старте турнира.

Команды презентуют свои названия.

Ведущий рассказывает правила, по которым турнир будет проходить, обозначает время на каждый этап, а также раздает командам материалы: текст задачи (5 шт. на команду), белые листы, ватман, маркеры, фломастеры и другие канцелярские принадлежности.

Задача представляет собой текст, описывающий какую-либо ситуацию, примеры, комментарии специалистов, а также несколько вопросов для решения этой задачи.

– Команды расходятся на свои командные места (или остаются в том же месте, где проходит старт, как удобно) и приступают к решению задачи.

– Во время решения задачи 2 представителя команды могут дважды прийти за консультацией к экспертам: показать свои наработки, спросить совета, задать уточняющие вопросы.

Первая консультация проходит через 20 минут после старта самостоятельной разработки.

Вторая консультация – через 40 минут после старта самостоятельной разработки.

– На решение задачи каждой команде дается ровно 60 минут, по истечении этого времени команда должна подготовить ответы на все вопросы задачи.

– На подготовку презентации команде дается 20 минут, за это время необходимо подготовить визуальное представление решения задачи (для этого команде выдается ватман, маркеры, команды могут пользоваться также дополнительными материалами). Ориентирования Презентация и обсуждение проводится с помощью метода дискуссии «Светофор». На каждую презентацию решения задачи дается не более 4 минут, также 4 минуты дается на обсуждение.

У каждого участника есть 3 карточки: зеленого, красного и желтого цвета. После каждой презентации решения задачи каждый участник может выразить свою позицию, используя одну из трех карточек.

Если участник поднял:

зеленую карточку – он согласен с предложенным решением; красную карточку – он не согласен с предложенным решением; желтую – согласен, но есть что-то, что он хотел бы изменить или дополнить в решение.

Ведущий просит высказать и аргументировать свое мнение тех, кто поднял красные и желтые карточки. Затем предлагает участникам объединиться в пары и обсудить предложенное другой командой решение. Таким образом, проходит обмен схожими или различными мнениями.

Пример задания: Задача на тему «Экология»

Введение и проблема.

Происходящее в последние десятилетия интенсивное воздействие человека и преобразование окружающей среды привело к природному дисбалансу, экологическим катастрофам техногенного характера, разрушению экотопов в глобальном масштабе. Эти

явления представляют собой не что иное, как последствия утилитарно-прагматического отношения человечества к природе, проявлений антропоцентрического типа экологического сознания. Обострение экологической обстановки в мире вызвало повышение интереса к экологическим проблемам общества и путям их преодоления. Основным вариантом решения проблем в системе

«человек-природа» является, по мнению многих ученых, воспитание экологической культуры, формирование нового типа экологического сознания у подрастающего поколения.

Ситуация.

В общеобразовательной школе в селе Иваново учитель биологии и химии, классный руководитель 6А класса совместно со своими учениками – создали экологический отряд. Ребята вместе с учителем проанализировали основные экологические проблемы, которые остро стоят в мире, и продумали план работы на учебный год.

Школьники изготовили на уроках труда и оформили стенды по правилам экологического поведения, поставили в школьном холле коробку для

сбора батареек, провели субботник в школьном дворе. Многие ребята стали часто задерживаться после уроков в школе для подготовки мероприятий, разработке листовок и т.д. Однако такая активность вызвала неожиданный негатив со стороны взрослых: директор не разрешил выделить для внеурочной деятельности отряда помещение классного кабинета, а многие родители запретили ребятам оставаться после уроков, т.к. требовалась помощь в домашних делах.

Также не все инициативы нашли отклик у других учеников школы: к деятельности 6А присоединились пятиклассники, 7–11 классы не высказали никакого интереса к деятельности.

Задачи:

1. Какие причины низкой заинтересованности взрослых и школьников в проблемах экологии?

2. Предложите варианты, как можно замотивировать учеников школы присоединиться к деятельности 6А.

3. Подумайте, какие действия школьников помогут поменять отношение взрослых (директора школы, родителей) к деятельности ребят.

Дополнительная информация.

На данный момент существует огромное количество экспериментальных образовательных программ, учебников, методических материалов по экологическому обучению и воспитанию учащихся, но, к сожалению, пока это не приносит ощутимых результатов. До сих пор реальна проблема низкой экологической культуры как взрослого населения, так и учащейся молодежи.

Социологические и педагогические исследования, проводимые с целью диагностики экологической воспитанности школьников младшего и среднего звена, показывают, что уровень отношения к миру природы, начиная с младшего школьного возраста и к старшему подростковому, резко снижается.

Не менее актуальным вопросом в отечественной системе экологического образования учащихся является выбор методов, средств и форм, повышающих эффективность процесса экологического воспитания.

Человек – единственный зоологический вид на планете, который пытается нарушить законы экологии. Его особи наделены разумом, и чем изощрённее он

становится, тем больше накапливается пробелов в его экологических знаниях.

Сейчас можно без преувеличения сказать, что большинство людей на планете совершенно лишены всяких экологических знаний и навыков. Лев Гумилев писал, что древние люди в этом отношении были более подготовлены, своим поведением они лучше «вписывались» в окружающую среду. Уничтожая собственную среду обитания, люди тем самым заставляют себя задумываться над простыми вопросами (что съесть? чем обогреться?) и над сложными (как сохранить природу?).

Чтобы ответить на эти вопросы, нужна экологическая грамотность всего населения. Избранные экологи-профессионалы не решат экологических проблем общества, ибо с природой, с естественными местообитаниями постоянно контактируют все люди Земли, и среду от таких контактов не уберечь.

Научно-технический прогресс улучшает условия жизни человека, повышает ее уровень. Вместе с тем растущее вмешательство человека вносит в окружающую среду такие изменения, которые могут привести к необратимым последствиям в экологическом

и биологическом смысле. Важность экологического воспитания для детей в современном технологическом мире переоценить невозможно. Проблема охраны природы становится главной проблемой. Будущее планеты зависит от того, насколько экологически грамотными будут дети.

Пятнадцатый день

Проведение общероссийской акции «Будь здоров».

В рамках акции «Будь здоров» пройдут общелагерные активности: йога, растяжка, здоровое питание, профилактика курения и других вредных привычек.

Ведущий: Добро пожаловать на спортивный праздник в нашем детском загородном лагере! Сегодня мы проведем множество игр и активностей, чтобы показать, как важно заниматься спортом и вести здоровый образ жизни. Готовы начать?

Активность 1: Эстафеты.

Разделимся на несколько команд и проведем эстафеты. В каждой команде будет по несколько участников. Первая эстафета – бег с препятствиями. Участники должны будут преодолеть несколько

препятствий на пути к финишу, после чего передать эстафету следующему участнику. Побеждает команда, которая первой финиширует.

Активность 2: Командные спортивные игры.

Теперь проведем командные спортивные игры. Разделимся на команды и сыграем в футбол и волейбол. Победителями станет команда, набравшая больше всего очков

Активность 3: Конкурс плакатов по профилактике вредных привычек. Сейчас проведем конкурс плакатов по профилактике вредных привычек. Разделимся на группы и дадим каждой группе задание создать плакат, который будет посвящен важности отказа от вредных привычек. После того, как все группы закончат, они представят свои работы, и будет выбран победитель.

Активность 4: Мастер-класс по здоровому питанию.

Теперь проведем мастер-класс по здоровому питанию. Пригласим специалиста, который расскажет нам о важности правильного питания и покажет, как готовить полезные и вкусные блюда. Мы сможем попробовать их и задать вопросы эксперту.

Активность 5: Игры и активности на свежем воздухе.

Закончив мастер-класс, проведем различные игры и активности на свежем воздухе. Например, игра «Забег на выносливость», где участники будут бегать и преодолевать разные препятствия вокруг лагеря. Также проведем игру «Водная бомбардировка», где участники будут бросать водные бомбы друг в друга. Все игры будут направлены на популяризацию спорта и здорового образа жизни среди детей.

Ведущий: Конечно, это только часть активностей, которые мы проведем на нашем спортивном празднике. Но самое важное – это то, что мы понимаем, как важно заниматься спортом и вести здоровый образ жизни. Пусть этот праздник будет началом для каждого из нас в принятии этого образа жизни. Приглашаем вас принять участие во всех активностях и получить удовольствие от спорта и здоровья!

Шестнадцатый день

Практикум «Остаться в живых»

Цель: научить ребят основам кемпинга.

Реквизит: палатка, заготовки дров для костра, спички, верёвки для узлов, горелку, чай, одноразовые стаканы и печенье, спальник, пеньки.

Ход мероприятия:

Добрый день, ребята! Сегодня вы пришли на мастер-класс «Остаться в живых», где научитесь правильно устанавливать палатку, разжигать костер, а также плести несколько видов узлов. Перед вами всё необходимое для того, чтобы прожить несколько дней в условиях дикой природы.

1. Узлы.

Самое важное в любом походе – уметь надёжно закрепить палатку, инвентарь, привязать себя надёжно в случае необходимости. Для этого мы с вами сейчас разучим несколько видов узлов.

2. Установка палатки.

А сейчас у меня к вам следующий вопрос: вы приехали на место, выгрузили вещи, с чего же вы начнёте? Правильно, с установки палатки, пока не наступили сумерки.

Показываю, как устанавливать палатку, затем разбираю её и прошу ребят повторить,

Вы большие молодцы! Отлично справились! Чтобы было удобнее спать, в палатку расстилаем пенку и только сверху кладем спальник. Так вам ночью не будет холодно спать, ведь пенка не пропустит холод, идущий сквозь палатку от земли.

3. Теперь, когда мы сделали основную задачу, мы очень устали и про-олодались. Что же нам нужно, чтобы приготовить еду? Правильно, **костёр!**

Показываю, как правильно разжигать костёр, но не поджигаю его. Затем разбираю, и ребята повторяют. Поджигаю костёр, садимся вокруг на брёвна/пеньки. Объясняю, как обычно устанавливают котелок, но мы сегодня воспользуемся горелкой, которую придумали специально для походов, и она значительно облегчила жизнь путешественникам. Завариваем чай, кушаем печенье.

В конце ребята получают памятки о технике безопасности в лесу.

Маршрутная игра «Школа выживания»

Ребята лагеря смогут попробовать себя в роли настоящих скаутов - разведчиков. Маршрутная игра проводится на лесной территории лагеря.

Каждый отряд выбирает себе место для Штаба. На это место к ним выходят организаторы игры.

Дорогие друзья, мы рады видеть вас здесь. Сейчас вместе с нами вы попробуете пожить в диких условиях. Давайте начнём наше незабываемое приключение.

Сейчас вам необходимо выбрать из отряда огневика (кто с огнём будет что-то делать), орнитолога (понимает птиц), миколога (грибника), листовода, радиста.

Огневик – будет разводить костер, перед этим пройдя обучение.

Орнитолог – знает всех птиц по голосам и визуально.

Миколог – хорошо разбирается в грибах.

Листовод – знает деревья и листья.

Сигнальщик – специалист по семафору.

Первое, что мы с вами сделаем, это... (попробуйте угадать), *простейшее лёгкое укрытие, представляет собой сооружение, изготовленное по технологиям плетения из жердей и палок, покрытых ветками, дёрном, травой и т. п., защищающее от ветра, зноя, холода и осадков. Являлся первым строящимся примитивным убежищем, защищающим человека от непогоды.*

Конечно же, это шалаш. За все предоставленное время вы должны будете построить шалаш, во время его постройки вас ждут испытания, обо всех испытаниях вы будете узнавать через громкоговоритель (микрофон).

Далее конкурс огневиков. Все идут на костровое место, выходит один человек от отряда, которого они выбрали. Ему необходимо разжечь костер и пережечь нитку. Кто это сделает быстрее, тот выигрывает.

Что ж ребята, костер развели, нитку пережгли, теперь необходимо накормить весь отряд. Берут хлеб, жарят его на костре.

Конкурс орнитологов.

Орнитология – это наука о птицах, а **орнитолог** – это человек, занимающийся птицами – именно птицами как организмами.

И вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

1.1. Торжественная линейка «Это моя Россия».

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров. Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой.

В: Почётное право поднять Государственный флаг Российской Федерации предоставляется __ (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит Государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

Приветственные слова от приглашённых гостей.

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда

будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

В: Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.

Творческие детские номера, подготовленные участниками смены.

Тематическое ПЧП «О главном».

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен.

Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова.
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника».
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка Д. Тухманова.

Акция «Письмо другу».

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и

молодёжи Движение Первых проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря, либо лагерей 10 картинок птиц, 10 звуков птиц. У каждого шалаша будет стоять наш человек, который будет это включать и показывать.

Далее конкурс сигнальщиков – учатся говорить на языке семафора. **Конкурс микологов.** Понравились ли вам наши испытания? Надеюсь, вы замечательно провели время со своими отрядами. Теперь вы знаете,

как разжигать костёр, строить шалаш, а также различать листья деревьев и птиц.

А мы перемещаемся в наш зал для финального испытания.

Часть в зале представляет собой решение кейсов на тему «Основы выживания».

Ведущий: Сегодня мы с вами проверили себя на прочность и узнали азы науки о выживании. Но этого мало, мы должны знать много информации, выбираться из различных ситуаций. Мы не можем подвергать нашу жизнь опасности, поэтому сейчас мы проверим на практике вашу сообразительность и умение выйти из любой ситуации.

Каждому отряду выдается ситуация, которую они должны решить, и показать на сцене миниатюру - решение.

1. Вы заблудились в лесу, как найти путь? (Ответ: можно ориентироваться по мху на деревьях и муравейникам).

2. Вас укусила змея, что делать? (Ответ: Сохраняйте спокойствие и немедленно пошлите кого-нибудь за медицинской помощью или, при возможности, вызовите скорую помощь самостоятельно. Чтобы

замедлить распространение яда в организме, ограничьте подвижность пострадавшего).

3. Как перейти реку?

4. Вам очень хочется есть, что можно найти в лесу и как это приготовить?

5. Закончилась вода. Где брать воду и что надо с ней делать? Разъясняем эти ситуации.

Восемнадцатый день

Тематический день «Быть с Россией»

2. **Целевые установки тематического дня смены «Быть с Россией»** Цель тематического дня «Быть с Россией» – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

Задачи:

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;

- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
- формирование чувства причастности к большой стране;
- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;

- понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

План тематического дня смены «Быть с Россией».

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых: линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей

внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик, и любой желающий может отправить письмо, адресованное к кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с

назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

Классная встреча.

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, педагога, врача и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересные факты из своей биографии, которые были

бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентации- онного или видеоматериала гостя.

Ярмарка «Многообразие в единстве».

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

Предварительная подготовка: каждый отряд организует работу тстанции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассматриваются с различных, отличающихся сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки «Многообразие в единстве».

Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

Игра «Заплетайся плетень». Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород! Плетень, заплетайся,
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

Концертная программа «Россия – мой дом».

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера. Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала. В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символичное действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так

происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – Россия.

Девятнадцатый день

КОНКУРСЫ «Я – ДОБРОВОЛЕЦ» И «ДОБРОВОЛЕЦ ЮНИОР» 1 ЭТАП:

Конкурс эссе. Участникам дается 30 минут. Никто не отсеивается (можно отсеивать, если много участников). Участникам необходимо написать эссе на тему «Кто такой Доброволец». Оценивается 5 баллов за эссе.

2 ЭТАП:

Во втором этапе участникам нужно будет придумать самопрезентацию за 10 минут. По длительности презентация не должна превышать 1 минуту. Объявление данного этапа происходит прямо в зале, уходить из зала нельзя, приносить какой-либо реквизит также нельзя, можно пользоваться только тем, что (или кто) находится в зале. Остается 10 юниоров, 10 взрослых.

ФИНАЛ «ДОБРОВОЛЕЦ ЮНИОР»:

Участникам необходимо набрать себе команду из числа своих товарищей по отряду или из других отрядов и за час разработать свой социальный проект по одному из видов добровольчества. Через 60 минут участники презентуют свои проекты на весь лагерь. После проведения никто не отсеивается.

4 ЭТАП ФИНАЛ «Я – ДОБРОВОЛЕЦ»:

Конкурсная программа.

Конкурс «Доброволец Юниор».

Ведущий 1: Добрый день!

Ведущий 2: Здравствуйте! Мы рады приветствовать вас на финале конкурса «Доброволец юниор».

Ведущий 1: Наши юные добровольцы весь день сегодня преодолевали сложные испытания, чтобы сейчас гордо стоять на этой сцене.

Ведущий 2: Давайте все вместе подарим финалистам наши бурные аплодисменты:

Ведущий 1: Сейчас мы вам представим жюри конкурса «Доброволец Юниор 2025».

Ведущий 2: Аплодисменты, друзья!

Ведущий 1: Всех представили, теперь можно начать финальный этап конкурса «Доброволец Юниор 2025»!

Ведущий 2: Представь себе такую ситуацию, мы с тобой волонтеры на вечернем мероприятии, встречаем гостей, разогреваем зал, и у нас неожиданно выключают весь свет, _____ чтобы ты сделал?

Ведущий 1: Слушай, я никогда, не был в такой ситуации! Наверно, мне стало бы страшно и неловко, но могу сказать, что наши юные организаторы сто процентов нашли бы выход из этой ситуации!

Ведущий 2: Друзья, вам сейчас нужно отвлечь наших дорогих зрителей, пока подключают резервное питание. У вас есть ровно минута, чтобы развлечь зал. Друзья давайте переведем дух!

Ведущий 1: Пока наши волонтеры-юниоры собираются с мыслями, спешим вам напомнить, про главное событие нашей смены.

Ведущий 2: Вечером нас ждет «Я – ДОБРОВОЛЕЦ 2025»! Давайте пожелаем удачи нашим конкурсантам!

Ведущий 1: Мне кажется, наши юные добровольцы уже готовы и первым на сцену выйдет...

Конкурс «Заминка в зале».

Ведущий 2: Ты видел, как наши конкурсанты справились с этим испытанием?

Ведущий 1: Это звучало очень профессионально, смело и уверенно! Сейчас мы дадим немного времени жюри, для подведения итогов данного конкурса!

Ведущий 2: А пока, наше жюри совещается, мы хотим пригласить на сцену наших замечательных, восхитительных, блистательных вожатых!

Творческий номер

Ведущий 1: _____ А сколько времени сейчас?

Ведущий 2: Эм, время сейчас _____.

Ведущий 1: Нет, сейчас время перейти к 3 этапу нашего конкурса! Наших конкурсантов осталось лишь трое, а значит, финал уже близок.

Ведущий 2: Какое же испытание ждет наших добровольцев?

Ведущий 1: Сейчас расскажу! Следующий этап будет похож на игру в города! Будет несколько раундов.

Мы будем задавать вам тему раунда, а вы по очереди будете перечислять, что знаете на тему раунда. Чтобы придумать ответ, у вас будет 15 секунд.

Ведущий 2: И первая тема «Виды добровольчества». **перечисляют**

Ведущий 1: Отлично, очень неплохо! Но интересно, как вы справитесь со следующей темой. И следующая тема – «Варианты социальных проектов на тему «Экология». **перечисляют**

Ведущий 2: Хорошо, ну и заключительная тема, самая сложная –

«Какие организации, занимающиеся патриотическим волонтерством, вы знаете?».

перечисляют

Ведущий 1: Отлично, спасибо большое нашим участникам за интересные ответы. Вы отлично справляетесь с нашими испытаниями!

Ведущий 2: А сейчас, пока наше жюри производит подсчет баллов, к нам на сцену уже бегут наши замечательные вожатые, чтобы поддержать наших финалистов! Аплодисменты!

Творческий номер.

Ведущий 2: Друзья, жюри подвело итоги. К сожалению, нас покидает __, но он(а) выступил(а) очень достойно, за что мы подарим ему(ей) наши бурные овации.

Ведущий 1: И вот, настал последний, финальный раунд конкурса

«Доброволец юниор». Участники напряжены и немного переживают. Давайте подбодрим и поаплодируем нашим финалистам, и покажем, как мы их любим.

Ведущий 2: На финал осталось самое сложное задание, я даже не представляю, как вы с ним справитесь.

Ведущий 1: Доброволец – это в первую очередь инициативный и отзывчивый человек! Поэтому мы бы хотели услышать от вас, какие

еще качества должен иметь настоящий доброволец! Сейчас перед вами будут появляться буквы, на которые вы должны назвать качество! Вы действуете по очереди.

Ведущий 2: У вас есть некоторое время на подготовку. Удачи вам!

Конкурс «Алфавит».

Ведущий 1: Наши финалисты блестяще справились с финальным испытанием, за что мы хотим их поблагодарить нашими дружными аплодисментами!

Ведущий 2: А пока жюри подводит итоги нашего конкурса, на сцену хотим пригласить ____, у нее (него) для наших участников есть сюрприз!

Творческий номер.

Ведущий 1: Наше жюри готово огласить результаты конкурса «Доброволец Юниор 2025».

Слово жюри.

Ведущий 2: Это был очень волнительный день для наших юных добровольцев. Спасибо вам большое за вашу отвагу и смелое решение участвовать в данном конкурсе. Победитель известен, но это не конец. Ведущий 1: Потому что вечером состоится конкурс «Я – ДОБРОВОЛЕЦ». Ждем вас здесь в 20:00 и не забывайте про поддержку ваших любимых лидеров!

Финал конкурса «Я -Доброволец»

Звучат фанфары

Ведущий: Добрый вечер, мальчишки, девчонки!

Ведущий: Лето проходит задорно и звонко!

Ведущий: Прямо сейчас и прямо тут Ведущий:
Для вас праздничный салют!!!!

Ведущий Мы рады приветствовать вас на
главном конкурсе смены

«Я-Доброволец»

Ведущий: Давайте проверим, какие же отряды
пришли сегодня поддержать наших конкурсантов!!!

Переключка отрядов.

Ведущий: А вести его сегодня будут _____

Ведущий: За 20 дней, проведённые в лагере, эти
люди уже успели попробовать себя в роли лидеров,
организаторов и добровольцев.

Ведущий: Сегодня они решили показать себя
всем вам и доказать, что каждый из них достоин звания
«Я – Доброволец»!

Ведущий: Целый день ребята проходили
различные испытания, первым, из которых было эссе.

Ведущий: После этого все участники проявили
всю свою собранность и выдержку в разработке и
защите своих социальных инициатив.

Ведущий: Поблагодарить всех участников нам
пора за то, что проект защитили – крикнем «Ура»!

– Кто добровольцев сегодня поддержал и их
победы очень ждал –

— Руками вверх скорей взмахните. И ладонями нам помашите.

— После всех этапов конкурса ребята подошли к финалу с определённым количеством баллов, внимание на экран.

Турнирная таблица с баллами и рейтингом участников.

— Давайте еще раз поприветствуем наших участников конкурса.

Лишь некоторые из них справились с испытаниями и дошли до финальной части конкурса. Вот они!

Выход лидеров

—
ценивать наших конкурсантов будет компетентное жюри, в состав которого входят: _____

А также наша замечательная счетная комиссия.

Представление жюри и счетной комиссии.

— Участники готовы, значит, мы начинаем наш конкурс.

— Командам участникам было дано задание
— придумать визитку своему добровольцу.

— И первой на эту сцену выйдет....

Конкурс «Визитка». Творческий номер.

– А сейчас настало время попрощаться с первой тройкой финалистов.

Слово счетной комиссии.

– Каждый доброволец славится своими идеями и добрыми делами. Сейчас каждый из вас сможет проявить себя в качестве вдохновителя, которому нужно убедить остальных принять участие в каком-либо проекте или просто виде деятельности, например, уборка территории. Напоминаем, что наши эксперты оценивают не только вашу импровизацию, но и аргументы, которые вы приводите.

1) В вашем отряде есть девочка, которая очень хорошо танцует, она не первый год занимается в хореографической студии. Однако в конкурсе танца участвовать отказывается, объясняя это тем, что устала танцевать и хочет отдохнуть и посмотреть на выступления других ребят. Ваша задача переубедить ее.

2) Каждое утро весь лагерь дружным строем идет на зарядку. Все повторяют движения за ведущими, бодрятся и просыпаются. Но один мальчик из твоего отряда не хочет идти на зарядку. Утром с кровати его

просто не поднять. Никакие штрафы и снижение баллов отряду не действуют. Ваши действия.

3) Совсем недавно в лагере прошла музыкальная игра программа. Твой друг из отряда пригласил девочку на медленный танец, а она отказалась с ним идти. Теперь он обижен на девочку, лагерь и весь мир. Вам нужно помочь ему.

4) В вашем отряде есть ребенок, который всего боится. Темноты, насекомых, громких звуков. Но самое главное он боится выходить на сцену. Каким образом ты можешь ему помочь?

5) Ситуация произошла в начале смены. Было несколько претендентов на должность командира отряда. Мальчик, за которого проголосовало меньше человек, поник. Теперь он отказывается участвовать во всех мероприятиях. Ваши действия.

6) В вашем отряде очень активный ребенок. Он считает, что знает и делает все лучше остальных. При этом остальные ребята остаются «за бортом», им просто не остается поля для деятельности. Каким образом можно изменить ситуацию.

Двадцатый день

Общелагерная итоговая игра «Построй свой город»

Отрядный итоговый сбор.

Цель: подведение итогов жизнедеятельности отряда.

Задачи:

- 1) подведение итогов системы стимулирования;
- 2) награждение особо активных ребят.

Реквизит: дипломы, подарки.

Вожатый: Ребята! На протяжении всей смены у нас было время, которое вы наполняли различными яркими и особенными моментами. Мы провели вместе с вами целых 17 дней, были одной большой семьей и командой. Но, к сожалению, наше время, проведенное вместе, постепенно подходит к концу.

Вожатый: Подумайте, как прошла для Вас эта смена? Как вы можете оценить свое участие в жизни отряда? Довольны ли вы своей проделанной работой?

Ответы детей.

Вожатый: Вы все большие молодцы, каждый внес определенный вклад в активную жизнь отряда.

Далее вожатый выделяет 6–8 ребят-лидеров, которые активнее всех участвовали в жизни отряда.

Идет награждение, остальных ребят также награждают грамотами (за активное участие в жизни отряда).

Номинации:

- Прирождённый лидер (для командира).
- Всегда поможет/правая рука.
- Творческая личность.
- Изобретатель (для социальных проектов).
- Инициативный (за помощь вожатым).

Вожатые дарят детям колбочки, наполненные бусинками: пусть эти колбочки будут вашими теплыми воспоминаниями о смене. Каждый раз, когда вы будете на них смотреть, то будете вспоминать о ярких моментах и времени, проведенном в нашем лагере.

Общелагерный итоговый сбор

Выход ведущих.

Ведущий: проверим готовность к нашему сбору. Начинаем переключку команд.

Отряд _____, командир, ваш отряд готов к Церемонии закрытия смены?

Командиры отвечают из зала.

Ведущий: Начнем итоговый сбор нашей смены.
Приглашаем командиров на сцену.

Выход командиров, подарки и дипломы командирам.

Ведущий: Наша смена – это символ успеха,
Наша смена – это дорога к успеху.

Ведущий: Наша смена – это лаборатория успеха.
Наша смена – это команда успешных людей.

Ведущий: Мы все стремимся стать успешными.
Мы всю смену осваивали сложную науку.

Ведущий: Всю смену мы осваивали науку быть волонтерами. Вся система лагеря работала на это. И сегодня на финальном сборе мы подводим итоги, отмечаем важные события и людей, которые их организовали. Говорим «Спасибо» лучшим. Вспоминаем моменты нашей смены.

Творческий номер.

Награждение за спортивные достижения в лагере.

Творческий номер.

Награждение «Лучший социальный проект».

Творческий номер.

Награждение за лучшее дело отряда.

Творческий номер.

Награждение команды СМИ.

Творческий номер.

Награждение педагогической команды:

- Лучший вожатский дебют.
- Лучшие напарники.
- Лучший вожатый.

Творческий номер.

Награждение «Лучший отряд» вручает
руководитель смены.

Финал.

Линейка закрытия смены

*Общее построение участников церемонии на
исходной позиции.*

Старший вожатый: Внимание, лагерь! На торжественную линейку, посвященную закрытию профильной смены шагом марш.

Отряды под звуки марша занимают места на линейке.

Старший вожатый: Сегодня в едином строю на линейке отряды профильной смены и педагогический отряд.

Командирам отрядов сдать рапорт о готовности к смене.

Командиры делают шаг вперед.

Товарищ старший вожатый, Отряд (хором) _____
на линейку закрытия построен. Наш девиз: _____

Старший вожатый: Лагерь, смирно. Государственный флаг Российской Федерации и Флаг смены спустить. Право спустить Государственный флаг Российской Федерации

Командиры выбегают на флаг.

Ведущий: В нашем празднике принимают участие:

Ведущий: Уважаемые участники смены! С приветственным словом к вам обращается _____

Ведущий: Добровольцы: инициативные, талантливые ребята собрались для того, чтобы вместе создавать яркий мир, где есть добро, любовь, дружба.

Творческий номер.

Ведущий: Мы вместе – это здорово! Мы завершаем нашу смену.

В ней было множество открытий и достижений.

Творческий номер.

Лагерь. Внимание.

С торжественной линейки шагом марш!

Играет марш, отряды покидают линейку.

Прощальный огонек в отряде

Цель: создать эмоциональный настрой на отъезд, сгладить эмоциональное состояние в отряде, связанное с отъездом детей из лагеря.

Задачи:

- подведение итогов жизнедеятельности отряда;
- подведение итогов деятельности каждого ребенка;
- организация личной рефлексии.

Реквизит: китайский фонарик, музыкальное сопровождение (лиричная музыка), колонка, маркеры, пенки, спички/зажигалка, гирлянда (на батарейках), свечки, сюрпризка (значки).

Место проведения: отрядное место.

Ход мероприятия: Ребята сидят в кругу на пенках. В центре круга находятся гирлянда, свечи. На фоне играет лирическая музыка. Вожатые рассказывают

легенду о китайском фонарике. После ребятам предлагают написать на фонарике слово/словосочетание, которое описывает их впечатления от смены. По очереди каждый пишет что-то на фонарике и объясняет свой выбор. После этого запускаем фонарик в небо и раздаем значки.

Легенда: жители одной из деревушек не могли справиться с отчаянием из-за постоянного неурожая. Частые песчаные бури и засуха сделали почву неплодородной и не давали возможности выращивать традиционный рис и другие культуры.

Только монахи не опускали руки и, как могли, поддерживали людей. Они упорно ежедневно трудились, возделывали почву и делились урожаем с деревенскими жителями. Но это мало помогало, люди стали подумывать о переезде на более урожайные земли.

И тогда монахи во главе со своим наставником Чжи Лином каждый вечер стали зажигать множество факелов, озаряя деревню.

Со временем нашлись светлые головы и соорудили первый китайский фонарик, благодаря красоте которого жители деревни передумали уезжать.

Оставшись в своих домах, они упорно трудились и каждую ночь зажигали тот самый китайский фонарик, который стал символом надежды, удачи, дружбы и доброты.

Для нас таким «фонариком» стала наша смена и наш отряд. Возможно, сначала у нас что-то и не получалось, но, благодаря ему, мы стали командой, научились слушать и слышать, помогать друг другу, поддерживать, а самое главное – обрели новых друзей и множество прекрасных моментов, которые останутся в нашей памяти на долгие годы.

Ребятам предлагается написать на фонарике свои имена/пожелания/ впечатления, во время этого они объясняют, почему написали именно это, и рассказывают свои впечатления о смене. Затем отправляют фонарик в небо. Затем ребята получают сюрпризку (значки).

Прощальный городской бал

– В фойе звучит музыка, девушки в костюмах встречают гостей, фотографируются, на центральном месте вывешена карта с заполненными зданиями, которые ребята собирали на протяжении всей смены.

– открываются двери зала, гости проходят
сквозь живой коридор.

Пролог. Фонограмма «Короли ночной Вероны».
(участники пролога спускаются в зал, на сцене ведущие).

Ведущие: Наш город ожил! Его наполнили
новые здания, дома, улицы и, конечно, жители!

Ведущий: Добрый вечер Дамы и Господа!

Ведущий: Мы рады видеть вас на празднике в
честь постройки нашего города!

Ведущие: Всю смену мы открывали новые
здания, проектировали

улицы и проспекты!

Ведущий: Мы были настоящими архитекторами
своих добрых дел!!

Ведущий: А сейчас настало самое время
посмотреть, какой же город у нас получился!

Ведущий: Ах, сколько на свете прекрасных
цветов! Жёлтых, красных, лиловых....

Ведущий: А вы знаете, какие цветы весной
распускаются первыми?

Ведущий: Правильно! Подснежник!

Ведущий: Друзья, а у нас для вас сюрприз, настоящий, необычный букет! Давайте вместе отгадаем, из каких цветов он состоит!

Достает карточки с изображением загаданных цветов.

Загадки про цветы

Ведущий: Молодцы! Аплодисменты вам, друзья!

Ведущий: А мы веселиться продолжаем! И на сцену супергостей приглашаем! Приглашаем по одной самой зажигательной паре от каждого отряда.

Ведущий: Выходим вместе на танцпол и танцуем рок-н-ролл!

Конкурс. Повтори движения за парой из своей команды.

Ведущий: Тогда вперед! Знакомиться скорей! Сегодня у нас на празднике столько кавалеров! Предлагаю игру!

Ведущий: Ах, как я люблю веселье!

Игра « Весёлая карусель».

(Все гости образуют 2 круга, внешний и внутренний, под весёлую музыку они начинают идти в противоположные стороны, после того как музыка

остановится, они должны познакомиться с человеком, стоящим напротив него, а затем станцевать с ним).

Ведущий: Конечно, ведь сегодня мы провожаем нашу смену! Она была яркой, наполненной множеством необычных событий.

Ведущий: А что запомнилось Вам больше всего?

Ведущий: Какое мероприятие было самым интересным?

Ведущий: А какой мастер-класс больше всего понравился?

Дети называют из зала, что больше всего запомнилось им в смене.

Ведущий: Весело! Весело! Продолжаем зажигать!

Несколько танцевальных композиций.

Звучит весёлая музыка, появляются Танцуля и Похлопушкин – веселые жители города Доброго времени (*музыкальная отбивка*)

Ведущий: Удивите нас, друзья! Станцуйте вместе с нами!

Общий танец-флешмоб (Танцуля и Нотик)

Ведущий: Разрешите пригласить на танец вас!

Ведущий: Я право и не знаю..., сегодня у меня так много дел. Ведущий: Увольте, бал – время веселиться, танцевать и отдыхать!

Ведущий: Веселье – Да, Танцы – Да! А вот отдых сегодня не для меня! Должна соединить я одинокие сердца! Я попрошу всех юношей встать справа! А всех леди с левой стороны! Вам остаётся только взять ленточку, понравившихся вам цветов!

(Девушки и юноши берутся за кончики ленточек)

Теперь попробуйте найти свою пару! Bravo!

Игра «Ленточки»

Ведущий – *(когда все нашли свою пару)* Теперь время окунуться в романтический мир танца!

Медленный танец.

Появляются Похлопушкин и Танцуля.

П: Bravo! Bravo! Аплодисменты!

Ведущий: Новость! Господа! К залу подъехала карета! Т: И кто же там!

Ведущий: Что за гость?

Ведущий: ООО, друзья! Да это же сама мадам Плие!!!

Появляется мадам Плие. Это может быть хореограф смены или танцующая вожатая.

Т: Мадам Плие!!! Это значит, настало время танцев?

Ведущий: Мадам Плие! Мы будем рады за вами движения все повторять!

Общий танец.

Ведущий: Я помню чудное... (зал) мгновение

Ведущий: Передо мной явилась...ты,

Ведущий: Как мимолетное виденье, как гений чистой...красоты! П: Друзья! О чём вы?! У нас же бал! Пора петь и танцевать, а не признания читать!

Ведущий: Моцарт! Бах! Чайковский! Вальс! Кадриль и Полонез! Т: Век 21-й! Танцуют новые движения сейчас!

Диско, джайф и ча-ча-ча! Суперрок, друзья, для вас!

Несколько танцевальных композиций.

Ведущий: И вот, друзья, настал волнительный момент!

Ведущий: Мы выберем Принцессу нашего бала! Самую яркую гостью!

Ведущий: Она должна поразить нас своей улыбкой!

Ведущий: Своим нарядом и очарованием! Приглашаем Вас, прекрасные, юные принцессы на эту сцену!

Конкурс «Принцесса Бала» на подиуме победительнице вручается роза.

Ведущий: Сегодня я себя не узнаю! То без причины улыбаюсь, то пою!

О чем-то светлом хочется мечтать! И всех любить! И танцевать!

Ведущий: Неудивительно, мой друг, смотри, сколько светлых лиц вокруг!

Ведущий: Что нам выбрать – танец? Песню? И то и другое интересно!

Дорогие зрители, помочь нам, не хотите ли?!
Ведущий: Тогда танцуем вместе!

Общий танец «Барыня».

Ведущий: Сегодня от души повеселись! Не правда ли!
Ведущий: Буду с нетерпением ждать новой встречи!

П: Будем с нетерпением ждать новой встречи в следующем году!
Ведущий: И мы рады представить участников нашего прощального бала!

Перечисление всех выступающих.

Ведущий: Друзья! Мы говорим вам – до свиданья! И не говорим – прощай!

Ведущий: И снова на свиданье прийти к нам
обещай!

П: Вновь обогреть готово вас солнышко лучами!

Ведущий: А мы ждем – не дождемся новой
встречи с вами!

Финал.

Общелагерный прощальный костер

Площадка на костре.

Ведущий: Многие годы мы пытаемся найти ответ
на вопрос – в чем уникальность летних смен.

Это мир, где есть творчество, романтика, детство.
Это мир, где тебя понимают и принимают.

В этом мире говорят о дружбе, о любви. Это мир,
которому доверяют.

Что останется в памяти после отъезда? Лето,
солнцем прогретое,

Песни и запах костра.

И друзья, для которых лишь ты Самый добрый, и
славный, и честный.

Наше звонкое лето – лучшая жизни пора.

Песня.

Сегодня необычный день, сегодня заканчивается наша смена! Но мы не будем грустить. Мы скажем друг другу «Спасибо».

Аудиописьма от вожатых для каждого отряда.

Друзья, эта была яркая, необычная смена, надеемся, что она останется в вашей памяти на долгие годы. Ведь сегодня мы стали частью огромной летней истории. За эти 18 дней мы вместе прожили множество разных моментов. Мы учились понимать друг друга, пытались быть лидерами, брать ответственность за общее дело на себя. Иногда это было тяжело, но рядом всегда были верные друзья, и от их поддержки становилось легче.

Понимаешь, будет лагерь, будет лагерь.

Будет лето суетиться и звенеть. Мы споём, что, поднимая флаги, Наше детство просится взлететь.

Песня.

Лагерь – это верные друзья, которые будут с тобой всю твою жизнь, где бы ты ни оказался, и как бы не разводила вас жизнь, если ты нашел здесь друга, то это уже навсегда.

Отряды, цепочкой переходят на площадь, выстраиваются там в отрядные круги. Вожатые выдают всем бенгальские огни.

На фоне текста вожатые зажигают огни.

Сейчас у каждого из вас вспыхнет в руке яркая «искра Добра», пусть она станет для вас проводником в мир доброты, понимания и творчества. И с ее помощью вы сможете зажигать сердца людей вокруг себя любовью и радостью.

Приложение № 3

Описание примерных сценарных ходов событий смены «Мы помним, гордимся»

Организация работы площадок по подготовке тематического дня

1. Сбор отряда и распределение ролей в команде:

– генератор идей (придумывает новые решения, умеет справляться с нестандартными ситуациями);

– аналитик-стратег (оценивает новые идеи, мониторит промежуточные результаты и ход общей работы);

- психолог (решает конфликтные ситуации, способствует эффективному решению спорных вопросов);
 - координатор (регулирует процесс работы, подталкивает отряд в нужном направлении);
 - исполнитель (м.б. несколько – творческая группа, реализующая идею);
 - критик (ищет недочёты проекта, сообщает о них отряду);
 - следящий за временем;
 - презентёр (технически оформляет общие результаты групповой работы);
 - выступающий (озвучивает результаты общей работы);
2. «мозговой штурм» – формулирование и оформление основных идей для будущего сценария.
 3. Формулирование технического задания другим отрядам.
 4. Оформление пространства и написание сценария.
 5. Поиск и организация работы ведущих.

6. Подведение итогов мероприятия и распределение ордена 1,2,3 степени между отрядами-участниками.

Вручение орденов участникам на утренней торжественной линии

День первый

(см Приложение №2)

День второй

«Кто к нам с мечом придет, тот от меча и погибнет! На том стояла и стоит русская земля!»

Цели:

Общеобразовательная: знакомство участников с фактами о жизни, достижениях и работе Александра Невского

Развивающая: развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внесших вклад в развитие страны,

воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия, обеспечив наличие 9 точек (столов) в актовом зале.

2. Подготовить информацию о Александре Невском для презентации его достижений и интересных фактов из жизни.

3. Составить разноплановые задания для интеллектуальной игры по теме «Ратные дела России», включающие тестовые вопросы, викторину со свободным ответом, работу с картой, задачи на логику и головоломки.

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет проверять правильность выполненных заданий, оценивать ответы участников и подсчитывать баллы.

5. Подвести итоги игры и объявить победителей провести рефлексию.

Продолжительность мероприятия – 1.5 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

– ноутбук, проектор – для подготовки презентации и проведении игры;

бумага и канцелярские принадлежности для ответов участников.

Место проведения: актовый зал.

Подготовка места проведения мероприятия предполагает наличие 9 точек (столов) в актовом зале. 8 точек будут закреплены за отрядами, данные столы будут местом, на которых команды отвечают на вопросы и выполняют задания. Последняя точка закреплена за судьями игры, которые проверяют правильность выполненных заданий, оценивают ответы участников, подсчитывают баллы и выявляют победителей.

Данное мероприятие направлено на развитие творческих и интеллектуальных способностей. Необходима коммуникация между членами команды, таким образом, у участников формируется способность работы в команде.

Для проведения мероприятия организаторам необходимо:

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Александра Невского.

3. Составить задания для игры. Задания игры должны быть разноплановыми. Возможно проведение игры в несколько этапов. Каждый последующий этап предполагает усложнение заданий, среди которых могут быть задания тестового характера, викторина со свободным ответом, работа с картой, задачки на логику, решение головоломок и другие.

4. Сформировать судейскую комиссию.

В завершении игры судейская комиссия подводит итоги и объявляет победителей.

День третий

«Вперёд, Пётр!»: Творческое путешествие во времени»

Цели:

Образовательная: знакомство и исследование роли и значения личности Петра I в истории России, а также его вклада в развитие военно- морского дела.

Развивающая: развитие познавательной активности, интереса и инициативы, развитие коммуникативных навыков, способности работать в

команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважение к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Разделить участников на группы и представить себя в качестве исторических исследователей.
2. Изучить предоставленные материалы о Петре Великом и его вкладе в развитие военно-морского дела.
3. Придумать и разыграть миниатюру, отражающую основной смысл заданной темы.
4. Подготовить и провести представление, где каждая группа презентует свою работу о Пётре I.
5. Провести обсуждение после каждой миниатюры, где все команды выражают своё мнение о Петре I и его деятельности.
6. Завершить мероприятие научным круглым столом, где участники обмениваются мыслями, задают

вопросы другим группам и подводят итоги групповой творческой деятельности.

7. Оценить и подвести итоги мероприятия, выделить лучшие работы и достижения участников.

Продолжительность мероприятия – 2 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

– ноутбук, проектор – для подготовки презентации;

– ватманы, бумага для оформления мероприятия и выполнения заданий командами;

– канцелярские принадлежности.

Место проведения: актовый зал (помещение со сценой).

Оформление: оба этапа мероприятия будут проходить в одном месте. Оформление места проведения мероприятия должно отражать его тематику (развитие морского дела при Петре Великом), а также погружать в атмосферу петровской эпохи.

1. Создание атмосферы, связанной с морской тематикой:

– развесить сине-белую ткань («Андреевский флаг»; «морское пространство»);

– разместить на сцене рисунки любых объектов, связанных с тематикой. Например, корабли, пушки, якорь, штурвал и др.;

2. Подобрать соответствующий реквизит и символы. Например, карты, компас, стол штурмана и др..

3. Подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

Данное мероприятие направлено на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Петра I и его деятельностью.

Мероприятие разделено на два основных этапа.

Первый этап предполагает знакомство участников с личностью Петра Великого. Отряду, которому досталась личность Петра, необходимо подготовить презентацию, отражающую важнейшие направления деятельности данной исторической личности. При планировании выступления необходимо учитывать специфику темы – «Морское дело».

Необходимо подчеркнуть, какой вклад внёс Пётр I в развитие военно-морского флота России.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды, а также получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

Второй этап мероприятия предполагает представление творческих работ и совместное обсуждение.

Ход мероприятия.

1. Необходимо разделить детей на несколько групп (деление происходит в соответствии с количеством отрядов).

2. Познакомившись с личностью Петра I в завершении первого этапа, каждый отряд поочерёдно выбирает темы задания, которые представлены в *приложении*.

Отрядам предлагается представить себя в качестве разных команд исследователей - историков и совершить путешествие во времени. Им предстоит самостоятельно найти информацию и подробнее узнать о конкретном аспекте развития военно-морского дела в

России при Петре I. Полученную отрядом информацию необходимо представить в виде небольшой театральной постановки, которая в творческой форме отразила бы выбранную отрядом тему.

Во время разработки спектакля или презентации участники должны учиться работать в команде, делиться идеями, обсуждать и принимать решения вместе.

3. Подготовка миниатюр происходит в специально отведённое время между первым и вторым этапами. По окончании подготовки проводится театральное представление, где каждый отряд демонстрирует результаты проделанной работы.

Время выступления одной команды – не более 5 минут.

4. После представления проводится совместное обсуждение, где представитель каждого отряда подводит итог того, что они узнали о роли Петра I в развитии военно-морского дела, а также делятся своим впечатлением о личности и деятельности Петра. Подводятся итоги процесса творческой деятельности.

Список тем для творческих выступлений по теме «Вперёд, Пётр! Творческое путешествие во времени»:

1. Потешный флот Петра I.
2. Как Пётр I во время Великого посольства корабельному делу учился.
3. Создание Балтийского флота.
4. «Морская Полтава». Победа русского флота в Гангутском сражении.
5. Последнее крупное сражение Северной войны. Битва у острова Гренгам.
6. Подготовка новых кадров для флота. Навигацкая школа и Академия морской гвардии Петра Великого.
7. Лучшие флотоводцы Петра Великого. Фёдор Апраксин и Михаил Голицын.
8. Роль Петра I в становлении русского флота.

День четвертый

Юрий Гагарин

Образовательная: знакомство с жизнью и деятельностью Юрия Гагарина, а также изучение его вклада в развитие отечественной космонавтики.

Развивающая: развитие познавательной активности, инициативы, коммуникативных навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории России, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Познакомить участников с личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.

2. Подготовить презентацию о Юрии Гагарине, отражающую важнейшие направления его деятельности и достижений.

3. Организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе» для наглядного представления вклада Юрия Гагарина в развитие отечественной космонавтики.

4. Разделить участников на команды и предоставить задания для выполнения во втором этапе мероприятия.

5. Подготовить в каждом отряде интеллект-карту на тему «Юрий Гагарин – Первый в космосе».

6. Представить свою творческую работу на выставке-конкурсе.

7. Выбрать лучшую работу с помощью жюри и подвести итоги мероприятия.

Продолжительность мероприятия – 2 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации;
- ватманы, бумага – для оформления места проведения и выполнения заданий командами;
- канцелярские принадлежности.

Место проведения: актовый зал – для представления исторической личности Юрия Гагарина, знакомства с интересными сторонами его жизни.

В этом же помещении пройдёт вторая часть, где выступающим будет необходимо представить вниманию остальных отрядов свои работы.

Оформление: оформление места проведения мероприятия должно отражать его тему – космонавтика. Для создания и поддержания атмосферы возможно использование гирлянд, светодиодных лент или иных источников освещения для имитации звёздного полотна. Также для оформления пространства можно использовать ткань, рисунки, связанные с космической тематикой. Необходимо подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

Данное мероприятие направлено на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.

Первый этап мероприятия предполагает знакомство участников с личностью Юрия Гагарина. Отряду, за которым закреплена работа по изучению и раскрытию информации о Юрии Гагарине, необходимо

подготовить презентацию о данной исторической личности. Необходимо отразить важнейшие направления деятельности Юрия Гагарина и организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе». Важно продемонстрировать самые интересные моменты жизни космонавта и показать, какую роль сыграл Юрий Гагарин в развитии отечественной космонавтики.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды и получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

Второй этап мероприятия предполагает представление и оценка творческих работ. Для этого организаторам заранее необходимо собрать жюри, которые подведёт итоги выполнения творческих и интеллектуальных работ.

Ход мероприятия.

Ведущие кратко рассказывают участникам о личности Юрия Гагарина, знакомят с интересными моментами жизни космонавта. После презентации необходимо организовать просмотр фильма «Гагарин.

Первый в космосе». После просмотра фильма и знакомства с личностью космонавта каждый отряд получает задание.

Задание: отрядам необходимо на ватмане составить интеллект- карту по теме «Юрий Гагарин – Первый в космосе». Интеллект-карта должна отражать самые важные моменты из жизни космонавта.

Подготовка задания происходит в специально отведённое время. Для представления работ отрядов организовывается выставка - конкурс, где каждая команда представляет свою интеллект-карту, описывает проделанную работу. Жюри конкурса выбирает лучшую работу, подводит итоги выставки.

День пятый

«В сени дуба»

Общеобразовательная: знакомство участников с исторической фигурой Александра Пушкина.

Развивающая: развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественным авторам, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны,

воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи: раскрыть в интересном формате личность Александра Пушкина, вспомнить его произведения и героев. Создать возможность для самореализации участников и творческой групповой работы.

Техническое обеспечение и оформление.

- Зал с местами для всех отрядов. В идеале провести мероприятие на открытой площадке, создав атмосферу сказочного леса.

- Мультимедийное оборудование (колонки, микрофоны).

- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, музыка для сценариев каждого отряда).

- Тематическое оформление сцены, кулисы, ширма для актёров.

- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей. Задания для отрядов.

1. Подготовить театрализованное выступление на 5-7 минут на одну из полученных тем:

- Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде»
 - Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»
 - Современное прочтение «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях»
 - Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»
 - Современное прочтение «Сказки о царе Салтане»
 - Современное прочтение «Барышни-крестьянки»
 - Современное прочтение «Руслана и Людмилы»
 - Современное прочтение повести «Выстрел»
2. Создать наряды для главных героев.
 3. Подобрать музыкальное сопровождение выступления.
 4. Создать афишу своего выступления.
- Задание для ответственного за мероприятие
отрада:

1. Тематически оформить место проведения вечера сказок «В сени дуба».
2. Заранее развесить афиши перед залом.
3. Проконтролировать сдачу аудиоматериалов для выступлений ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.
4. Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:
 - приветственное слово гостям, рассказ о вечере сказок и творчестве Александра Пушкина;
 - «связки» между выступлениями отрядов;
 - подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.
5. Подобрать музыкальное сопровождение всего мероприятия.
6. Придумать и провести одну игру или тематический интерактив с залом.
7. Организовать работу жюри и подвести итоги мероприятия. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Пушкина на следующий день.

Ход мероприятия.

Все отряды собираются в зале. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинаются выступления отрядов.

Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде» Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»

Игра с залом «Праздничный салют!» На сцену приглашаются два человека и расходятся по разным краям сцены. Один из них – это коробок, другой – спичка. Изобразить вспышку предлагается третьему зрителю, одетому в ярко-красную одежду. Следующие четыре зрителя выступают в роли фитиля, стоя в очереди к пятому человеку, играющему роли пушки.

Ведущий рассказывает последовательность действий: под барабанную дробь, издаваемую зрителями, спичка идёт к коробку и зажигает его. Когда спичка касается головой коробка, зрительный зал громко издаёт звук «тщирк». Вспыхивает свет. Пока зажжённая спичка движется к фитилю, зал создаёт шуршание, потирая ладошки. Огонёк идёт по запалу в сторону пушки, и, когда касается её, зал громко кричит: «бабах!» Далее все репетируют и запускают финальный салют.

Современное прочтение «Руслана и Людмилы»

Викторина по сказкам. Отряды совещаются и дают один ответ от всей команды.

Вопрос 1. Какие сказки не принадлежат авторству Александра Пушкина? Дополнительный вопрос: назвать авторов.

- Гуси-лебеди (автор Алексей Николаевич Толстой)
- Иван-царевич и Серый волк (автор Василий Андреевич Жуковский)
- Конёк-горбунок (Пётр Павлович Ершов)
- Аленький цветочек (Сергей Тимофеевич Аксаков)

Вопрос 2. Как называется произведение, в котором Пушкин обратился к своим генеалогическим корням, начав писать о своём предке? (Арап Петра Великого)

Вопрос 3. Продолжите строки. *Куда бы нас ни бросила судьбина И счастье б куда ни повело*

*Все те же мы: нам целый мир чужбина
Отечество нам...*

Подсказка: место связано со временами учёбы Александра Сергеевича. Ответ: Царское Село.

Современное прочтение «Сказки о мёртвой царице и семи богатырях»

Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»

Подведение итогов вечера сказок.

День восьмой

«Наследники Победы»

Общеобразовательная: знакомство участников с исторической личностью – советским полководцем Георгием Жуковым и его вкладом в победу в Великой Отечественной войне.

Развивающая: развитие физических качеств участников, лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Представить личность Георгия Жукова в творческой форме и познакомить все отряды с важнейшими направлениями его деятельности.
2. Создать знамя, отражающее основную характеристику каждого отряда в соответствии с заданной тематикой.
3. Подготовиться к смотру строевой песни и исполнить её во втором этапе мероприятия.
4. Провести военно-спортивную игру на 8 разных площадках, в ходе которой отряды будут проходить задания и собирать интересные факты о маршале Жукове.
5. Подготовить для участников несколько интересных фактов о советском полководце.
6. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.
7. Провести награждение победителей в завершение мероприятия.

Продолжительность мероприятия – 2 часа.

Техническое и материальное обеспечение: в случае представления личности в формате презентации

необходимы ноутбук и проектор; ватманы, канцелярские принадлежности – для оформления знамён; по необходимости – спортивный инвентарь.

Данное мероприятие направлено на развитие физических качеств, лидерских способностей, коммуникативных навыков и способности работать в команде. В процессе мероприятия участники узнают о советском полководце, его таланте и вкладе в победу в Великой Отечественной войне. Мероприятие разделено на два основных этапа.

Первый этап предполагает знакомство участников с личностью полководца. Отряду, которому досталась личность Георгия Жукова, необходимо в творческой форме представить маршала, познакомить другие отряды с важнейшими направлениями его деятельности (знакомство с исторической личностью может происходить в разных формах, например, презентация, творческая сцена из жизни полководца, видеоролик, подготовленный отрядом-организатором).

На первом этапе отрядам выдаётся **первое задание**.

1. Придумать и изобразить на ватмане знамя, которое отражало бы основную характеристику отряда. Данное знамя будет оцениваться судьями.

2. Подготовиться к смотру строевой песни. Участникам необходимо выбрать военную песню и спеть её на втором этапе мероприятия. Для этого необходимо заранее отрепетировать командное пение.

Второй этап мероприятия предполагает участие отрядов в военно - спортивной игре. Территория проведения игры разделена на 8 разных площадок, на каждой из которых отряды проходят задания и получают короткий фрагмент текста, содержащий интересный факт о маршале Жукове.

– Организаторам необходимо придумать 8 площадок с играми. Стоит учесть, что не все площадки могут быть спортивными. Игры, проводимые на площадках, могут быть интеллектуальными, например, блиц-викторина по теме Великой Отечественной войны. Также возможны задания на проверку ловкости команды, например, задание на координацию или полоса препятствий. Игры и задания должны быть приурочены к тематике дня.

– Необходимо выбрать подходящее для площадок место. Оно не должно нести угрозу жизни или здоровья участников.

– Необходимо найти несколько интересных фактов о советском полководце. Данную информацию участники будут получать за прохождение задания.

– Организаторам необходимо сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.

В завершение мероприятия проводится награждение победителей.

День девятый

«Наши голоса»

Общеобразовательная: знакомство участников с исторической фигурой Фёдора Шаляпина.

Развивающая: развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной песне, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и

творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи: раскрыть в интересном формате личность Фёдора Шаляпина, создать возможность для самореализации участников и отрядного взаимодействия.

Техническое обеспечение и оформление: зал или площадка для музыкального вечера; музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны, музыкальные инструменты и усилители звука при наличии); музыкальное сопровождение мероприятия; тематическое оформление зала; организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов:

- Выбрать и разучить песню всем отрядом, соответствующую тематике смены.
- Снять содержательный видеоклип к песне для трансляции на проекторе.

Задание для отряда, ответственного за мероприятие. Тематически оформить место проведения музыкального вечера

«Наши голоса».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий литературно-музыкальные зарисовки между выступлениями отрядов.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия. Организовать сбор и проверку ответов отрядов в ходе викторины.

Ответы пишутся на небольших листочках с названием отряда и по истечении 1 минуты сдаются жюри.

Организовать работу жюри и подвести итоги музыкального вечера. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Фёдора Шаляпина на следующий день.

Ход мероприятия.

Приветственное слово ведущих и стартовая музыкально-литературная зарисовка.

Музыкальное выступление 1 и 2 отряда

Викторина

– Часть 1. Угадайте произведение (1 балл) и автора (1 балл):

– «Полет шмеля» (Николай Римский-Корсаков)

– «Патриотическая песня» (Михаил Глинка)

– «Лебединое озеро» (Пётр Чайковский)

– «Танец рыцарей» (Сергей Прокофьев)

Музыкальное выступление 3 и 4 отряда.

Часть 2. Факты о Фёдоре Шаляпине: правда или вымысел (1 балл за правильный ответ).

– Он прекрасно рисовал (правда)

– Он родился в богатой семье (нет)

– Первое его образование – это ветеринар (нет)

– Первое своё выступление он провалил.

Выйдя на сцену, он впал в ступор и не произнёс ни слова (правда)

– Он говорил, что родился быть скульптором, если бы не стал певцом, то занимался бы этим (правда)

– В разгар Первой мировой войны (1914-1918) артист открыл на свои деньги 2 госпиталя для лечения раненных воинов, скрыв этот факт от общественности (правда)

Музыкальное выступление 5 и 6 отряда.

Часть 3. Назовите город из песни. (1 балл за правильный ответ). Используем вступления песен или фонограммы без слов:

– Славный город Кострома из к/ф «Смешарики» (Кострома)

– Самара-городок, ансамбль «Русская песня» (Самара)

– Этот город, группа «Браво» (Москва)

– Вологда, ВИА «Песняры»

– Еду в Магадан, Вася Обломов

Музыкальное выступление 7 и 8 отряда.

Подведение итогов викторины и музыкального вечера «Наши голоса».

Десятый день

Тематический день «Быть с Россией»

Цель – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

Задачи:

– продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство

участников смены с национальными традициями народов России;

- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;

- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;

- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимную поддержку и заботу об общем деле;

- организовать разнообразную общественно-значимую досуговую деятельность детей.

Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;

- формирование чувства причастности к большой стране;

- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;

– понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

План тематического дня смены «Быть с Россией»

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решённые к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров. Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам подготовиться и сдать рапорт.

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой!

В: Почётное право поднять государственный флаг Российской Федерации предоставляется (*либо вынос флага знаменной группой*). Лагерь, смирно. Звучит государственный гимн Российской Федерации.

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага

В: Вольно!

Приветственные слова от приглашённых гостей

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории. В: Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы

защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

В: Сейчас каждый из вас может загадать заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.

Творческие детские номера, подготовленные участниками смены.

Тематическое мероприятие «О главном»

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен.

Предварительная подготовка: не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова;
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника»;
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка: Д. Тухманова.

Акция «Письмо другу»

Продолжительность – 30 мин.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Движения Первых проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты

представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик, и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

Классная встреча

Продолжительность – 1 час.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писатель, спортсмен, учёный, музыкант, педагог, врач и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности, а также интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и

поощряет их авторов подарками. Во время общения можно

делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного материала или видеоматериала гостя.

Ярмарка «Многообразие в единстве»

Продолжительность – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

Предварительная подготовка: каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и

проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты, характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются, либо рассматриваются с различных сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность

использования различных костюмов, приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий одной из станций можно найти в приложении. **Концертная программа «Россия – мой дом»** *Продолжительность* – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала. В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в

зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – Россия.

Одиннадцатый день «Искусство дипломатии»

Общеобразовательные: знакомство участников с исторической фигурой Александра Горчакова.

Развивающие: развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, формирование интереса к дипломатии и международным отношениям, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы. Повышение уровня знаний участников о дипломатии и процессе ведения переговоров.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Подготовить участников к дебатам, предоставив им вопросы для обсуждения и подготовки ответов.
2. Разделить участников на команды и назначить представителей для участия в дебатах.
3. Развить навыки стратегического ведения переговоров, способствовать обсуждению сложностей и особенностей дипломатии.
4. Провести дебаты в трёх раундах, включая оглашение позиции сторон, вопросы противоположной стороне и вопросы из зала.
5. Определить победителей дебатов на основе решения жюри.
6. Организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, связанных с процессом ведения переговоров, сложностями и особенностями дипломатии, а также личностью Александра Горчакова.

Продолжительность мероприятия – 1.5 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации (при необходимости);
- столы для организации пространства.

Место проведения: помещение, в котором будут размещены 4 зоны. Первый этап предполагает знакомство с исторической фигурой Александра Горчакова. На данном этапе участники жеребьёвкой разделяются на две стороны: одна сторона будет представлять интересы России, другая сторона – Турции. Отрядам выдаются два вопроса для предстоящих дебатов (Приложение 8.1). В предоставленное для подготовки время им будет необходимо подготовить:

- стратегию ведения переговоров
- вопросы противоположной стороне
- ответы на потенциальные вопросы противоположной стороны, а также вопросы из зала.

На дебаты выставляются 2 представителя от одного отряда. Остальные представители отряда являются наблюдателями, которые могут задавать вопросы противоположной стороне. Таким образом, в одной зоне располагаются 4 представителя от двух разных отрядов. Помимо 4 представителей у каждой зоны находятся два члена жюри. Решение по победителям принимает жюри.

Дебаты проходят в три раунда:

1. Оглашение общей позиции стороны по теме.

2. Вопросы противоположной стороне. Каждая сторона задаёт противоположной не более 3 вопросов, затем слово передаётся другой команде. После того как стороны задали друг другу вопросы, они получают 5 минут на коллективное обсуждение с остальными членами команды вариантов ответа. По истечении времени команды приступают к ответам на заданные вопросы.

Вопросы из зала. В данном раунде наблюдатели одной стороны задают вопросы представителям другой команды, при этом времени на обсуждение ответов не даётся. Команда, получившая вопрос, должна дать на него ответ сразу. Вопросы задаются поочерёдно по принципу «перестрелки».

Формат дебатов проходит в два круга. Первый круг предполагает обсуждение темы №1, второй круг – тема № 2.

В качестве завершения мероприятия предлагается организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, касающихся процесса ведения

переговоров, сложностей и особенностей дипломатии, а также вопросов о личности Александра Горчакова.

Для проведения мероприятия организаторам необходимо:

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).
2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Александра Горчакова.
3. Сформировать судейскую комиссию.
4. Организовать пространство для завершения (совместного обсуждения).

Тема № 1. Дипломатические усилия: стороны могут обсудить шаги, которые оба государства должны предпринять для поддержания или улучшения своих отношений в XIX веке, включая мирные договоры и формирование союзов.

Позиция России: Турция должна отказаться от претензий на русское побережье Чёрного моря, предоставить автономию, а по возможности, и независимость славянским народам на Балканах.

Позиция Турции: Россия должна отказаться от своего влияния на Балканский полуостров и

предоставить право беспошлинной торговли на Крымском полуострове для Турции.

Тема № 2. Влияние европейских держав. Участники дебатов должны обсудить вопрос о роли крупных европейских держав, таких как Великобритания и Франция, в развитии отношений между Россией и Турцией в XIX веке.

Позиция России: отказ от вмешательства государств в независимую политику обоих государств.

Позиция Турции: необходимость привлечения третьей стороны для разрешения конфликтов между Россией и Турцией.

Двенадцатый день

«Кинофестиваль»

Общеобразовательная: знакомство участников с исторической фигурой Александра Роу.

Развивающая: Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной кинокультуре, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и

творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи: раскрыть в интересном формате личность Александра Роу, создать возможность для самореализации участников и отрядной работы.

Техническое обеспечение и оформление.

- Зал с местами для всех отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, фанфары, музыка для конкурсов).
- Тематическое оформление зала в стиле Кинопремии.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов.

- Придумать рекламный ролик про патриотизм в форме сценки длительностью не более 2 минут. В сценке обязательно должен быть логотип, музыкальная «отбивка» – короткая музыкальная фраза с вокальной пропевкой – или слоган.

– Снять горизонтальный ролик, длительностью 3-5 минут на тему

«Если бы мы жили в сказке Александра Роу».

Видео должно соответствовать техническим требованиям установленной на базе аппаратуры. Необходимо заранее сообщить отрядам доступные форматы видеозаписи и аудиокодека.

– Создать наряды для главных героев фильма для красной дорожки. Одежда должна быть элегантной и торжественной и при этом соответствовать сказочной тематике.

Задание для ответственного за мероприятие отряда: Тематически оформить место проведения кинофестиваля. Оформить вход к месту проведения в виде красной дорожки и организовать фото и видеосъёмку главных актёров. Выбрать интервьюера и подготовить каверзные вопросы актёрам при встрече на дорожке. Сообщить отрядам технические характеристики видео. Проконтролировать сдачу видео ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- встречу главных актёров на красной дорожке и мини-интервью;
- приветственное слово гостям, рассказ о кинофестивале и творчестве Александра Роу;
- «связки» между выступлениями отрядов;
- подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.

Подобрать музыкальное сопровождение всего фестиваля. Организовать работу жюри и подвести итоги кинофестиваля. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Роу на следующий день.

Ход мероприятия.

Все отряды собираются у входа в кинозал, перед которым расстелена красная дорожка. Главные герои фильмов каждого отряда проходят, как кинозвезды, по дорожке, где их встречают папарацци и ведущий, который задаёт несколько вопросов об их фильмах, карьере и т.п.

После дефиле актёров все проходят в зал. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинается презентация фильмов от отрядов.

Видеоролик 1 отряда

Видеоролик 2 отряда

Рекламная пауза: смотрим сценки 3 отрядов с рекламой.

Видеоролик 3 отряда

Видеоролик 4 отряда

Игра с залом «Поймай звезду». Ведущий или его помощник предлагает размяться и попробовать поймать звезду. Одна рука ведущего расположена горизонтально и изображает горизонт. Вторая, с растопыренными пальцами, находится над горизонтом и изображает звезду. Но во время звездопадов она может упасть. Как только рука ведущего сжимается и падает вниз (под линию горизонта), зрители должны её поймать – хлопнув. Так ведущий то водит рукой над горизонтом, то спускается к нему, пытаясь обмануть зрителей, то резко падает вниз. Ведущий роняет звёздочку все чаще, и зал выходит на бурные овации.

Видеоролик 5 отряда

Видеоролик 6 отряда

Рекламная пауза: смотрим сценки 3 отрядов.

Видеоролик 7 отряда

Видеоролик 8 отряда

Дефиле актёров в костюмах и выбор лучших образов. Подведение итогов фестиваля.

Тринадцатый день

«Зажигая звезды»

Развлекательная: дать ребятам возможность переключиться с интеллектуальных и творческих мероприятий на более активную и лёгкую деятельность. Дать выплеск физической активности и радостным эмоциям.

Задачи: создать комфортную, весёлую, зажигательную атмосферу для раскрепощения всех участников. Подобрать задания, включающие в процесс всех участников отряда.

Техническое обеспечение и оформление: зал или площадка для танцев, музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны); музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов); тематическое оформление зала;

организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов.

– Придумать командное танцевальное выступление на 2-3 минуты. Обязательное условие – танцует весь отряд.

– Придумать фирменный стиль отряда в виде одинаковых элементов одежды, цветов, аксессуаров или общей стилистики.

– Придумать и отрепетировать «боевой клич», исполняемый после победы в конкурсе.

Задание для ответственного за мероприятие отряда.

Тематически оформить место проведения танцевальной игры «Зажигая звезды».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Придумать свой танец, открывающий мероприятие, который будут повторять все отряды. Танец исполняется вне конкурса и не оценивается жюри.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- Зажигательное начало и финал.
- «Подводки» к конкурсам и выступлениям отрядов.
- 1-2 конкурса для команд, кроме тех, что указаны в методической разработке.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов).

Организовать работу жюри и подвести итоги танцевальной игры. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Галины Улановой на следующий день.

Ход мероприятия.

Под зажигательную музыку все отряды строятся на танцевальной площадке. Ведущий говорит приветственное слово, и ответственный за мероприятие отряд открывает своим танцем мероприятие. Все участники должны повторять движения танца, чем синхроннее, тем лучше.

Танцевальное выступление 1 отряда.

Танцевальное выступление 2 отряда.

Конкурс 1. Отряды должны выбрать по 1 представителю. Ребята выходят на сцену и под короткие кусочки максимально разноплановой музыки начинают делать танцевальные движения. Задача отряда повторять движения максимально синхронно за своим участником.

Танцевальное выступление 3 отряда.

Танцевальное выступление 4 отряда.

Конкурс 2. Лимбо. Все желающие пытаются пройти под натянутой верёвкой, которая с каждым разом опускается все ниже.

Танцевальное выступление 5 отряда.

Танцевальное выступление 6 отряда.

Конкурс 3. Проведение конкурса, придуманного ответственным отрядом.

Танцевальное выступление 7 отряда.

Танцевальное выступление 8 отряда.

Конкурс 5. Звучит музыка, под которую отрядам предлагается исполнить: самый медленный, затем самый быстрый, самый высокий и самый низкий танцы.

Подведение итогов танцевальной игры.

Пятнадцатый день

«Везде исследуйте всечасно, что есть велико и прекрасно»

Цели:

Общеобразовательная: знакомство участников с фактами о жизни, достижениях и работе Михаила Ломоносова.

Развивающая: развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

6. Подготовить площадку для проведения мероприятия, обеспечив наличие 9 точек (столов) в актовом зале.

7. Подготовить информацию о Михаиле Ломоносове для презентации его достижений и интересных фактов из жизни.

8. Составить разноплановые задания для интеллектуальной игры по теме «Наука и культура России», включающие тестовые вопросы, викторину со свободным ответом, работу с картой, задачи на логику и головоломки.

9. Сформировать судейскую комиссию, которая будет проверять правильность выполненных заданий, оценивать ответы участников и подсчитывать баллы.

10. Подвести итоги игры и объявить победителей провести рефлексию.

Продолжительность мероприятия – 1.5 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

– ноутбук, проектор – для подготовки презентации и проведении игры;

– бумага и канцелярские принадлежности для ответов участников. **Место проведения:** актовый

зал. Здесь пройдут оба этапа мероприятия. Первый этап предполагает презентацию личности Михаила Ломоносова и знакомство с интересными сторонами его жизни.

Второй этап включает в себя участие отрядов в интеллектуальной игре по теме «Наука и культура России». Подготовка места проведения мероприятия предполагает наличие 9 точек (столов) в актовом зале. 8 точек будут закреплены за отрядами, данные столы будут местом, на которых команды отвечают на вопросы и выполняют задания. Последняя точка закреплена за судьями игры, которые проверяют правильность выполненных заданий, оценивают ответы участников, подсчитывают баллы и выявляют победителей.

Данное мероприятие направлено на развитие творческих и интеллектуальных способностей. Необходима коммуникация между членами команды, таким образом, у участников формируется способность работы в команде.

Для проведения мероприятия организаторам необходимо:

5. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

6. Подготовить информацию для знакомства с личностью Михаила Ломоносова

7. Составить задания для игры. Задания игры должны быть разноплановыми. Возможно проведение игры в несколько этапов. Каждый последующий этап предполагает усложнение заданий, среди которых могут быть задания тестового характера, викторина со свободным ответом, работа с картой, задачи на логику, решение головоломок и другие.

8. Сформировать судейскую комиссию.

В завершении игры судейская комиссия подводит итоги и объявляет победителей.

Шестнадцатый день

Военно-спортивная игра «Вызов»

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

«Вызов» – это военно-спортивная игра, рассчитанная на участников в возрасте от 11 до 18 лет (далее Игра), с элементами военно - спортивной подготовки, направленная на патриотическое

воспитание молодого поколения, повышения интереса к службе в вооруженных силах, повышение статуса военнослужащего и развитие у молодежи личных навыков и навыков командного взаимодействия.

Элементы всех этапов Игры связаны между собой и способствуют развитию определенных навыков у школьников и молодежи:

1. Формирование навыка стратегического и тактического мышления;
2. Формирование навыков действовать в сложных условиях;
3. Формирование навыка командной работы;
4. Формирование навыка критического мышления.
5. Обучение начальным навыкам тактической медицины
6. Формирование навыков военной топографии

Игра рассчитана на 2 часа активной деятельности непосредственно на площадке. В зависимости от материально-технических возможностей организаторов участники могут играть с макетами оружия. В случае проведения игры в условиях городской среды или

парковой зоны, где возможно пребывание «гражданских лиц» от использования макетов оружия стоит отказаться.

1. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

Целесообразно устанавливать количественно-возрастные показатели для каждой команды, если они разновозрастные (на усмотрение организатора исходя из существующих условий).

Состав команды – от 8 до 12 человек. Допускается увеличение количества участников при наличии соответствующих условий (размер площадки, количество организаторов и т.п.)

Если предполагается участие более двух команд, то игру можно провести по олимпийской системе, когда проигравшая команда выбывает, так и с одновременным присутствием на площадке 4 или более команд. Обязательным условием проведения игры является необходимость участия четного количества команд, обеспечивающая баланс игроков в противоположных командах. При этом стоит учитывать, что с увеличением количества команд возрастает площадь необходимая для проведения игры, количество этапов и количество организаторов на площадке.

2. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра может проводиться как в природных условиях с естественным рельефом, так и в условиях городской среды. Местность должна иметь понятные всем участникам границы – дороги, просеки, реки, ЛЭП и т.п. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

Размеры площадки должны подходить для проведения всех запланированных испытаний на расстоянии исключающие зрительный контакт (в том числе с учетом имеющейся городской застройки).

Место проведения этапов Игры (испытания) должны выбираться таким образом, чтобы исключить травмирование участников.

Место финального испытания (боевое столкновение) необходимо проводить на открытом месте, в условиях городской среды наиболее целесообразно проводить ее на школьном стадионе или иной городской площадке с мягким покрытием. Не рекомендуется проводить финальный поединок на асфальтированной или бетонированной площадке, поскольку это самая активная и зрелищная фаза Игры. Также необходимо предусмотреть возможность присутствия зрителей в момент финального поединка.

Для проведения Игры необходима карта или понятная всем участникам схема местности с указанием направления на север. Можно использовать как топографические карты с масштабом позволяющим разместить всю площадку игры на лист формата А4, спутниковые снимки и схемы из Яндекс Карт. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

3. МЕХАНИКА ИГРЫ

В данном разделе описана легенда, условия и механика Игры для двух команд. Одновременная игра более 2-х команд изложена в следующих разделах.

Общая легенда игры:

Существует базовая общая легенда Игры, которая определяет логику и механику проведения всей Игры (Приложение «Легенда команд»).

Данная легенда универсальна и позволяет в зависимости от возможностей организаторов дополнять этапы/испытания. Кроме того, для каждой команды предусматривается своя подробная легенда (Приложение «Легенды команд»), которая по своей сути описывает порядок их действий в формате игрового события.

Для идентификации участников используется нарукавная повязка шириной не менее 10 см, которая повязывается на плече поверх одежды и амуниции и обеспечивает визуальную идентификацию каждого участника.

У каждой команды есть «базовый лагерь» (на противоположных концах территории проведения Игры), который можно использовать для размещения вещей, выработки стратегии и тактики. В базовом лагере происходит первая встреча команды с посредником.

В каждой команде существует блок ролевых моделей, которые будут актуальны в рамках выполнения игрового сценария. Роли членов команды представлены в Приложении. С каждой командой следует

«посредник» - представитель нейтральной стороны, который следит за соблюдением правил участниками игры, а в некоторых заданиях наделяется определенной ролью. Посредником необходимо назначать человека, незаинтересованного в результате команды.

Для достижения цели каждой команде необходимо собрать 5 условных элементов ретранслятора или

целеуказателя в соответствии с легендой. В качестве элементов можно использовать любые предметы и материалы. В самом простом варианте - это 5 символов распечатанных на плотной бумаге. Также можно использовать небольшие коробки, которые в итоге складываются в единый элемент. Обязательных условий к моделям нет.

В данном описании представлено количество условных элементов в базовом варианте, рассчитанном на 2 команды и минимальный базовый набор этапов. В случае увеличения количества команд/этапов количество элементов также возрастает. Подробнее в Приложении «Памятка».

Разбросанные элементы находятся на площадке Игры и обозначены на карте (Приложение «Пример карты Игры»), которую выдает им посредник при первой встрече в базовом лагере команды в соответствии с легендой.

В процессе Игры участники могут использовать для общения друг с другом мобильные телефоны, мессенджеры и т.п. Для того чтобы воспользоваться мобильными телефонами необходимо собрать условные элементы антенны и разместить их в базовом лагере.

В Играх регионального уровня необходимо будет собрать настоящую антенну и подключить ее, для того чтобы начать использовать индивидуальные радиостанции и гарнитур для общения команды.

Мобильные телефоны также используются в процессе всей Игры для ведения информационной войны. Подробнее это описано в порядке проведения Игры и описании этапов.

В каждой точке нахождения условных элементов расположен запечатанный конверт с подробным описанием задания, который может распечатать только командир команды. В конверте указано количество участников, необходимых для выполнения задания. Каждое задание направлено на проверку навыков, полученных в образовательном модуле Игры. Все задания легендированы и связаны с основным сюжетом Игры. Некоторые испытания во время Игры предоставляют участникам возможность выбора действий, но при этом наиболее простое действие приводит к увеличению времени на выполнение задания или выбытию одного или нескольких участников.

Например: Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора и обнаруживает минное поле. Деталь расположена за этим полем. Вы видите на поле чьи-то отчетливые следы и понимаете, что кто-то уже здесь проходил. Это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача перейти минное поле и забрать условный элемент. Если вы наступите на заминированный след - участник «подрывается на mine» и отправляется в Штаб игры отбывать пять минут штрафного времени. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта:

- два человека из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не смогут принять участие в выполнении задач группы;
- шесть участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный штрафной период (воспользоваться конвертами медика нельзя);
- медик передает пять конвертов на «выздоровление» без ожидания посредника и больше

не может ими воспользоваться. При наличии меньшего числа конвертов вариант не может быть выбран.

- выполнить задание в соответствии с условиями. Условия выполнения:

- Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее 7 человек, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

- Время на выполнение задания не ограничено.

Все задания испытания построены по принципу «выполнено» или «не выполнено». Задание не может быть выполнено частично и зачтено. Например, нельзя перепрыгнуть реку частично. Либо ты перепрыгнул, либо нет. Такого принципа построения этапов следует придерживаться при самостоятельном проектировании испытаний, в том числе проектирования тестов, которые могут быть зачтены только после правильного выполнения. Например, в случае если тест выполнен неправильно, команда проходит его опять, до тех пор, пока не выполнит его правильно. Между попытками команде назначается штрафное время - 5 минут. Время может быть увеличено, если требуется обсуждения.

В рамках Игры можно атаковать игроков противника и выводить их из Игры на время до 5 минут.

У каждого из участников к одежде в двух местах (на правом и левом плече) малярным (бумажным) скотчем крепится бумажный стикер, шириной не менее 10 см. и не более 15 см с индивидуальной отметкой команды (например, эмблемой). Эти элементы обозначают «жизнь» участника команды. Во время Игры игроки могут срывать эти элементы.

Индивидуальные метки участникам выдаются непосредственно в Штабе лагеря Игры судейской бригадой, тем самым обеспечивая невозможность ее подделки. Рекомендуется заранее подготовить этот элемент и держать их втайне от участников. Дизайн может быть разработан организаторами самостоятельно.

В случае «боевого столкновения» или боя «один на один» запрещается закрывать рукой индивидуальные метки, прятать их под одежду или амуницию. Запрещено прикрывать индивидуальные метки другими предметами. Обратите внимание, что игроки могут прикрыть метки «встав плечом к плечу» в круг, тем самым полностью закрыв метки команды без возможности ее отрыва, не используя физическую силу.

Заранее проговорите запрет на любое прикрытие меток чем угодно. Также запрещается временно снимать метку с целью ввести в заблуждение других участников Игры. За такое нарушение целесообразно дисквалифицировать участника, также как и за агрессивное поведение при отрыве метки, использование силовых и удушающих приемов, ударов и сильных толчков.

Участник, потерявший индивидуальную метку, считается выбывшим из Игры. Он не может принимать участие в выполнении заданий, боевых стычках и т.п. Случайная потеря метки равнозначна ее «отрыву» соперником.

В ходе столкновения могут быть ситуации, при которых метка срывается одновременно или с очень коротким интервалом. В такой ситуации пораженными считаются оба участника команды. Если метка была сорвана участником, с которого она была сорвана раньше, то есть находящегося в состоянии «вне игры» то метка может быть восстановлена на месте посредником.

В случае выбывания из Игры каждый из участников возвращается в Штаб Игры за получением новой метки. При этом период, после которого выбывший участник получает новую метку, составляет 5

минут с момента его доклада о прибытии в Штаб Игры. Исключение составляет ситуация, при которой участнику оказана медицинская помощь, описанная в ролевой модели «медик».

В Штабе Игры ведется фиксация времени прибытия участника, с которого начинается отсчет пятиминутного штрафного времени. Целесообразно использовать для этих целей отдельного организатора с электронным секундомером. По прибытию участника, в таблицу (в электронную или бумажную) заносятся сведения: о команде, фамилия имя участника, время его прибытия (в часах, минутах и секундах). Участнику даётся индивидуальная метка или несколько меток, и приклеиваются на плечо. По истечении 5 минут организатор объявляет фамилию и имя участника и выпускает его в Игру.

Участник, покинувший Штаб игры до команды организатора дисквалифицируется.

Все сорванные в процессе Игры «Индивидуальные метки» хранятся у команды (командира) и сдаются по окончании Игры в Штаб.

Следует подробно объяснить участникам правила «индивидуальных меток», подробно остановившись на

примерах и порядке их получения. Игра идет по нелинейному сценарию, т.е. предугадать по какой линии пойдет развитие Игры невозможно. Все зависит от выбранной стратегии и тактики команды. Участникам предоставляется максимальная свобода действий в рамках условий игры, разрешенных и запрещенных действий, а также развилки сценария по условиям заданий.

В рамках нелинейного сценария команды могут сталкиваться неограниченное количество раз. Для предотвращения пассивности команд в рамках сценария необходимо предусмотреть точки, где команды гарантировано пересекаются. Простым решением пересечения команд является одна и та же точка выполнения задания. Вступать или не вступать в боевое столкновение команды решают самостоятельно.

Проведение Игры

До начала Игры необходимо разыграть «цвет» команды и повязать каждому участнику повязку с цветом команды. Перед началом Игры команды выстраиваются на площадке перед штабом. Для начала игры Команды сдают рапорты начальнику Штаба игры о готовности. После этого начальник штаба Игры дает

команду: «Равнясь! Смирно! Звучит Гимн Российской Федерации». После того, как прозвучал Гимн, начальник Штаба Игры, гости поздравляет участников с началом Игры. Затем приглашаются командиры команд для получения конверта в соответствии с цветом команды, в котором находится описание легенды, карта с местом расположения места крушения вертолета, аптечка (в аптечке должны находиться конверты с «элементами лечения игроков задания по медицине, которые необходимо выполнить, а также материалы для их выполнения, если они будут необходимы по условиям задания), палатка для оборудования базового лагеря (палатка не обязательна). Командиры получают индивидуальные метки для участников.

После окончания построения командам дается время на прикрепление индивидуальных меток и нарукавных повязок с цветом команды. Цвет команды целесообразнее разыграть, потому что от этого зависит роль команды в игре.

По сигналу начальника Штаба Игра начинается. Командам запрещено вступать в боевое столкновение до момента прихода их к первой точки на карте.

Примеры задания для выполнения представлены в Приложении «Задания». Стоит обратить внимание: минимальное количество заданий 5. Количество заданий может быть увеличено при соответствии размеров локации условиям Игры. Количество заданий и размеры локации приведены в Приложении «Памятка».

Обязательный блок заданий должен быть связан с командообразованием, топографией, первой помощью, сборкой-разборкой АК, тестом по истории.

Финальный бой

На данном этапе используем обозначение:

- команда, установившая первой вышку – Команда 1;
- команда противник – Команда 2.

В месте установки вышки обозначаются границы площадки радиусом 15 метров от точки установки условной вышки. Граница может быть обозначена мелом, лентой на земле, малярным скотчем и т.п. Главным условием разметки является безопасность участников, поэтому не стоит делать разметку с использованием торчащих колышков, веревки выше уровня земли и т.п.

Выполнив все задания и собрав все элементы условной вышки, всей команде (если кто-то из членов команды отсутствует или находится на восстановлении или отбывает штрафное время нужно дождаться их возвращения в команду в базовом лагере команды) необходимо выдвинуться на финальную точку установки условной вышки (марш-бросок) со всеми собранными элементами.

Когда Команда 1 прибывает на заданную точку, она отдает условные элементы вышки и начинается 10-минутный отсчет времени, необходимый для работы вышки ретранслятора. Через посредника передается информация Команде 2 что Команда 1 установила условную вышку, включила ее и приступила к ее защите. Команде 2 необходимо выдвигаться к месту ее установки для ее захвата и обезвреживания. В этот момент Команда 2 может атаковать Команду 1. При этом если члены Команды 2 находятся «вне игры» и находятся на штрафном времени, они могут вступить в игру только по его истечению или, воспользовавшись помощью медика, конвертом (при этом участник может самостоятельно выполнить условия задания в конверте, т.е. оказав себе помощь и сразу же вернуться в игру).

Задача Команды 1 удержать точку, задача Команды 2 захватить точку и вывести из строя вышку. При этом участникам Команды 1 запрещено покидать 15 метровый радиус площадки. Игра продолжается до тех пор, пока в игровом процессе не останется один член Команды 1 или 2, или по истечении времени. Если в Команде 1 на момент истечения времени остался хотя бы 1 человек, считается, что вышка была защищена, и нападавшим не удалось до нее добраться и вывести ее из строя.

Как рассчитать время защиты условной вышки. Как описывалось выше, Штаб игры располагается в непосредственной близости от места проведения Финала. Команде 2 в момент получения информации о том, что Команда 1 установила условную вышку необходимо добраться до места проведения Финала. Предполагается что в этот момент Команда 2 может находиться как в базовом лагере, так и на одном из испытаний Игры.

Подведение итогов Игры

Победу в Игре одерживает команда, выполнившая все задания и сумевшая в финальном бою удержать заданную точку в течении выделенного

времени. После окончания Игры необходимо собрать команды и провести рефлексию с участниками. Важно проговорить итоги игры в формате открытого диалога с участниками:

- Как вы оцениваете игру?

- Какие эмоции вы испытывали?

- Какие навыки вам были необходимы для прохождения Игры?

- Как вам удалось/не удалось выполнить свою роль в команде, что помогло?

- На что была направлена Игра?

- Что следует учесть в следующий раз?

- Кому бы вы сказали спасибо?

Важно также еще раз напомнить участникам, что Игра – это игра и все что было на Игре остается внутри Игры и не переносится во вне игровой формат.

Также необходимо провести анализ с организаторами Игры:

- Какие цели ставились?

- Что получилось сделать?

- Что не получилось сделать и какие варианты для исправления/ улучшения данных элементов?

- Что можно сделать дополнительно?

– Достигнуты ли поставленные цели?

КОМАНДА КРАСНЫЕ

Вы – команда спецназа, которая получила задание найти команду ДРГ (диверсионно-разведывательная группа) противника.

Цель вашей группы: установка вышки - ретранслятора для передачи информации о местонахождении противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. За это время операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут.

Кроме этого, у вас есть задача обнаружить команду ДРГ противника, которая будет действовать скрытно на вашей территории.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры.

За данное время команда должна:

Задача № 1: Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

Задача № 2: Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории:

Капитан команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняет только те действия, которые определит капитан команды;

Политрук назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывание капитана команды, берет на себя обя-

занности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука

- работа с картой, которая выдается каждой команде в рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отталкиваясь от информации разведчика);

Медик назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медику поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

Разведчик назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

Рядовым является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут

сопровождать капитана/политрука/ медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

Задача № 3: Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения заданий на площадке необходимо ОПРЕДЕЛЕННОЕ количество человек.

Задача № 4: Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

Задача № 5: Совершив марш - бросок и собрав все элементов, команда перемещается (всей командой) к

точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удерживать площадку. Если, команде удастся удерживать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По истечению 10 минут команда эвакуируется с территории. Точка эвакуации сообщается военным советником.

Дополнительные условия игры

Условие № 1: На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется после того, как он появляется в штабе и отбывает там 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

Условие № 2: В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командиров или членов команды – доверять или не доверять этой информации.

Условие № 3: Команда должна принять решение действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника или более активно, но также стараться не привлекать к себе лишнего внимания противника.

Условие № 4: Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

Условие № 5: Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

КОМАНДА СИНИЕ

Вы – команда ДРГ (диверсионно-разведывательная группа), заброшенная на территорию условного противника.

Цель вашей группы: установка вышки – ретранслятора для передачи информации о местонахождении объектов противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут, именно это время необходимо для обеспечения передачи всей информацию командованию.

Кроме этого, у вас есть задача не быть обнаруженным командой спецназа противника.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры. За данное время команда должна:

Задача № 1: Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

Задача № 2: Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории: **Капитан** команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняя только те действия, которые определит капитан команды;

Политрук назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывания капитана команды, он берет на себя обязанности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука – работа с картой, которая выдается каждой команде в рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отталкиваясь от информации разведчика);

Медик назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медика поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в

рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

Разведчик назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

Рядовым является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут сопровождать капитана/политрука/ медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

Задача № 3: Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает

выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения каждого задания на площадке необходимо ОПРЕДЕЛЕННОЕ количество человек.

Задача № 4: Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

Задача № 5: Совершив марш-бросок и собрав все 5 элементов, команда перемещается (всей командой) к точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удерживать площадку. Если, команде удастся удержать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По

истечению 10 минут команда эвакуируется с территории. Точка эвакуации сообщается военным советником.

Дополнительные условия игры

Условие № 1: На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется, после того, как он появляется в штабе и отбывает 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

Условие № 2: В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командира или членов команды - доверять или не доверять этой информации.

Условие № 3: Команда должна действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника.

Условие № 4: Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

Условие № 5: Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

Приложение «Задания»

(это набор базовых заданий, каждое задание должно быть отдельно запечатано в конверте и находится на локации

в соответствии с картой)

Задание 1. Выполняется всеми участниками команды.

Старт игры. Предлагается начать с топографической задачи. В рамках которой участникам необходимо найти место крушения вертолета с посредником. Участникам выдается карта и описание азимутального маршрута движения. Например:

«Стартуйте от точки размеченного на земле (мелом, ветками, веревкой),

–двигайтесь по азимуту 130 градусов 150 метров.

–далее двигайтесь по азимуту 210 градусов 200 метров

–далее двигайтесь по азимуту 60 градусов 100 метров

–далее двигайтесь по азимуту 270 градусов 120 метров

–далее двигайтесь по азимуту 10 градусов 200 метров. В конечной точке находится сам посредник.

Задание интересно тем, что его можно выполнить несколькими путями (озвучивать варианты не надо, команды должны сами определиться или додуматься как:

1. Затратить время на прохождение всего описанного маршрута.

2. Решить математически и определить направление и расстояние и двигаться в конечную точку напрямую.

3. Проложить маршрут сразу на карте, которая имеется у участников, и определить конечную точку и двигаться к ней.

Важно чтобы был четко соблюден масштаб карты!

Задание 2. Выполняется всеми участниками команды.

Вы подошли к линии боевого соприкосновения. Вдоль линии натянута колючая проволока, оборудованная сигнализацией, которая срабатывает при прикосновении к ней. Но в ней есть лазейки. Задача команды, используя лазейки перебраться за линию боевого столкновения и начать выполнение задания.

В случае если участник касается проволоки, срабатывает сигнализация и к точке выдвигается охрана.

Команде предоставляется два варианта действий в случае сработки сигнализации:

1. Команда должна вернуться на исходную точку и снова приступить к заданию.
2. Команда остается по другую сторону колючей проволоки, но при этом не может продолжать выполнение задания в течение 5 минут.

Выбор действий возможен 1 раз по решению командира и не может быть изменен в процессе.

Задание считается выполненным, когда вся команда переберется за линию боевого столкновения.

Задание 3 (участие принимает не менее 7 участников команды) Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями горит и один из членов Вашей группы, доставая оборудование, получил ожоги. Вам нужно оказать ему медицинскую помощь.

Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном и медиком группы):

– Взять носилки и отнести пострадавшего в базовый лагерь. Как только пострадавший оказывается на территории лагеря – задача выполнена.

– Взять носилки и отнести пострадавшего в Штаб. Как только пострадавший оказывается на территории Штаба – задача выполнена.

Условия выполнения:

Если носилки остались в лагере, то капитан отправляет часть группы за ними.

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

Задание 4.1 (участие принимает не менее 6 участников группы)

Карта – навигатор дала сбой и привела Вашу группу к пустой точке на карте. Здесь нет деталей ретранслятора, вы потеряли время.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

Задание 4.2 (участие принимает не менее 6 участников группы) Карта – навигатор привела к месту падения детали ретранслятора.

Вы можете выполнять следующую задачу.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

Задание 5 (участие принимает не менее 6 участников группы) Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями находится на противоположной стороне болота. Обойти болото нельзя. На болоте вы видите кочки (обозначены веревкой) и четыре жерди. Вам

необходимо по жердям перебраться всей командой на противоположную сторону болота, перекладывая их от одной кочки к другой. Если кто-то из вашей команды наступает в болото вне кочки или срывается с жерди, он считается «утонувшим в болоте» и должен прийти в Штаб для получения новой метки. Медик может использовать конверт для такого участника.

Задание 6 (участие принимает не менее 7 участников группы) Пока вы добирались до локации, вам пришлось преодолеть болото.

Во время преодоления болота ваше оружие засорилось. Вам нужно очистить оружие. Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном группы): все присутствующие участники группы разбирают и собирают АК-74 для очистки засорившегося оружия.

Вариант упрощенный. Группа изучает названия деталей АК-74 с помощью инструкции, находящейся в ящике с оружием, и каждый участник группы называет 5 элементов АК-74 показанные инструктором.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих

Задание 7 (участие принимает не менее 7 участников группы)

Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора. Деталь расположена на заминированной территории. Вы видите чьи-то следы и понимаете, что кто-то уже проходил по полю, но это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача: перейти минное поле. Если вы наступите на заминированный след - участник подрывается на mine и отправляется в Штаб игры и отбывают пятиминутный штраф. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта развития:

— два человек из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не сможет принять участие в выполнении задач группы; пять участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать

пятиминутный период штрафного времени (воспользоваться конвертами возрождения без ожидания нельзя); медик передает ВСЕ конверты на возрождение без ожидания в Штаб.

Условия выполнения. Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/ отсутствующих

Задание 8 (участие принимает не менее 6 участников группы)

Ваша группа по интерактивной карте находит точку расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями упал в катакомбы старинного склепа, расположенного на территории. Для того, чтобы найти ящик, группа должна изучить историю этого места и понять, как пройти к ящику. Команде предлагается два варианта развития событий (решение принимается капитаном группы):

- Выбрать зеленый QR-код и пройти тест по истории региона.
- Выбрать оранжевый QR-код и пройти тест по истории России. Условия выполнения:

– Во время выполнения задания группа не пользуется телефонами для подсказок к тестам или коммуникации между собой.

– Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

– По окончанию прохождения теста группе необходимо сделать скриншот экрана мобильного телефона, который им необходим будет перед финальным этапом.

Задания для конвертов медику 10 заданий, приведённых в соответствии со справочником тактической медицины главного военно-медицинского управления Министерства обороны Российской Федерации:

Семнадцатый день

«Быть волонтером – значит делать!»

Цели:

Общеобразовательные: знакомство участников с исторической фигурой Риммы Ивановой. Знакомство и проба себя в проектной деятельности. *Развивающая:* Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к волонтерской деятельности,

развитие навыков групповой и проектной работы. Раскрытие личных талантов участников. *Воспитательная:* Воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности и ответственности, активной гражданской позиции. Определение объектов добровольческой деятельности и собственной волонтерской позиции.

Задачи: раскрыть в интересном формате личность Риммы Ивановой. Раскрыть понятие волонтерства, показать аспекты его проявления. Создать возможность для самореализации участников и отрядной работы. Обучить ребят и дать возможность первой пробы себя в проектной деятельности.

Техническое обеспечение и оформление:

- Зал с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, сигнал старта и финиша работы).

- Организация места работы экспертов.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.
- Бумага и ручки для оформления идей и проектов каждого отряда.

Задания для отрядов.

Заданий для отрядов к проектному интенсиву нет.

Задание для ответственного за мероприятие отряда: организовать пространство с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.

Организация места работы экспертов.

Контроль работы мультимедийного оборудования. Подготовка канцтоваров для работы отрядов над проектами.

Подобрать музыкальное сопровождение проектного интенсива, сигнал к старту и окончанию работы по блокам.

Совместно с ответственным педагогом оформить мультимедиа презентацию по каждому тематическому блоку проектного интенсива.

Организовать работу жюри и подвести итоги, выбрав лучшие проекты. Определить победителей, которые будут награждены орденам им. Риммы Ивановой на следующий день.

Ход мероприятия.

Ведение проектного интенсива предлагается отдать ответственному методисту или пригласить внешнего эксперта.

Ведущий знакомит участников с тем, что такое проект и алгоритмом его создания, и предлагает каждому отряду по итогам интенсива разработать волонтерский проект, который им интересно было бы организовать у себя на местах (в учебных заведениях или других общественных пространствах) по возвращении из лагеря. Интенсив делится на теоретические и практические блоки.

Этап 1.1 (10 минут). Определение ведущим понятия «проект» и «волонтерство». На стыке их формирования появляется понятие «волонтерский проект».

Проект – это ограниченная во времени совокупность действий, направленная на создание продукта или услуги.

Волонтерство – это добровольная деятельность на благо человеку, группе людей, организации, природе, стране без расчёта на материальное вознаграждение.

Этап 1.2 (15 минут). Работа отрядами по поиску идеи волонтерского проекта. Работаем по методике «Мозгового штурма». *Приложение Б*. Составляем список проблем и идей, как их решить.

Этап 2.1 (20 минут). Ведущий обозначает критерии отсева идеи:

- актуальность решаемой проблемы (есть ли такая проблема);
 - личная значимость для самих волонтеров проекта, насколько им самим интересна сфера и формат приложения собственных усилий;
 - реалистичность идеи с точки зрения человеческих, временных, материальных, финансовых и административных ресурсов, которыми располагают сами участники.
- Этап 2:2 (15 минут). Отряды отсеивают идеи по предложенным критериям и выбирают одну, для которой будут создавать проект.

Этап 3.1 (20 минут). Пояснение ведущим структуры проекта.

– Цель проекта (ставим по технологии SMART):

Цель должна быть конкретной, измеримой, достижимой, актуальной / реалистичной и ограниченной во времени.

– Задачи проекта. За счет чего будет достигаться цель проекта.

– Пошаговый план реализации (кто, когда и что делает)

Необходимые ресурсы. Перечисление необходимых человеческих, временных, материальных, финансовых, административных и прочих ресурсов, которыми располагают сами участники или которые необходимо привлечь. Если команда не располагает ресурсами, то необходимо описать источники и пути их привлечения.

Этап 3.2 (30 минут). Отряды готовят проекты по структуре.

Этап 4. (30 минут). Защита проектов у экспертов. Каждый отряд должен презентовать проект как минимум трём экспертам и получить обратную связь с целью доработки его по полученным комментариям. В качестве экспертов могут выступать члены

педагогического отряда или приглашённые эксперты из сферы молодёжной политики, общественных организаций, волонтёрских организаций и социально ориентированных проектов (9-12 человек).

Этап 4.1 (20 минут). Доработка проектов и подготовка устной презентации на 5 минут от каждого проекта.

Перерыв на ужин с 19:00 до 19:30.

Этап 5. Презентация финальных проектов. 5 минут выступление и 5 минут на вопросы для каждого отряда.

Подведение итогов проектного интенсива.

День восемнадцатый

«Доска почёта»

Общеобразовательная: знакомство участников с историческими личностями – советскими тружениками тыла и их вкладом в победу в Великой Отечественной войне;

Развивающая: развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы;

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной Войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

Задачи:

1. Представить вклад тружеников тыла в победу в Великой Отечественной войне и познакомить все отряды с известными историческими личностями по данной теме.

2. Создать «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла, а также содержащие подробную информацию о той или иной личности в творческой форме.

3. Подготовиться к презентации своей работы. Представить остальным участникам свои «доски почёта»

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников.

Продолжительность мероприятия – 2 часа.

Техническое и материальное обеспечение:

В случае представления личности в формате презентации необходимы ноутбук и проектор.

Ватманы (каждому отряду по 1 шт.), канцелярские принадлежности – для создания «доски почёта».

Данное мероприятие направлено на развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде, а также на формирование умения применять исследовательский подход в процессе работы. Мероприятие разделено на два основных этапа.

Первый этап предполагает знакомство участников с историей тыла во время Великой Отечественной войны. Отряд, ответственный за мероприятие, должен рассказать о единстве тыла и фронта, о вкладе тыла в Великую победу. Кроме того, необходимо упомянуть о самих тружениках тыла.

На **первом этапе** отрядам выдаётся задание. Для этого отряду, ответственному за проведение мероприятия, необходимо заранее найти и выбрать 8 тружеников тыла. Каждому отряду будет выдана данная историческая личность. Отрядам необходимо будет подготовить «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла. «Доски почёта» выполняются на

ватмане в свободной творческой форме и должны содержать подробную информацию о той или иной личности в творческой форме.

Необходимое содержание:

1. Фамилия, имя и отчество
2. Дата и место рождения
3. Место работы
4. Чем отличился, какой вклад в Великую победу он внёс?
5. Заслуги, медали, награды
6. Другие важные и особенные моменты жизни

Второй этап мероприятия предполагает участие отрядов в презентации своих работ. За отведённое на выступление время (**не более 3 минут**) отряду необходимо представить проделанную работу, с помощью неё рассказать о том или ином труженике тыла, его заслугах и вкладе в Великую победу.

В завершение мероприятия **экспертная комиссия, которую организаторы собирают и представляют участникам заранее**, должна выбрать наиболее успешные выступления и огласить результаты.

День девятнадцатый

Общеобразовательные: знакомство с советскими художниками и раскрытие понятия патриотизма через труд.

Развивающая: развитие навыков поиска и систематизации информации, творческой, групповой и проектной работы.

Воспитательная: воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, совершившим трудовой подвиг, воспитание готовности к труду.

Задачи: а) ознакомить участников с художественными произведениями, транслирующими ценности труда, трудового служения народу, мужества и героизма, готовности к созиданию; б) вовлечь ребят в активную позицию по поиску и структурированию информации; в) создать возможность для творческой групповой работы участников; г) создать тёплую атмосферу для общения и знакомства между отрядами.

Техническое обеспечение и оформление:

— Каждый отряд самостоятельно оформляет своё отрядное место.

– Каждому отряду необходимо предоставить все необходимое обеспечение для их формата презентации (проектор, музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

Задания для отрядов.

– Тематически оформить своё отрядное место.

– Придумать церемонию встречи гостей.

– Подготовить театральную зарисовку на 10 минут о событиях, предшествующих и непосредственно изображённых на картине, напрямую не называя её. Сцена должна заканчиваться фиксацией живой картины. Отряду, пришедшему в гости, предлагается угадать произведение и назвать автора.

– Придумать творческое задание для гостей на 5-7 минут на тему изобразительного искусства.

– Сделать 4 подарка для отрядов, к которым они придут в гости.

Каждый отряд получает одну из 8 картин:

– Савинова С.Ф. «Дети войны»

– Ермолаева Г.П. «Тыл – фронту»

– Бевзенко И., «Молодые сталевары»

– Самохвалов А., «Женщина со сверлом»

- Ткачёв А.П., Ткачёв С.П., «Горький хлеб»
- Пластов А., «Ужин трактористов»
- Яблонская Т., «Хлеб»
- Дейнека А., «На стройке новых цехов»

Задание для ответственного за мероприятие отряда:

Каждому отряду предоставить все необходимое для презентации (музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

Организовать звуковой сигнал для перехода отрядов каждые 25 минут (+5 минут на переход).

Маршрутный лист для каждого отряда из расчёта, что они смогут попасть только к 4 отрядам.

Организовать работу жюри. Ребята делятся на 8 групп и распределяются по отрядам, формируя, таким образом, жюри. По сигналу переходят к новому отряду (каждая группа жюри успеет посетить 4 отряда). Каждый член жюри оценивает выступление по 5 бальной системе по следующим критериям:

- Соответствие тематике и заданию
- Командная работа и сплочённость отряда
- Творческий подход.

Далее все данные собираются и считается средняя оценка. По итогам оценок определяются победители, которые будут награждены орденами им. Виктора Васнецова на следующий день.

Ход мероприятия.

Каждый отряд делится на две части: команда, которая остаётся на отрядном месте и презентует всю подготовленную программу встречи отрядов, и команда, путешествующая по другим отрядам по маршрутному листу.

Отряды приходят в гости к первому отряду в маршрутном листе.

Встречающий отряд проводит:

- церемонию встречи гостей;
- показывает театральную зарисовку на 10 минут. Предлагает отряду, пришедшему в гости, угадать произведение и назвать автора;
- даёт творческое задание для гостей на 10 минут на тему изобразительного искусства.

Гости вручают подарок и по сигналу переходят к следующему отряду.

Приложение № 4

Наблюдение за уровнем творческой и социальной активности

Цель: выявить уровень социальной и творческой активности.

Условия проведения: наблюдение осуществляется в процессе всех программных мероприятий. С его помощью фиксируется частота проявления основных параметров творческой и социальной активности.

Данные, полученные в начале и конце смены, сравниваются, и делается общий вывод об уровне творческой и социальной активности ребенка. Основное внимание обращается на инициативность, активность, креативность мышления, организаторские навыки детей.

Данное наблюдение является систематическим, по включенным объектам – сплошным, по форме – неосознанным внутренним.

Карта наблюдения

Ф.И. ребенка	Основные параметры творческой активности
-----------------	--

	коммуникационная активность	организаторские навыки	воображение	устремленность	инициативность	
	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	

Система оценки результатов:

Основные параметры общественной активности

Инициативность

2 балла – ребенок постоянно проявляет инициативу. Активно продвигает начинания, является инициатором различных способов организации праздников. Ищет к ним новые подходы и решения, проявляет креативность в большинстве ситуаций.

1 балл – ребенок иногда проявляет инициативу. В большинстве случаев активно поддерживает чужую инициативу, сам редко выдвигает идеи.

0 баллов – учащийся не выдвигает идей и поддерживает чужую инициативу только по инициативе взрослых.

Устремленность

2 балла - имеет четкую цель и самостоятельный план действий по ее достижению.

1 балл – может самостоятельно поставить цель деятельности, но в планировании ее достижения нуждается в помощи взрослого.

0 баллов – ребенок не может самостоятельно поставить цель деятельности и составить план ее достижения. Любая деятельность строится им по шаблону.

Воображение

2 балла – способен к самостоятельному созданию образов, реализуемых в оригинальных и ценных продуктах деятельности.

1 балл – может создавать в сознании новые образы, которые не могут быть воплощены в жизнь.

0 баллов - отсутствует способность представлению наглядных и мысленных образов.

Организаторские навыки

2 балла – постоянно является организатором творческих дел; вовлекает туда окружающих; старается каждому поручить посильное задание, осуществляет их

деятельностное сопровождение и контроль результатов дела.

1 балл – может выступать организатором творческих дел, но испытывает трудности с привлечением к нему окружающих, распределением между ними ролей и контролем результата.

0 баллов – старается уклониться от организаторской деятельности и предпочитает роль исполнителя. ***Коммуникационная активность***

2 балла – учащийся всегда активен в общении, направлен на поиск связей и контактов, необходимых для реализации деятельности.

1 балл – учащийся активен в общении, но с трудом устанавливает связи и контакты для реализации деятельности.

0 баллов – учащийся малообщителен и не может устанавливать деловые и общественные контакты. Уровень творческой и социальной активности ребёнка определяется исходя из суммы оценок каждого параметра.

Уровни:

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 5

Анкета «Педагог глазами ребёнка»

В анкету включено 16 вопросов, выявляющих отношение детей к педагогам по двум параметрам: эмоциональному и поведенческому. Инструкция: внимательно прочитайте каждое из приведенных суждений. Если вы считаете, что оно, верно, то напишите «да». Если оно неверно, то – «нет».

Вопросы анкеты[^]

1. С педагогами трудно ладить
2. Педагоги – справедливые люди.
3. Педагогам не хватает чуткости в отношениях с детьми.
4. Слово педагогов для меня – закон.
5. Педагоги являются помощниками детей в решении различных задач.
6. Я вполне доволен(а) своими педагогами.
7. Я полностью доверяю педагогам.
8. Оценка педагогов очень важна для меня.
9. Педагоги работают творчески, с ними всегда интересно.
10. Работать с педагогами – одно удовольствие.

11. Педагоги уделяют мало внимания ученикам.

12. Педагогам не интересно мнение ребёнка.

13. У меня нет сомнений в правильности и необходимости методов и средств воспитания, которые применяют педагоги.

14. Я не стану делиться с педагогами своими мыслями.

15. Педагоги плохо знают мои слабые и сильные стороны.

16. Я хотел бы стать похожим на педагога.

Обработка результатов:

Каждый вопрос, совпадающий с «ключом», оценивается в 1 балл.

Эмоциональный компонент включает вопросы:

ответ «да» — 2,6,7,9,16

ответ «нет» — 3, 11,15

Поведенческий компонент включает вопросы:

ответ «да» — 4, 5, 8,10,13

ответ «нет» — 1, 12,14

Эмоциональный компонент определяет степень симпатии ребёнка к педагогу, а поведенческий показывает, как складывается их реальное взаимодействие.

Приложение 6

Наблюдение за навыками межличностного взаимодействия детей

Цель: выявить уровень навыков межличностного взаимодействия детей с взрослыми и сверстниками.

Условия проведения: наблюдение направлено на исследование способности учащихся взаимодействовать друг с другом и с педагогами.

Данное наблюдение осуществляется в процессе всех видов деятельности, заявленных в программе. Основное внимание обращается на предметность, эксплицированность, рефлексивную неоднозначность и ситуативность взаимодействия.

Ф.И.	Параметры межличностного взаимодействия	общая оценка навыка взаимо - действия
------	---	---------------------------------------

	предметн ость	эксплиц ирова нность	рефлексив на неоднозна чность	ситуативн яость взаимодей ствия	
	0 1 2	0 1 2	0 1 2	0 1 2	

Оценка параметров межличностного взаимодействия

Предметность

2 балла – большинство взаимодействий ребёнка со сверстниками и взрослыми, имеют какой - либо объект или задачу, по поводу которых и реализуется межличностный контакт.

1 балл – взаимодействие с взрослыми, чаще всего, имеет какой - либо объект или задачу, по поводу которых и реализуется межличностный контакт; взаимодействие со сверстниками в большинстве случаев беспредметно.

0 баллов – в большинстве случаев общение беспредметно, целью межличностного контакта выступает сам контакт.

Эксплицированность

2 балла – процесс межличностного взаимодействия ребёнка доступен для наблюдения со стороны и регистрации другими людьми.

1 балл - процесс межличностного взаимодействия ребёнка не всегда доступен для наблюдения со стороны и регистрации другими людьми.

0 баллов - процесс межличностного взаимодействия ребенка не доступен для наблюдения со стороны и регистрации другими людьми.

Рефлексивная неоднозначность

2 балла – ребёнок адекватно оценивает результат межличностного взаимодействия, исходя из восприятия условий осуществления деятельности и оценок ее участников.

1 балл – ребёнок оценивает результат межличностного взаимодействия, исходя только из оценок его участников.

0 баллов – ребёнок не может оценить результат межличностного взаимодействия.

Ситуативность взаимодействия

2 балла – межличностное взаимодействие ребёнка продолжительно, интенсивно, нормативно, ценностно насыщено. Протекает в форме подлинного

партнерства, или кооперации.

1 балл - межличностное взаимодействие ребёнка продолжительно, интенсивно, но чаще протекает в форме конкуренции.

0 баллов – межличностное взаимодействие фрагментарно, неактивно, ценностно не насыщено.

Уровень навыков межличностного взаимодействия определяется исходя из суммы оценок, выставленных по каждому параметру.

Уровни:

6-8 баллов – высокий уровень;

4-5 баллов – средний уровень; 0-3 балла – низкий уровень.

Приложение №7

**Анкета по выявлению удовлетворенности
детей от участия в программе лагерной смены**

Дорогой друг! близится к концу время нашей смены. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на искренние ответы.

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?
2. Оправдались ли твои ожидания?
3. Что тебе особенно понравилось на этой смене?

4. Что полезного ты узнал на этой смене?
5. Изменился (ась) ли ты как личность за время смены?
6. Если изменился (ась), то, что с тобой произошло?
7. Какие из мероприятий смены понравились больше всего?
8. Было ли скучно в лагере?
9. Было ли тебе страшно?
10. Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
11. Что бы ты хотел (а) пожелать себе?
12. Что бы ты хотел (а) пожелать другим ребятам?
13. Что бы ты хотел (а) пожелать педагогам?

Приложение 8

Анкета по выявлению удовлетворенности родителей организацией и содержанием деятельности лагеря

Уважаемые родители! Просим Вас принять участие в анкетировании, которое проводится с целью выявления степени удовлетворенности Вами организацией отдыха и оздоровления ваших детей в

лагере. Обведите один из вариантов ответов или напишите свой вариант.

1. Ваши ожидания от пребывания Вашего ребёнка в лагере в целом а) оправдались (Ваш ребёнок хорошо отдохнул);

б) не оправдались;

2. Какие проблемы, касающиеся охраны и укрепления здоровья, развития, воспитания ребёнка, возникали в период пребывания его в лагере?

3. Как оценил организацию лагеря Ваш ребенок, рассказывая Вам об этом?

а) понравилось;

б) не очень понравилось;

в) не понравилось (почему?)

4. Удовлетворен ли Ваш ребенок сложившимися отношениями с педагогами?

а) да

б) нет

в) не очень

г) не удовлетворен

5. Рассказывал ли Вам ребенок о событиях в лагере?

а) каждый день

б) иногда

в) редко

г) никогда

6. Рассказы носили

а) позитивный характер

б) отрицательный

в) нейтральный, равнодушный

7. Оцените по 5-ти бальной шкале работу лагеря

(5 баллов – высокий показатель, 1 балл – низкий):

а) организация жизнедеятельности лагеря

б) качество проводимых мероприятий

в) насыщенность смены воспитательными
мероприятиями различной направленности

г) психологический климат и
система межличностных взаимоотношений

д) материально-техническое обеспечение
лагеря

8. Ваши предложения

СПАСИБО

