

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 10
Усть-Кутского муниципального образования.

Утверждаю:
Директор МОУ СОШ №10
Усть-Кутского муниципального
образования.



Ю.Н. Волкова

ПРОГРАММА
«ОРЛЯТА РОССИИ»
ПРИШКОЛЬНОГО ЛАГЕРЯ «СОЛНЕЧНАЯ СТРАНА» С
ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ НА БАЗЕ МОУ СОШ № 10 УКМО

Составлена
Лопаревой К. Ю.

г. Усть – Кут 2025 г.

Оглавление

1. Информационная справка	3
2. Пояснительная записка	4
3. Целевой блок	5
4. Механизм реализации программы	5
Этапы реализации программы	5
Содержание программы смены по периодам	6
Описание игровой модели смены	10
Система мотивации и стимулирования детей	11
Система самоуправления.....	12
5. Ресурсное обеспечение.....	13
6. Список использованных источников и литературы.....	15
Приложения	16

1. Информационная справка

ПАСПОРТ программы лагеря дневного пребывания детей «Орлята России» МОУ СОШ № 10 УКМО 2025 г.

Полное название программы	Программа организации летнего отдыха и оздоровления несовершеннолетних в условиях лагеря дневного пребывания МОУ СОШ № 10 УКМО «Солнечная страна»
Авторы программы	Лопарева Ксения Юрьевна
Территория и название организации	Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 10 Усть-Кутского муниципального образования
Адрес организации	Усть-Кут (Усть-Кутский район, Иркутская область). Улица Пушкина д.70
ФИО руководителя организации	Директор МОУ СОШ № 10 Волкова Оксана Николаевна
Форма проведения	Лагерь дневного пребывания «Солнечная страна»
Цель программы	Цель – Развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации
Задачи программы	Задачи: - содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности - познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации - формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье - способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности - формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников
Ключевая идея программы	«Путешествуя по неизведанной стране, мы, оказываемся, открывали Россию».
Направленность программы	Данная программа по своей направленности является духовно – нравственной.
Сроки реализации	- с 02.06.25 г. по 24.06.24 г.
Место проведения	МОУ СОШ № 10 УКМО
Общее количество участников	Обучающихся - 50 человек, начальник лагеря – 1 человек, воспитатели – 6 человек, работники пищеблока – 8 человек, обслуживающий персонал – 2 человека.
Адресаты программы	Дети и подростки в возрасте от 6 до 15 лет
Условия участия в программе	Заявления родителей (лиц их заменяющих) обучающихся приеме в летний лагерь дневного пребывания.

2. Пояснительная записка

Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем, шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Смена в пришкольном лагере для класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета. В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

Содержание данной смены может быть реализовано как в одном конкретно взятом классе-отряде, так и во всех отрядах, находящихся в пришкольном лагере. Поскольку ребята являются участниками программы «Орлята России», предполагается, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены — 6 - 15 лет — и временными рамками (дети находятся в лагере не полный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе

Ключевыми памяtnыми датами, взятыми за основу смен в 202 году, станут: Год Защитника Отечества.

При реализации программы летней смены учитываются памятные даты, государственные и национальные праздники Российской Федерации, которые выпадают в период реализации летней смены.

3. Целевой блок

Цель:

Развитие социально-активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации

Задачи:

-содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности

-познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации

-формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье

-способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности

- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников

Ожидаемые результаты:

- проявление ребёнком ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью

- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности

- приобретение ребёнком знаний и социального опыта

- положительное эмоциональное состояние детей

- позитивное взаимодействие в команде, коллективе

4. Механизм реализации программы

Этапы реализации программы

Организационный период смены

1 этап

Старт смены

Ввод в игровой сюжет

Основной период смены

2 этап

Реализация игрового сюжета

3 этап

Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (праздника)

4 этап

Выход из игрового сюжета

Итоговый период смены

5 этап

Подведение итогов смены.

Перспективы на следующий учебный год.

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым/учителем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1-3 дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

- адаптация участников смены, знакомство с правилами лагеря, распорядком дня;
- знакомство с территорией, историей и инфраструктурой лагеря;
- знакомство со всеми участниками смены в форме творческих визиток отрядов;
- знакомство с содержанием программы смены (ввод в игровой сюжет, информирование детей об их возможностях в смене).

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
<i>1-й день смены. Организационный период.</i>	
Игровой час «Играю я – играют друзья»	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, сплочение, командообразование, выявление лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
Приложение 1	
<i>2-й день смены. Организационный период.</i>	
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPrIA3iQ
Приложение 2	
<i>3-й день смены. Формирование отрядов.</i>	

Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» Приложение 3	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
<i>4-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.</i>	
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 4	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период (5-12 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями русского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

Формы ключевых событий и дел	Описание ключевых дел
<i>5-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Приложение 5	Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q
<i>6-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»</i>	
Игровая программа «Мы – одна команда!» Приложение 6	Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg
<i>7-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»</i>	
Конкурс знатоков «Ларец народной	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской

мудрости»	Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.
Приложение 7	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ
<i>8-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»</i>	
Театральный час «Там, на неведомых дорожках»	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз – экспромт на сцене от вожатых.
Приложение 8	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA
<i>9-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</i>	
Танцевальный час «В ритмах детства»	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день.
Приложение 9	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSg61lLQ
<i>10-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</i>	
Танцевальная программа «Танцуем вместе!»	Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы.
Приложение 10	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KwUmg7dWrocJJA
<i>11-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»</i>	
Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» (уровень отряда)	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.
Приложение 11	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJO0i0YS6QCQ
Конкурсная программа «Эврика!»	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»
Приложение 12	Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg
<i>12-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</i>	

Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы» Приложение 13	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/b5iAaxsONaQVPQ
Экологический час «Создание экологического постера и его защита» Приложение 14	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внеся туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всемиотрядами своих постеров на экологическую тематику. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LB_Asljve5d5Lw
<i>13-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</i>	
Мастер-классы «Умелые ручки» Приложение 15	Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести ит.д. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6ynOeadUdFOejw
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» Приложение 16	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g

Итоговый период (14-15 дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

- реализация ключевого события – большого совместного праздника, закрепляющего все этапы коллективно-творческого дела;
- поднятие самооценки каждого участника и значимости для него жизни в коллективе с помощью общественного признания его индивидуальных заслуг;
- награждение детей/отрядов за активное участие в программе лагеря, вручение благодарственных писем родителям и педагогам детей;
- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
<i>14-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»</i>	

Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) Приложение 26	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw
<i>15-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</i>	
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Приложение 28	Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» Приложение 29	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA

Описание игровой модели смены

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких и Великих Открытий. Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят – создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия – новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой

путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы – чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны.

День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и вопросы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания – это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник. Подводя итоги смены, ребята вспоминают о своём удивительном путешествии, о знакомстве и общении с невидимыми жителями, о раскрытых тайнах и загадках, которые скрывала в себе волшебная книга, а также о совместном празднике. И чтобы всегда вспоминать и радоваться интересно прожитому лету, ребятам предлагается сделать афишу-коллаж, которую они разместят в классе в своём орлятском уголке.

Система мотивации и стимулирования детей

Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как деятельность отрядов не предполагает конкуренции. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности – сладкие призы.

Индивидуальная система стимулирования участника смены может быть

разработана и введена на усмотрение педагога, работающего с отрядом. В качестве рекомендаций: ребёнка можно награждать индивидуально грамотами, дипломами, небольшими медалями за конкретные достижения. Но если педагог считает, что необходимо ввести систему стимулирования внутри своего отряда, то она должна дополнять игровую модель, а не идти вразрез с ней.

Система самоуправления

В основу детского самоуправления поставлен деятельностно-ориентированный подход, при котором вначале педагог определяет объём деятельности, который следует разделить с ребятами, и лишь затем формируется детское сообщество, способное реализовывать эту деятельность совместно со взрослыми.

Принципы детского самоуправления:

- добровольность;
- включённость в процесс самоуправления всех групп детей;
- приоритет развивающего начала для ребёнка;
- повсеместное присутствие (участие ребёнка в принятии всех решений, касающихся его, с учётом степени его социализации в коллективе, возрастных и психологических возможностей);
- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;
- ориентация на результат.

Для оптимизации процесса детского самоуправления предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее –ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать отряд, что может быть представлено на эмблеме их отряда, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий, ребята знакомятся с правилами её жителей, объединяются в микрогруппы для решения общих задач, которые им предлагают (здесь могут быть представлены как творческие, так и рутинные поручения, которые реализуются на протяжении смены). В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений, выполнении тех

или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

5. Ресурсное обеспечение

Материально-техническое

- спортивный зал;
- школьная библиотека;
- столовая;
- игровая комната
- спортивная площадка;
- компьютер, принтер, ксерокс, мультимедийный проектор;
- художественные средства, настольные игры, канцелярские принадлежности

Кадровое

1. Начальник лагеря
2. Воспитатели
3. Заведующая столовой
4. Повар
5. Кухонный работник
6. Обслуживающий персонал

Подбор начальника лагеря, воспитателей проводит администрация школы.

Начальник лагеря определяет функциональные обязанности персонала, руководит работой лагеря и несёт ответственность за состояние воспитательной и хозяйственной работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечая за качество и эффективность.

Воспитатели организуют воспитательную работу, отвечают за жизнь и безопасность её участников. Функции воспитателя заключаются в полной организации жизнедеятельности своего отряда, дежурство, труд по самообслуживанию, организация участия в мероприятиях. Воспитатель несёт персональную ответственность за жизнь и здоровье каждого ребёнка своего отряда.

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

Методическое

1. Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.
2. Должностные инструкции всех участников процесса.
3. Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены.
4. Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.

Финансовое

За счёт средств муниципального бюджета.

Информационное

Информация о деятельности лагеря доводится до сведения родителей и общественности путём размещения на сайте школы и в школьной группе в контакте.

Организационное

- Сотрудничество с Домом культуры, планирование совместных мероприятий;

- Сотрудничество библиотекой.
- Привлечение родителей к участию в жизни лагеря

Методы оценки эффективности мероприятий программы и воспитательно-педагогических действий

1. Опрос родителей на выявление пожеланий по организации деятельности детского лагеря.
2. Анкетирование детей в организационный период с целью выявления их интересов, мотивов пребывания в лагере.
3. Ежедневное отслеживание настроения детей, удовлетворённости проведёнными мероприятиями.
4. Анкетирование детей в конце смены, позволяющее выявить оправдание желаний.
5. Отслеживание сплочённости детского коллектива.

В течение смены ведётся ежедневная самооценка участников смены относительно эмоционального личностного состояния, уровня развития коллектива, в течение смены проводится социометрия, наблюдение за приоритетными видами деятельности воспитанников.

Возможные факторы риска реализации программы

Возможные риски	Меры профилактики
Изменение климатических условий (дождь)	Организация мероприятий, согласно тематике смен в 2-х вариантах на основе учета погоды: в хорошую погоду – на свежем воздухе, в плохую погоду - в помещениях лагеря
Жара, палящее солнце.	Защита головы от солнечного удара, питьевой режим.
Нарушение правил дорожного движения	Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТП.
Травмы и ушибы.	Инструктаж по ТБ Предупреждение и профилактика. Иметь средство для дезинфекции ссадин и ран, порезов.
Кишечные инфекции.	Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета. Беседы воспитателя работника по теме.
Отсутствие воды.	Запас питьевой воды, два комплекта чистой посуды.
Кадровые изменения (отсутствие педагога по уважительной причине)	Производить замену на время отсутствия из числа педагогов доп. образования и администрации лагеря
Недостаточная компетентность	Проведение инструктивно-методических сборов с теоретическими и практическими занятиями с учителями, временно исполняющими обязанности воспитателей.

воспитательного коллектива	Планирование взаимозаменяемости воспитателей из числа педагогических работников школы.
Низкая активность детей и подростков в реализации Программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов детей и подростков для приобщения и занятости другой деятельностью: интеллектуальной, исследовательской, творческой, поисковой, социально-значимой, спортивной, организаторской.
Терроризм.	Инструктаж по ТБ для взрослых и детей. Профилактическая работа по предупреждению несчастных случаев.

6. Список использованных источников и литературы

1. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
2. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.П.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
3. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
4. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
5. Зубахин А.А. «Откроет целый мир вожатый»: книга отрядного вожатого «Орлёнка» / А.А. Зубахин, А.В. Яблокова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 336 с.
6. Зубахин А.А. «Равнение на флаг!»: сборник методических материалов из опыта работы ВДЦ «Орлёнок» по работе с государственными символами Российской Федерации и символами «Орлёнка» / А.А. Зубахин, Т.Л. Хацкевич. Издание 1-е, переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2012. – 112 с. ил.
7. Иванченко И.В. «Как рождается микрогруппа?»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
8. Киреева А.А. «Нам доверяют матери ребёнка»: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. Издание 2-е, дополненное и переработанное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.

Приложения

Приложение 1

План мероприятий пришкольного лагеря		
Дата	Название мероприятия	Ответственные
1 день 02.06.25	Организационный период смены. Формирование Отрядов. Первый день смены – День Первооткрывателей - Игровой час «Играю я – играют друзья». - Знакомство ребят в отрядах «Первая Встреча» - Отрядный сбор «Готовы действовать!» - Коллективно-творческие игры «О первооткрывателях» - Церемония открытия смены «Время Первых» - Огонек знакомства «Если вы есть – будьте первыми» - Инструктаж по технике безопасности.	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
2 день 04.06.25	Второй день смены. Знакомство с направлениями РДДМ «Движение Первых»: Спорт «Достигай и побеждай»; Здоровый образ жизни «Будь здоров!» - Разучивание лагерной песни. - ИгроТрек «Зарядка с чемпионом» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь». - Интерактивное мероприятие «Звенит звонок, начинается урок» (исполнение песен и чтение стихов о школе, викторина «Здравствуй, школа», просмотр отрывков из мультипликационных фильмов). - Познавательное мероприятие «Эврика». - Итоговое общелагерное дело «Норматив Первых» - Вечерний сбор отряда «Мечта»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
3 день 05.06.25	Третий день смены. Направления РДДМ «Движение Первых»: Образование и знания «Учись и познавай!»; Наука и технологии «Дерзай и открывай!»; Труд, профессия и свое дело «Найди призвание!» - Старт дня - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - ИгроТрек «Капсула времени» - Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» - Итоговое общелагерное дело «Мы из будущего» - Вечерний сбор отряда «Познавай! Открывай!»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>

	Будь верным призванию!»	
4 день 07.06.25	Четвертый день смены. Направления РДДМ «Движение Первых»: Волонтерство и добровольчество «Благо твори»; Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!» - Старт дня - ИгроТрек «Круг коммуникаций» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Тематический час «Открывая страницы интересной книги» - Игровая программа «Снова в школу мы идём!» (представление школьных знаний в форме интересных игр). - Итоговое общелагерное дело «Назад в будущее» - Вечерний сбор отряда «Благо твори во славу Отечества!»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
5 день 10.06.25	Пятый день смены. Направления РДДМ «Движение Первых»: Экология и охрана природы «Береги планету!»; Туризм и путешествия «Открывай страну!»; Дипломатия и международные отношения «Умей дружить!» - Старт дня - ИгроТрек «Сделай, как Я» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Время отрядного творчества «Мы – Орлята!». - Посещение кинотеатра. - Итоговое общелагерное дело «Сохраним планету вместе» - Вечерний сбор отряда «Огромный мир возможностей и дружбы»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
6 день 11.06.25	Шестой день смены. Направления РДДМ «Движение Первых»: Культура и искусство «Сохраняй и вдохновляй!»; Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!» Национальные игры и забавы народов России - Старт дня - ИгроТрек «Одно слово» - Игровая программа «Мы – одна команда!» - Познавательно – развлекательное мероприятие «Праздник дружбы и добра». - Посещение краеведческого музея. - Итоговое общелагерное дело «АртБлог “Советы Первых”» - Вечерний сбор отряда «Сохраняй лучшее и Вдохновляйся культурой и историей страны»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
7 день	Тематический день «Устное народное	<i>Воспитатели,</i>

14.06.25	творчество». - Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости». - Литературное путешествие «Сказочные школы».	<i>начальник лагеря</i>
8 день 16.06.25	«Устное народное творчество народов России». - Читаем сказки народов мира - Театральный час «Там на неведомых дорожках». - Воспитательное мероприятие «Родина малая, славная самая». (рассказ о г. Стерлитамак).	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
9 день 17.06.25	Тематический день «Национальные и народные танцы». - Танцевальный час «В ритмах детства». - Час информации «Похвальное слово учителю».	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
10 день 18.06.25	«Национальные и народные танцы народов мира». - Танцевальная программа «Танцуем вместе!». - Рисуем национальный костюм	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
11 день 19.06.25	Тематический день «Великие изобретения и открытия». - Научно- познавательные встречи «Мир науки вокруг меня». - ИгроТрек «Великие изобретения и открытия» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Киновечер «Большая перемена. Образ учителя в кино».	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
12 день 20.06.25	Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые». - Экскурсия в дендропарк «Кладовая природы». - ИгроТрек «Природные богатства» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Конкурсная программа «Эврика!». - Экологический час «Создание экологического постера и его защита» - Научно-развлекательное мероприятие развлекательного центра «Познавайка».	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
13 день 21.06.25	Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла». - Мастер-классы «Умелые ручки» - ИгроТрек «Прикладное творчество и народные ремесла» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>
14 день	Направления РДДМ «Движение Первых»: Спорт «Достигай и побеждай»; Здоровый образ	<i>Воспитатели, начальник</i>

23.06.25	жизни «Будь здоров!» Итоговый период смены. - Веселые старты. - ИгроТрек «Зарядка с чемпионом» - Отрядное дело «Доброе дело Первых» - Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» - Пенная вечеринка (Развлекательный центр).	<i>лагеря</i>
15 день 24.06.25	Пятнадцатый день смены «Вместе в команде Первых!» Выход из игрового сюжета. - Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» - Вечерний сбор отряда: подведение итогов инвариантного блока программы смены «Вместе в команде Первых!» - Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»	<i>Воспитатели, начальник лагеря</i>

**КАЛЕНДАРЬ ДНЕЙ ЕДИНЫХ ДЕЙСТВИЙ РОССИЙСКОГО
ДВИЖЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ на 2024-2025 учебный год**
ИЮНЬ

1 июня День защиты детей
6 июня День русского языка
12 июня День России
22 июня День памяти и скорби
27 июня День молодежи

Приложение 2

Режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей, зарядка.	Выполнение традиционного комплекса физических упражнений, танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.00-09.20 – Утренняя линейка.	Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ, разучивание орлятских песен.
09.30-10.00 – Завтрак.	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация находится в школьной столовой.
10.00-12.00 – Работа по программе лагеря, по плану отрядов, общественно-полезный труд, работа кружков и секций.	Работу лагеря разделена на два занятия по 45 минут с перерывом между ними в полчаса, или на 45 минут и 60 минут с перерывом между ними в 15 минут. Обязательно чередование спокойного и активного деятельности.

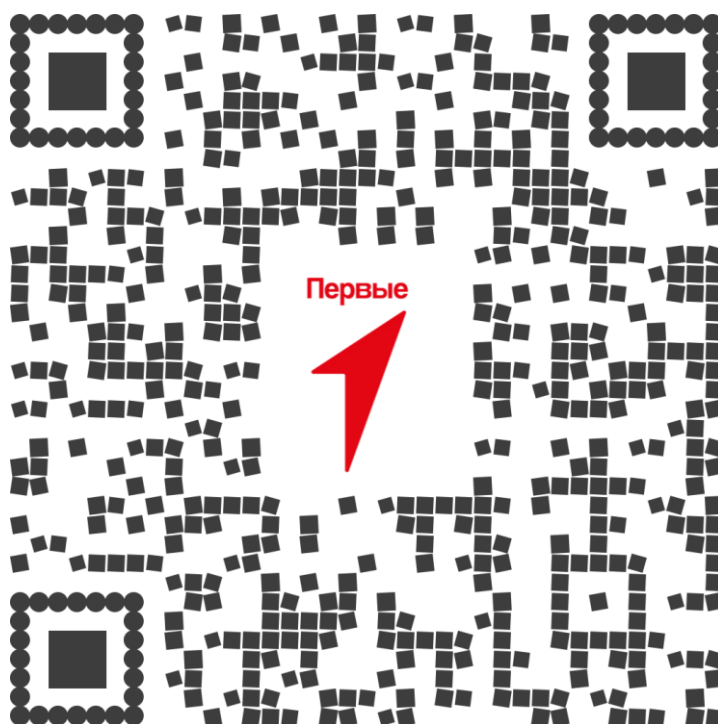
12.00-13.15 – Оздоровительные процедуры.	Подвижные игры и прогулки на свежем воздухе, принятие солнечных ванн.
13.15-13.45 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
13.45-14.30 – Свободное время	В это время дети могут поиграть в спокойные настольные игры, почитать книги, порисовать. Кроме того, педагог может использовать это время для подведения с детьми итогов дня, проведения анализа.
14.30 – Уход домой	-

Приложение 3

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для использования в работе предлагаем дополнительные материалы, размещенные в папке по ссылке:

1. Брендбук РДДМ «Движение первых» (материалы для брендированного оформления пространства, презентации, видеозаставки на экран);
2. Инструкция по информационному освещению смены;
3. Подборка треков музыкальных композиций;
4. Видео ролик «2Д» об РДДМ «Движение первых»;
5. Видео ролик о ценностях РДДМ «Движение первых»;
6. Основные документы РДДМ «Движение первых»;
7. Инструкция по регистрации на платформе будь в движении.рф;
8. Макет идейного блокнота;
9. Инструкция по проведению итогового опроса через электронный сервис;
10. Форма аналитического отчета.



Приложение 1. Описание примерных сценарных ходов событий 1-го дня смены

Приложение 1.1. Серия коллективно-творческих игр «Равнение на Первых»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: карточки 15×15 см с буквами алфавита; высказываниями выдающихся личностей; с биографией и основными достижениями выдающихся личностей нашей страны; выдержкой из текстов произведений великих русских первооткрывателей.

Предварительная подготовка: не требуется.

Серия игр направлена на изучение личности, качеств и достижений великих людей России в науке, культуре, спорте и т.д. Игры с разнообразным содержанием расширяют представление подростков о первооткрывателях как смелых, неравнодушных, следующих за своей мечтой людях. Игры также помогают ребятам в отряде ощутить себя командой, осознать необходимость слушать и слышать друг друга, договариваться и учитывать мнение каждого.

Первая игра. Отряд становится в круг. Каждому дается несколько букв алфавита. Ведущий задает высказывания выдающихся личностей, например:

«Надеюсь на море» (девиз И.Ф. Крузенштерна). По знаку ведущего ребята с соответствующей буквой в руках делают шаг вперед – в порядке, в котором расположены буквы во фразе. Первым выходит тот, у кого буква «Н», вторым – буква «А», и т.д. Надо «выстроить» всю фразу и не ошибиться.

– «Гордиться славою своих предков не только можно, но и должно, не уважать оной есть постыдное малодушие» (А.С. Пушкин);

– «Не в силе Бог, а в правде» (Александр Невский);

– «Берегите чистоту языка как святыню!» (И.С. Тургенев);

– и т.д.

Важно! По итогам игры вожатый вместе с ребятами обсуждает, какие основные смыслы заключены в высказываниях известных людей.

Вторая игра. Отряд делится на группы по 4 человека. Группа получает информационную карточку с биографией и основными достижениями выдающихся личностей нашей страны. Используя информационную карточку, нужно придумать небольшой живой рассказ о личности наших выдающихся соотечественников с помощью предложенных прилагательных, к которым необходимо подобрать существительные. Прилагательные можно оставить в данных падежах, а можно падежи менять. Фразы можно переставлять как угодно.

- | | | |
|-----------------|----------------|----------------|
| • долголетие | • услышанный | • истинный |
| • знакомый | • скромный | • подрастающий |
| • глубочайшая | • коренное | • европейский |
| • неразрывная | • словесное | • спетый |
| • большое | • выработанный | • сказанный |
| • наивысший | • узловый | • музыкальный |
| • увлекательная | • безграничный | • трескучий |
| • зрелые | • богатый | • уважительный |
| • творческие | • правдивый | • мечтающий |

- законченные
- сверкающий
- поразительный

Третья игра. Отряд делится на три команды, каждая команда получает выдержки из текстов произведений великих русских первооткрывателей. При этом этот текст прочитать будет сложно, так как он записан без пробелов. Каждая команда должна прочитать внимательно свой текст и отметить пробелы карандашом с помощью вертикальных черточек. По итогам каждая команда выразительно зачитывает свой отрывок и коротко представляет основной смысл, который хотел передать автор отрывка.

Задание для первой команды. Русский купец Афанасий Никитин, не будучи путешественником и профессиональным мореплавателем, в результате своих многотрудных странствий и поворотов судьбы стал первооткрывателем Индии. Это случилось примерно в 1473–1475 годах, на четверть века раньше знаменитых мореплавателей Христофора Колумба (вместо Индии открывшего Америку) и Васко да Гамы, достигшего Индии уже после открытия ее Никитиным. Во время странствий купец Афанасий Никитин вел записи в тетрадях, которые послужили основой для знаменитой на весь мир книги «Хождение за три моря». Прошло более 500 лет, но и сегодня эта книга открывает нам двери в неведомые миры – древней экзотической Индии и загадочной русской души.

Цитата из книги «Хождение за три моря»:

«...МыпришлисцарскимитоварамивперсидскуюземлювовладенияшахаристаликШирванскойземлекпристаниНизовой14августанепредпраздникомУсенияпресвятойБогородицыисвятогопророкаМихеяПристаньнаходитсявпустынноминизкомместеЗдесьпротекаютдвенебольшиеречкиустьяихзанеслопескомУзнатьэтупристаньсморяможнопотремвысокимдеревьямЕстьздесьилесНооннебольшойинизкийЗдесьнаходитсясудоваяпристаньБерегмягкийкамнянетпристаньхорошаяНижсенаморе,естьидругиепристанирасположенныееугородовипустынныхместВдольморяидутвысокиекаменистыегорывземлишахавплотьдоФарабадаВверстеотпристаниНизовойестьбольшаядеревнядербентскийприсудгденаходитсядаругапонашемуприказнойчеловекНаддеревнейвозвышаютсягорыскоторыхснегнесходитдажелетомАвдеревнесадывкоторыехрастутяблокивиноградгрецкиеорехичерносливминдальдыниарбузыизхлебныхзлаковпроизрастаютпишеницапросоарпапорусскиячменьдругогохлебнетДворывдеревнеглиняныевсадахичерездворыпротекаютпроведенныесгорарыкиМноговсякогоскотаПочтивседелаютнаволахимолотятиземлюпашутивсякуюпоклажувозятОтНизовойвысоковгорахходятвШемахудорогаопаснаяпонеяздятсвьюкамиалошадяхверблюдахбыкахиослахколесного пути нет».

Задание для второй команды. Знаменитый русский путешественник и этнограф Николай Николаевич Миклухо-Маклай (1846–1888) открыл цивилизованному миру уникальную природу Новой Гвинеи и экзотическую культуру населявших ее аборигенов. В своих дневниках он рассказал о жизни и приключениях среди диких племен загадочной «Папуазии».

Цитата из книги «Путешествия на берег Маклая»:

«Яобратилсяккомандирукорветаспросьбойдатьмнечетверку,чтобыотправитьсянабережнокогдаузналчтодлябезопасностипредложеноотправитьещеи

катерсвооруженной командойяпопросилдатьмнешлюпкубезматросовприказ алобоимсвоимслугамУльсонуиБоюспуститьсяявишлюпкуиотправилсязнаком итьясмоимибудущимисоседямизахвативпредварительнокоекакиеподаркибу сыкраснубумажнуюматериюразорваннуюнакускиина узкиеленточкиит.п.

Обогнувмысокьянаправилсявдольпесчаногоберегактомуеместугдемывпервыу виделитуземецевМинутчерездвадцатьмыприблизилискберегугдеяувиделна пескенесколькотуземныхпирогОднакомненеудалосьвысадитьсяяпослучаюсил ьногоприбояМеждутемизакустовпоказалсявооруженныйкопьемтуземецип однявкопъенадголовойпантомимойхотелдатьмнепонятьчтобыяудалилсяНо когдаяподнялсявишлюпкеипоказалнесколькокрасныхтряпоктогдаизлесавыск очилооколодоюжинывооруженныхразнымдрекольемдикарейВидячтотуземи ынеосмеливаютсяподойтикшлюпкеинежелаясампрыгатьвводучтобыдобра тьсядоберегаябросилмоиподаркивводунадеясьчтоволнаприбьетихкберегуТу земицыпривидетогоэнергичнозамахалирукамиипоказываличтобыяудалился Понявчтоприсутствиенашемешаетвойтишмивводуивзятьвещи,яприказалмо имлюдямгрестишмедватолькоотошлимыотберегакактуземицынаперегонкибр осилисьвводуикрасныеплаткибылимоментально вытащены».

Задание для третьей команды. Великий русский путешественник, капитан первого ранга, почетный член Императорского Русского географического общества Михаил Петрович Лазарев (1788–1851) за свою жизнь совершил три кругосветных плавания. В ходе них были открыты и нанесены на карту мира шестой материк Земли – Антарктида, сотни островов, заливов и других географических объектов. О том, что где-то там, у «подножья» Латинской Америки и Австралии, раскинулся не исследованный доселе континент – Terra australis incognita – Южная неведомая земля, в просвещенных кругах мира долго ходили слухи. Правда, до начала XIX века ни один ученый или путешественник не мог предоставить убедительных доказательств существования этой части света. Перелом случился в январе 1820 года, когда шлюпы «Мирный» и «Восток» под руководством Беллинсгаузена и Лазарева впервые в истории вышли к берегам Антарктиды. Наперекор студеным ветрам, пробираясь сквозь айсберги, 15 января 1820 года российская экспедиция впервые в истории человечества пересекла Южный полярный круг. А уже на следующий день суда причалили к суше, покрытой толщей льда. Антарктида была открыта.

Цитата из книги «Три кругосветных путешествия»:

«КапитанБеллинсгаузенодногоишпосланныхоставилусебяадругогоотослална “Мирный”ШлюпкинаправилисвойпутьпрямокмысуВенерыминовалкораллов ыйрифипройдяузкимпроходоммеждуэтимрифомидельфиновоймельюбросил иякорьнаМатавайскомрейденеподалекуотбереганатомсамомместегде1767 годукапитанВаллисимелсостровитянамисражениеигдестоялКукЕдвауспел иположитьякорькакмножестволодококрузилонашишлюпыостровитянена везлиналимоновапельсиновбанановананасовикокосовыхореховивыменивалиш хнабезделицыОтаитянеимелиоткрытыевеселыелицабольшаяихчастьбылаб ездеждынекоторыеоднакожбыливнеполныхкостюмахктоводнихбрюкахк товкурткебезбрюкиливодномкамзолеВчислеприехавшихкнамгостейбылидва матросаодинамериканецдругойангличанинПервыйслужилнекотороевремяв нашейСевероамериканскойкомпаниииивыучилсянесколькорусомуязыкуВбытн

*остьегонаостровеНукагивеженисятанмолоденькойостровитянкепото
мпереехалнаОаитиобзавелсядомомипользуетсяпокровительствомкороляО
мареКапитанБеллинсгаузенвзялегоксебевпереводчикиаангличаниндлятойж
ецелипоступилнанашишлюпотнегомыузналичтовсеотаитянеисповедуютте
перьхристианскуюверу».*

Важно! По итогам выполнения командами задания вожатый спрашивает у ребят: «Что вы знаете об авторах текстов?», «Какие качества личности вы считаете главными для первооткрывателей?», «Что интересно вы узнали из прочитанного текста?», «Что осталось для вас непонятным и хотели бы вы узнать об этом подробнее?»

Материал для использования вожатым в части погружения в тематику игр

– 907 г.: Князь Олег (Вещий) применил при осаде Царьграда воздушных змеев, на 392 года раньше, чем о них (воздушных змеях Китая) написал итальянец Марко Поло (1298), и «все» на 600 лет раньше другого итальянца, художника-теоретика Леонардо да Винчи (1452–1519). Русичи умели делать летательные аппараты;

– 1466 г.: Афанасий Никитин (из Твери) открыл путь в Индию, на 30 лет раньше португальца Васко да Гамы (1497). И тогда получило широкую известность «Хождение за три моря» Афанасия Никитина – трудовой подвиг мужественного, умного и бескорыстного путешественника;

– 1639 г.: Русь – самая большая страна на Земле. Русские землепроходцы во главе с И.Ю. Москвитинным вышли к берегу Тихого океана. Россия приобрела гигантские земли, став огромной империей в масштабах, недостижимых для Европы. Всего за 26 лет походы В.Д. Пояркова (1643), С. Дежнева (1648), Е. Хабарова (1649), В.В. Атласова, Г.И. Невельского укрепили и расширили границы государства (Орлов А.С. Основы курса истории России. Для МГУ. 1997. С. 135);

– 1703 г.: построен Адмиралтейский судостроительный завод в Санкт-Петербурге. На нем налажено конвейерное производство галер, на 200 лет раньше Г. Форда (1903). Строящиеся галеры проезжали мимо бригад плотников, которые устанавливали свои детали. Готовые суда одно за другим спускались на Неву (Энциклопедия для детей. Техника. М., 2005. С. 271; Боевые корабли России. М., 1996. С. 10);

– 1711–1765 гг.: М.В. Ломоносов первый в мире изучил природу молнии (электричество), исследовал атмосферное электричество – на 46 лет раньше А. Вольта и других ученых мира, в том числе француза М. Ампера, немца Г.С. Ома и итальянца Л. Гальвани. Он исследовал Венеру (1761), обнаружив на ней атмосферу; создал первую в России химическую лабораторию (1748) (Энциклопедия для детей. Техника. 2005).

Приложение 1.2. Огонек знакомства «Если вы есть – будьте первыми»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; предмет – «эстафетная палочка».

Предварительная подготовка: оформить место проведения, если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Огонек – это коллективное обсуждение отрядом и педагогом прожитого дня,

анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений внутри отряда. Само название «огонек» связано свечерными кострами. Но слово «огонек» означает не только костер – это теплота взаимоотношений, свет дружбы и заинтересованности каждого делами команды и судьбой друг друга. Главное в огоньке – это содержание и тональность разговора, обсуждения.

Основная задача первого огонька смены – познакомить участников друг с другом, задать настрой на смену, выявить основные интересы участников.

Огонек знакомства «Если вы есть, будьте первыми» предполагает следующие **вопросы для обсуждения:**

1. Что значит быть Первым?
2. Какой герой (книги, песни, истории, жизни) для вас может называться Первым?
3. Какие качества Первого (вашего героя) есть у вас?

Возможные выводы:

1. Быть Первым – это большая ответственность перед людьми и перед собой.
2. Герои, которых мы выбираем в качестве Первых, являются примером, демонстрируют свои лучшие образцы и служат людям.
3. Каждый из нас обладает этими качествами Первого. Каждый может стать Первым.

Вариант проведения

Ведущий знакомит участников с традицией вечернего огонька и ритуальными моментами вечерних огоньков:

- огонек проводится вечером (часто у костра), а вечером всегда ощущается прилив откровенности;
- все сидят в кругу, так как предстоит откровенный разговор и важно видеть глаза друг друга и чувствовать поддержку своих друзей;
- ведущий произносит специальные слова, настраивающие на соответствующий лад: это может быть простое перечисление событий дня, но важен тон, эмоциональный подтекст;
- решающее значение в формировании лирического настроения имеет песня. Песни душевные, поются тихо, они снимают возбуждение дня, во время пения ведущий внимательно оглядывает своих ребят и взглядом, жестом, выражением лица успокаивает слишком «веселых». Только не следует увлекаться песнями – достаточно одной или двух.

Основой для обсуждения на огоньке знакомства является стихотворение Роберта Рождественского «Если вы есть – будьте первыми». Ведущий знакомит участников со всем стихотворением, делая акцент на первое четверостишие:

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были. Из песен – лучшими песнями,

Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только! Песенными, как моря.
Лучше второго художника Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется, Если все будут первыми,
Кто пойдет в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть – будьте первыми!

Если вы есть – попробуйте Горечь зеленых побегов, Примериваясь,
потрогайте Великую ношу Первых.

Как самое неизбежное Взовалите ее на плечи.

Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и легче!

Разговор внутри отряда строится ведущим по методу «рассказ- эстафета», когда участники по очереди представляются и отвечают на вопросы ведущего. По окончании выступления участника ведущий благодарит и кратко подводит итог, выделяя главное.

Начинает разговор ведущий, представляясь, отвечая на вопросы и передавая дальше участникам предмет – «эстафетную палочку».

Рекомендация: в качестве «эстафетной палочки» можно использовать предмет, связанный с важным героем (Первым) для ведущего. Это может быть книга, медаль, фото или памятный предмет.

Приложение 1.3. Идейный блокнот участника смены «Время Первых» РДДМ «Движение Первых»

1 страница

Имя, фамилия участника _____

Номер отряда _____

2-я страница

Содержание

Для чего нужен Идейный блокнот Включайся!

Участвуй! Обучайся! Создавай!

Оставь на память

3-я страница

Для чего нужен Идейный блокнот

У смены «Время Первых» есть твой личный помощник! Мы представляем тебе Идейный блокнот как неотъемлемый атрибут участника смены «Время Первых!».

Наша смена – это не только яркие события, классные встречи и дружная работа в команде, но и возможность рассказать сверстникам и взрослым о том, что ты считаешь важным, быть услышанным, повлиять на окружающий мир. С помощью Идейного блокнота ты пишешь портрет РДДМ «Движение Первых».

Ты готов работать в команде, думать, творить, учиться у своих сверстников и старших наставников, отдавать общему делу не только умения, но и сердце? Тогда Идейный блокнот – то, что тебе нужно!

Страницы Идейного блокнота пополняются фактами, событиями, открытиями с каждого мероприятия смены «Время Первых». Для того чтобы блокнот и ручка не лежали без дела, а все важные события были зафиксированы,

нужно придерживаться нескольких правил:

1. Держать Идеиный блокнот при себе и делиться на его страницах размышлениями и впечатлениями о том, что с тобой происходит.

2. Отдельные страницы идейного блокнота посвящены твоему активному участию в программе смены «Время Первых!» и выполнению заданий по итогам их участия.

3. Идеиный блокнот – это твоя записная книжка креативных идей, дневник твоих событий. Береги его, и он пригодится не только сегодня, но и в твоей активной жизни в Движении.

Не уппусти шанс стать активным создателем РДДМ «Движение Первых»!

Удачи и успехов!

4-я страница

ВКЛЮЧАЙСЯ!

Информация о РДДМ «Движение Первых»:

1. Миссия и ценности.

2. Направления и федеральные проекты РДДМ «Движение Первых».

3. Потенциалы РДДМ «Движение Первых» для самореализации идей, способностей и интересов.

4. Лица РДДМ «Движение Первых» (фото + вдохновляющее высказывание). Президент РФ, Лидер РДДМ «Движение Первых», активный участник РДДМ (ребенок) как ориентир для всех.

5. Сайт РДДМ «Движение Первых»: будвдвигении.рф.

Социальные сети РДДМ «Движение Первых»: t.me/rddm_official; vk.com/rddm_official; ok.ru/group/70000001619999.

5-я страница

Смена «Время Первых»

1. О смене «Время Первых», ее целеполагании, принципах, нормах и правилах взаимодействия участников смены, детей и взрослых.

2. О модели смены. О вызовах, о стратегии участия отрядов.

3. О профильном отряде РДДМ «Движение Первых».

4. Основные события смены «Время Первых» (здесь может быть ссылка на группу Вконтакте, посвященную непосредственно смене).

6-я страница

Мои ожидания от смены «Время Первых»

Для меня смена «Время Первых» – это ... В рамках смены «Время Первых» я хочу:

– узнать...

– научиться...

– почувствовать... Больше всего я боюсь, что...

Как участник смены «Время Первых», я обладаю такими качествами...

И поэтому все получится!

УЧАСТВУЙ! и ОБУЧАЙСЯ!

Страницы 7–13

7-я страница

1-Й ДЕНЬ СМЕНЫ «ДЕНЬ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ»

Сегодня (число и месяц)...

Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

(данный вопросник присутствует на странице каждого дня смены)

Вызов себе / Круг встреч

Назначь 12 быстрых встреч с участниками смены «Время Первых». Для этого тебе нужно договориться с **незнакомым** ранее человеком и записать его имя в один из секторов, а он, в ответ, запишет твое имя в тот же самый сектор. И так 12 раз, пока все сектора не будут заполнены именами новых для тебя людей. В течение некоторого времени проговорите со знакомыми о ваших интересах, откуда вы приехали, как вы попали на смену, знаете ли вы что-либо о РДДМ «Движение Первых». Один сектор – это один собеседник и одна тема. Не забудь заполнить циферблат **полностью!**

Секторы:

1. Я организатор творческих дел в школе.
2. Я веду здоровый образ жизни.
3. Я в РДДМ «Движение Первых».
4. Я могу других научить своему хобби (при встрече узнать подробнее о хобби).
5. Я волонтер.
6. Я люблю животных, у меня есть питомец.
7. Я люблю изучать историю.
8. Я лидер и активный участник школьного самоуправления.
9. Я журналист и люблю писать интересные истории.
10. Я знаю родословную своей семьи (как минимум, бабушки и дедушки, прабабушки и прадедушки).
11. Я люблю готовить завтраки для всей семьи.
12. Я готов активно участвовать в смене.

Сегодня (число и месяц)...

8-я страница

(2-Й ДЕНЬ СМЕНЫ)

Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

Вызов себе / Моя команда

На этой странице нарисуй всех участников твоего отряда (или предмет, который у тебя ассоциируется с каждым участником твоего отряда), подпиши имена и подбери для каждого уникальный **эпитет**.

Сегодня (число и месяц)

9 страница

(3-Й ДЕНЬ СМЕНЫ) Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

Вызов себе / Дай пять

На этой странице обведи свою руку и напиши на каждом пальце качество настоящего первопроходца (Первого). В середине ладошки – **умения и навыки**, которые, по твоему мнению, необходимы, чтобы быть **успешным** в Движении.

Сегодня (число и месяц)...

10-я страница (4-Й ДЕНЬ СМЕНЫ)

Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

Вызов себе / Письмо в завтра

Составить из ключевых слов смены «Время Первых»:

- мечта,
- человек,
- будущее,
- Россия,
- Первый.

Мотивационное письмо себе о том, как ты видишь свое будущее в РДДМ «Движение Первых»

Сегодня (число и месяц)...

10-я страница (5-Й ДЕНЬ СМЕНЫ)

Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

Вызов себе / Быть собой

«Сюда пришли люди, которым было приятнее быть друг с другом, чем порознь, которые терпеть не могли всякого рода воскресений, потому что воскресенье им было скучно» (Аркадий и Борис Стругацкие).

«Постарайтесь понять, Александр Иванович, что не существует единственного для всех будущего. Их много, и каждый ваш поступок творит какое-нибудь из них» (Аркадий и Борис Стругацкие).

Работа – труд или удовольствие?

.....

Можешь ли ты быть творцом будущего для другого человека?

.....

Сегодня (число и месяц)...

10-я страница (6-Й ДЕНЬ СМЕНЫ)

Главное открытие сегодняшнего дня...Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....

Вызов себе / Моя история России

Ты – **творец истории страны**, невольный или сознательный – зависит от твоего выбора и ответственности за действительность, за каждое твое слово.

Запиши факты, которые поразили тебя, о которых рассказали ребята в смене и с которыми ты поделишься с друзьями.

.....
СОЗДАВАЙ Страницы 13–19 13-я страница (7-Й (10-Й) ДЕНЬ СМЕНЫ)

Сегодня (число и месяц)...

Главное открытие сегодняшнего дня... Сегодня я узнал...

Могу похвалить себя за то, что...

Напиши те моменты в дне, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:

.....
Вызов себе / С мечтой в Движении!

Яркая смена пролетела. Впереди много интересных событий и встреч с новыми друзьями в Движении. Без мечты жизнь не меняется к лучшему. Не забудь помечтать о том, что ждет тебя дальше.

Я мечтаю:

.....
НА КАРАНДАШ: 14–15 страницы

Непотерянные мысли

Запиши сюда самые главные мысли, советы, данные тебе сверстниками или взрослыми, которые для тебя являются важными.

С 16–17 страницы Классные встречи

Есть несколько правил Классных встреч:

1. Самоподготовка. Ты должен знать информацию о человеке, с которым ты встречаешься.
2. Сформулируй открытые вопросы, которые требуют развернутого ответа.
3. Не перебивай собеседника
4. Обязательно поблагодари за встречу и ответы на твои вопросы.

Запиши дату классной встречи, ФИО спикера и ключевые мысли, которые для тебя являются важными.

_____ / автограф спикера Классных встреч

С 18–19 страницы Идеи для команды Первых!

В течение смены будет звучать очень много разных идей событий, активностей, форматов их проведения. Не упускай возможности коротко их записать. Такая подсказка позволит их сохранить в памяти и рассказать своим сверстникам в школе.

Идея...

Тема (направление в Движении)... Формат мероприятия ...

Основное содержание ...

ОСТАВЛЯЮ ВАМ НА ПАМЯТЬ Страницы 20–24

Страницы для автографов и советов.

Страницы, куда можно что-то приклеить. Страница для пожеланий и контактов.

Закончи предложение:

Оказывается, смена «Время Первых» – это...

Самый интересный момент смены – это..., потому что...

Самый запоминающийся человек на смене – это..., потому что ... Самый

сложный момент – это..., потому что...

Самое главное, что мне удалось на смене... Когда я приеду домой, я обязательно...

25-я страница Вызов себе / Настроение

Сюда напиши историю, которую ты будешь с улыбкой вспоминать, когда через месяц или год откроешь свой Идеальный блокнот.

Приложение 2.

Описание примерных сценарных ходов событий 2-го дня смены

Приложение 2.1. Примерный сценарный ход Старта дня, посвященного направлениям Движения: Спорт «Достигай и побеждай»,

Здоровый образ жизни «Будь здоров!»

Продолжительность дела – 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы песен о спорте, музыкальное оборудование, микрофон, таблички с названиями флагманских проектов Движения, фишки, конверты с вызовом.

Предварительная подготовка: репетиция выхода педагогов или детей с табличками с названиями флагманских проектов Движения; расстановка фишек для получения вызова.

Под звуки спортивных песен отряды собираются на Старт дня, что уже создает эмоциональную атмосферу мероприятия. Ведущий приветствует каждый отряд – участника Старта дня – в манере спортивного комментатора:

«И вот, бодрыми шагами прибывает на Старт дня команда первого отряда! Ребята демонстрируют свою дружелюбность, открытость и полную готовность к предстоящим событиям дня!»

Эмоциональный заряд дня. После того как все отряды собрались, начинается растанцовка «Движения Первых». Ведущий изображает движение спортсменов из различных видов спорта: лыжника, баскетболиста, пловца и другие. Задача детей – угадать вид спорта и повторить движение заведующим.

Знакомство с направлениями и проектами Движения. Ведущий предлагает детям назвать слоганы направлений РДДМ «Движение Первых», которым посвящен сегодняшний день, закончив речовку:

Надо спортом заниматься, Бегать, прыгать, закаляться! Надо первым быть во всем, Спорт, здоровье – наше все!

Команду Первых собирай... (дети хором) **Достигай и побеждай!**

Мы – команда! Мы – в движении! Мы – здоровья продвижение!

Мы расскажем опыт личный, Как развить в себе привычки:

Утром рано просыпаться, бегать, правильно питаться!

Вызов дня у нас таков:

Делай все и... (дети хором) **будь здоров!**

Далее следует «Парад флагманских проектов» направлений «Спорт» и

«Здоровый образ жизни». Трое педагогов (или подготовленные дети) выходят друг за другом, держа в руках табличку (транспарант), на которой зафиксировано название проекта. Табличка представляет собой плакат, закрепленный на древке (актуальные проекты Движения можно посмотреть на платформе будьвдвижении.рф в разделе активности).

Ведущий в манере спортивного комментатора рассказывает, в чем заключается основная идея каждого проекта (табл. 8).

Таблица 8 Информация о флагманских проектах направлений Движения: Спорт «Достигай и побеждай», Здоровый образ жизни «Будь здоров!»

№	Название флагманского проекта	Идея проекта
1	«Спартакиада Первых»	Спортивный фестиваль, участниками которого станут команды образовательных организаций. Они будут соревноваться по разным видам спорта, сдавать нормы ГТО, разрабатывать проекты на тему спорта и здорового образа жизни. Участники смогут прокачать свои физические и интеллектуальные качества, продемонстрировать сплоченность, взаимовыручку, организованность при прохождении командных испытаний
2	Вызовы «Испытай себя!»	Известные спортсмены задают вызовы для участников Движения Первых. Участники познакомятся с примерами целеустремленности известных спортсменов и секретами их спортивных побед, смогут стать частью большой команды страны по продвижению ценностей спорта и здорового образа жизни
3	«Будь здоров!»	Участники Движения Первых посетят мастер-классы, а также примут участие в квестах, дискуссионных клубах и интеллектуально-развлекательных играх на тему здорового образа жизни. Участники узнают о составляющих здорового образа жизни, научатся грамотно планировать свой день, освоят способы формирования у себя полезных привычек, узнают о правилах здорового питания

Получение вызова – запуск вызова. Представитель от каждого отряда, чтобы получить вызов дня, должен подбежать к ведущему за конвертом с заданием. Представители отрядов подбегают в очередности, которая соответствует порядковому номеру их отряда. На пути представителей к ведущему выставлены фишки, которые необходимо оббежать. Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения челленджа.

Приложение 2.2. Описание ежедневного отрядного дела

«Доброе дело Первых»

Методические рекомендации

по проведению отрядного дела «Доброе дело Первых»

Продолжительность дела – 30 - 40 минут.

Необходимые ресурсы: фотографии пионерской жизни: тимуровцы,

поручения, традиции.

Предварительная подготовка: не требуется.

Современному развивающемуся российскому обществу необходимы инициативные люди, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, обладают чувством ответственности за судьбу страны, за ее культурное и социально-экономическое процветание.

Социально-полезные инициативы формируют у детей такие ценности как коллективизм, взаимная требовательность, взаимовыручка, милосердие, доброта, ответственность, доверие, активность, организованность. Социально- значимая деятельность связана с развитием гражданского сознания человека, патриотических чувств и понимания своего общественного долга. Именно готовность приносить пользу людям определяет ценностное самосознание подростка как гражданина и общественного деятеля.

В рамках профильных смен РДДМ «Движение Первых» – «Время Первых» ежедневно проводится отрядное дело «Доброе дело Первых», направленное на осуществление добровольческой (волонтерской) деятельности и поддержание многолетних пионерских традиций.

Участники сообщества Движения реализуют свои социально-значимые инициативы, перенимая исторический опыт первопроходцев движения детей и молодежи – пионеров, закрепляют этот опыт в коллективных социально- значимых инициативах, делая их нормой поведения. На основе пионерских традиций, неразрывно связанных с ценностями Движения, социально- значимые инициативы становятся обычаями и ежедневной привычкой подростков.

Отрядное дело «Доброе дело Первых» реализуется по направлениям внеучебной деятельности, здорового образа жизни, патриотического, гражданского, художественного, эстетического и социального воспитания и направлено на решение следующих задач:

- создание благоприятных условий для сознательного выбора сферы социально значимой деятельности и выражения членами сообщества Движения своих интересов;
- расширение содержания и форм социальной активности детей и подростков;
- воспитание качеств лидера;
- укрепление гражданской, патриотической позиции в пределах возможностей социального действия временного детского коллектива;
- обучение аргументированному выбору стратегии жизненного пути, успешному выбору будущей профессиональной деятельности.

Мы предлагаем создать в отряде традицию ежедневной реализации социально-полезных инициатив «Доброе дело Первых», которая будет способствовать овладению детьми и подростками способами организации своего свободного времени с пользой.

Ежедневно на утреннем информационном сборе отряда, вожатый предлагает ребятам распределиться по инициативным группам по направлениям. Инициативная группа – это группа (5 – 6 человек), сформированная для реализации какой-либо идеи, социально-полезной инициативы. В течении дня группа в рамках

отведенного времени в плане работы отряда реализует инициативы. По завершению дня на вечернем сборе отряда подводятся итоги.

Основные этапы проведения отрядного дела «Доброе дело Первых»:

1. Вводный. Эмоционально-мотивационный настрой, погружение в содержание события: беседа/тематическая линейка об истории пионерского движения и традициях добрых дел пионеров; танцевальный флешмоб «Будь Первым!»; предложение детских социально-значимых инициатив;

2. Основной. Практико-ориентированная деятельность –реализация детских инициатив: экологический субботник и помощь в благоустройстве территории (на территории ДОЛ, парках и т.д.), помощь пожилым людям, проведение мероприятий, направленных на популяризацию здорового образа жизни, сохранение исторической памяти и т.д.;

3. Итоговый. Подведение итогов реализации инициатив, обсуждение выводов и эмоций ребят от реализованных социально-значимых инициатив, вечерний костёр дружбы.

ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ:

День Первооткрывателей проведен на смене и участники уже знакомы с концепцией первооткрывателей. Первыми в общественном движении детей и молодежи в нашей стране были пионеры. Их ценности и традиции во многом перекликаются с ценностями Движения. Участники сообщества Движения сохраняют и передают одним поколением другому убеждения, взгляды, позитивный опыт, формы и методы работы, которые оправдали себя в формировании любви к Родине, гражданственности, гуманности, милосердия. Вожатый рассказывает об истории и значении пионерских традиций.

Традиция Чести: беречь своё доброе имя, достоинство организации; Традиция слова: поступать так, чтобы слово не расходилось с делом; Традиция заботы: заботиться обо всех, кто нуждается в помощи;

Традиция хозяина: быть хозяином положения, принимать решение и действовать, брать на себя ответственность, с уважением относиться к труду, быть бережливым;

Традиция дружбы: уважать мнение товарищей, быть верным дружбе. Вожатый предлагает ребятам, продолжая пионерские традиции,

предложить и реализовать социально-значимые инициативы «Доброе дело Первых», для этого распределится по группам и совершить добрые дела. Сначала участники отряда предлагают свои идеи добрых дел для каждой группы, далее присоединяются к инициативной команде по выбранному делу.

Например:

1 группа – «Группа хорошего настроения»: необходимо придумать мотивационную кричалку или агитку с которой поздравить/ поблагодарить наших

- поваров;
- уборщиков;
- водителей.

2 группа – «Твой след на планете»: необходимо провести экологический субботник на закреплённой территории или принять участие в посадке деревьев, ухода за клумбами.

3 группа – «Добрая почта»: подготовка открыток/писем поддержки

участникам СВО, ветеранам ВОВ, в дома престарелых;

4 группа – «Мы в Движении»: проведение игровых занятий с другим отрядом: зарядки, подвижные игры, квесты, игровые практикумы и пр.

В случае плотного событийного наполнения дней смены «Время Первых» отрядное дело «Доброе дело Первых» может быть трансформировано в отдельный тематический день или масштабно интегрировано в день смены, раскрывающий направление «Волонтерство и добровольчество «Благо твори».

Приложение 2.3. Примерный сценарий итогового общелагерного дела «Норматив Первых»

Продолжительность дела – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: оборудование для прохождения станций (указано в каждой игре), маршрутные листы; флаг Игр; наградная продукция (грамоты, медали и т.д.); рисунок мишени для подведения итогов.

Предварительная подготовка: оформление и оснащение площадок для проведения игр; проведение инструктажа с ведущими станций о правилах проведения игр, технике безопасности, подведении итогов; подготовка творческого выступления для старта дела; оформление места для автограф-сессии с приглашенными гостями.

Игра «Норматив Первых» (далее – Игра) направлена на закрепление представлений детей о команде как группе людей-единомышленников, которые работают как единый механизм, объединенные лидером и общей целью или идеей. При этом каждый человек команды работает на общий результат.

Игра способствует формированию у детей навыков командного взаимодействия, сплоченности, эмоциональной устойчивости в ситуации соперничества.

Игра проходит в форме игры по станциям, на станциях все испытания выполняются совместно всеми участниками отряда.

Количество станций в Игре – 7. Количество станций может быть увеличено или сокращено, в зависимости от количества отрядов в детском лагере и времени, выделенного для проведения Игры «Норматив Первых». Испытание на станции представляет собой задание на командообразование:

1. «Коллективный счет».
2. «Поворот в прыжках».
3. «Проводник».
4. «Построение».
5. «Переправа».
6. «Прыгучая команда».
7. «Не разлей вода».

У лидера команды находится маршрутный лист, где ведущие станций фиксируют результаты прохождения командой каждого испытания. По окончании прохождения командами всех станций определяется команда-победительница в каждой возрастной категории. Возможен также вариант, когда определяются победители по номинациям: «Самая быстрая команда»,

«Самая организованная команда», «Самая дружная команда», «Самая активная команда» и т.д.

Открытие Игры «Норматив Первых» проходит в формате церемонии, на которой возможны парад команд, поднятие флага Игр, наличие творческой части (песни, растанцовки, хореографического номера, театральной зарисовки и т.д.). Приветственное слово участникам Игр произносят гости дня – известные спортсмены региона или дети-участники смены, имеющие выдающиеся спортивные достижения. Сигналом к началу прохождения командами испытаний на станциях служит музыкальный трек, который по окончании Игры также оповестит участников о сборе для подведения итогов Игры.

Пока команды собираются, ведущий предлагает придумать мотивирующую кричалку с призывом к сверстникам заниматься спортом вместе с Движением Первых, вести активный образ жизни и заботиться о своем здоровье. Перед оглашением результатов Игры каждая команда произносит свою мотивирующую кричалку.

Ведущий называет команды, которые стали победительницами Игры «Норматив Первых», свою награду они получают из рук гостей – известных спортсменов, региональных лидеров/амбассадоров флагманских проектов по направлениям «Спорт», «Здоровый образ жизни». Команда-победительница удостоивается чести спустить флаг Игры.

По окончании мероприятия у каждой команды есть возможность принять участие в автограф-сессии с гостями.

Подведение итогов события проходит в форме «Мишень». На четырех ватманах, склеенных между собой, изображается мишень, состоящая из трех кругов. В центральном круге утверждение: «Я сегодня сделал все зависящее от меня, чтобы моя команда стала лучшей!»; в среднем: «Самое главное для меня сегодня – это не результат Игры, а поддержка моей команды»; внешний круг: «Я не доволен результатом своей команды».

Покидая место проведения Игры, дети вписывают свое имя в определенный круг мишени, тем самым «попадая в мишень». Если вожатый видит, что большинство детей из его отряда расстроено результатами участия в Игре (выбрали внешний круг мишени), то он в своем отряде проводит игры и упражнения на поднятие эмоционального фона в отряде, на сплочение.

Описание станций:

1. Станция: «Коллективный счет». Оборудование: не требуется.

Описание задания: участники перед выполнением задания рассчитываются по порядку, чтобы все знали количество членов команды. Ведущий объясняет, что ребятам нужно будет снова рассчитаться по порядку от первого до конечного числа (количества играющих) в хаотичном порядке. При этом нельзя переговариваться между собой, делать друг другу подсказки

(словами, взглядами). Нужно достичь самого большого числа. При этом участникам сообщается, что игра может начаться заново, если:

- кто-то называет число дважды;
- следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников.

Ведущий подчеркивает, что каждый участник должен постараться уловить настроение других. Особо подчеркивается, что чем сплоченнее группа, тем до больших чисел она досчитывает. Выполнение задания продолжается, пока цель не

будет достигнута.

2. Станция: «Узел».

Оборудование: канат или прочная бельевая веревка (15–20 метров), один столб или дерево.

Описание задания: необходимо заранее привязать один конец веревки к столбу или дереву. Дети выстраиваются в колонну друг за другом по одну сторону вдоль веревки (каната), держась за нее одной рукой. Дается задание: не отрывая рук от веревки (каната), завязать узел. Техника выполнения задания участникам не объясняется, они сами должны найти способ завязывания узла.

Это задание требует координации совместных действий, сближает отряд и создает условия для проявления лидерских способностей. Кроме того, оно способствует активации творческого мышления, поскольку способ выполнения в инструкции не оговаривается, дети должны найти его самостоятельно. Фиксируется время, за которое участники выполняют задание.

3. Станция: «Проводник».

Оборудование: маркировочная лента, повязка для глаз.

Описание задания: на асфальте/полу начерчена трасса (можно сделать маркировку приклеиванием бумажного скотча к полу), которую необходимо пройти участникам.

Участники делятся на пары. Одному ребенку закрывают глаза и именно ему необходимо пройти трассу с закрытыми глазами, второй участник словами подсказывает напарнику путь, не касаясь его.

Фиксируется время выполнения задания.

4. Станция: «Построение». Оборудование: не требуется.

Описание задания: участникам данного испытания необходимо встать по определенному порядку, который задает ведущий:

- по количеству букв в полном имени – от самого длинного имени до самого короткого;

- по цвету одежды – от самого темного цвета к самому светлому;

- по дате рождения – от 1 января до 31 декабря;

- по количеству прочитанных рассказов за последний месяц.

На каждое построение дается от 20 до 30 секунд.

5. Станция: «Переправа».

Оборудование: маркировочная лента, мел, длинная доска.

Описание задания: на пол/землю кладется доска. Либо по периметру помещения рисуется своеобразный мостик шириной 30 см.

Участники делятся на две группы. Одна из групп выстраивается на этом «мостике», образуя некую «переправу». Участникам второй группы нужно по очереди или одновременно (в зависимости от особенностей сплочения ребят) пройти от одного конца «переправы» до другого, разминувшись с каждым участником противоположной группы. Если кто-то оступится (независимо от того, в какой он группе), вся команда начинает прохождение мостика самого начала. Затем группы меняются местами. Фиксируется время выполнения задания.

6. Станция: «Прыгучая команда». Оборудование: не требуется.

Описание задания: команде необходимо преодолеть дистанцию прыжками. Каждый участник имеет право прыгнуть только один раз. Первый участник

совершает прыжок и остается на своем месте. С места его «посадки» прыгает следующий участник команды. Фиксируется общая длина прыжка команды.

7. Станция: «Не разлей вода». Оборудование: не требуется.

Описание задания: взявшись за руки, команда боком перемещается к финишу приставными шагами. Обратно возвращается бегом, при этом также держась за руки. Фиксируется время выполнения задания.

Приложение 2.4. Вечерний сбор отряда «Мечта»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; рисунок, на котором изображена гора, стикеры, маркеры.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора; если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Вечерний сбор отряда – анализ дня «Мечта» – проводится на 2-й день смены, направлен на подведение итогов дня, при этом акцент делается на основных содержательных смыслах дня. Вечерний сбор отряда предполагает следующие **вопросы для обсуждения:**

1. Каким должно быть Движение, чтобы каждый в нем был Первым и каждый в нем смог осуществить свою мечту?
2. Что, на ваш взгляд, может объединять абсолютно разных людей?
3. Что должно объединять участников Движения, чтобы каждый стал успешным?

Возможные выводы

Движение Первых – это команда единомышленников, содружество непохожих, интересных и Первых, которых объединяют общие стремления и ценности. В этом случае каждый в Движении сможет осуществить свою мечту.

Вариант проведения

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Основа для обсуждения – ассоциации к слову «мечта». В начале обсуждения ребята участвуют в разговоре, называя ассоциации. Начинает ведущий, задавая тон разговора. Ведущий подводит участников к выводу, что мечта – это нечто высокое, для достижения чего нужно приложить усилия.

В основной части вечернего сбора ведущий показывает заготовленный рисунок, на котором изображена гора. На вершине горы ведущий пишет маркером слово «мечта». Маркер станет «эстафетной палочкой» последующего разговора. Получая маркер, отвечая на вопросы ведущего, участники фиксируют на стикерах те качества и особенности, которые помогут достичь исполнения мечты. Постепенно визуально поднимается лестница до мечты, показывая, что вместе можно достичь всего и даже больше. Ведущий подводит итоги вечернего сбора.

Рекомендации: перед вечерним сбором нужно подготовить рисунок горы, маркер, стикеры.

Приложение 3.

Описание примерных сценарных ходов событий 3-го дня смены

Приложение 3.1. Примерный сценарный ход Старта дня, посвященного направлениям Движения: Образование и знания «Учись и познавай!»; Наука и технологии «Дерзай и открывай!»;

Труд, профессия и свое дело «Найди призвание!»

Продолжительность дела – 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; визуальное оформление материалов «Имя исследователя – Открытие»; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: подготовка места проведения (обозначить место для каждого отряда).

События дня, посвященного направлениям Движения: Образование и знания «Учись и познавай!», Наука и технологии «Дерзай и открывай!», Труд, профессия и свое дело «Найди призвание!», – направлены на формирование представления о России как лидере в науке, ценностное отношение к знаниям и вовлечение детей в исследовательскую деятельность их профориентацию.

Отряды собираются на место проведения Старта дня, звучат тематические песни («Наука», автор песни Юрий Кудинов, «Мы – маленькие дети» из к/ф «Приключения Электроника» и т.д.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладошке (дает «пять») и произносит слова напутствия и мотивации на день: «Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» и т.д. **Знакомство с направлениями и проектами Движения.** Ведущий приветствует участников, сообщает о том, каким направлениям Движения будет посвящен сегодняшний день. У любой гениальной идеи есть автор – человек, которому первому пришла в голову эта идея. Привычные нам сегодня технологии и вещи, которыми мы пользуемся: телефон, телевизор, самолет, Интернет, – когда-то были изобретены, их авторы стали первыми в своей сфере. Нога первооткрывателя когда-то впервые ступила на неизведанные земли, Гагарин – первый человек, который покорил космические просторы.

Ведущий предлагает представителям от каждого отряда объединиться для выполнения следующего задания. Необходимо соотнести фамилию известной личности (ученого, изобретателя и т.д.) с открытием, которое он совершил. Визуально информация может быть представлена детям на слайде, на плакатах, можно использовать портреты известных личностей и изображения открытий, которые они совершили.

Примеры:

Имя	Открытие
Дмитрий Менделеев	Периодическая таблица элементов
Михаил Ломоносов	Наличие атмосферы у Венеры
Александр Попов	Радио
Ипполит Романов	Электромобиль
Глеб Котельников	Парашют

Сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение в таких флагманских проектах Движения, как Всероссийский проект «Узнай!», трек

«Предпринимательство», профориентация.

Участие во Всероссийском проекте «Узнай!» предполагает подачу детьми заявки по одному из направлений таких наук, как биология, химия, физика, инженерные науки, космос, медицина. Ребята при поддержке наставников создают и реализуют свой проект, лучшие из которых будут представлены на Конгрессе молодых ученых.

А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить экспресс-задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций. К каждому отряду присоединяется

«Эксперт», это могут быть гости: представители образовательных организаций высшего и профессионального образования, ученые, студенты, а также специалисты и педагоги детского лагеря. «Эксперт» называет компетенцию, которую необходимо продемонстрировать и сообщает задание. Время работы в команде – 5 минут, презентация результатов работы

– 5 минут. Отряды работают одновременно, поэтому необходимо заранее продумать места для расстановки (рассадки) отрядов, чтобы ребята не мешали друг другу при выполнении задания.

По окончании экспресс-задания эксперты дают заключение, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями, говорят пожелания и напутственные слова на участие в событиях дня.

Примеры возможных вариантов экспресс-заданий:

1. Компетенция: **научная интуиция.**

Содержание: говорят, академику Туполеву достаточно было одного взгляда на эскиз самолета, чтобы сделать вывод: полетит он или не полетит. Проверить наличие у отряда научной интуиции поможет следующее задание: посмотрите на рисунок корабля (автомобиля, подводной лодки и т.д.) и определите, какая деталь отсутствует. Какую функцию при эксплуатации она выполняет? Для детей старшего возраста можно дать задание определить, верно или неверно даны формулы химических веществ или формулы по физике.

2. Компетенция: **умение выдвигать гипотезы.**

Содержание: не кажется ли вам логичным, что животные должны вести себя как можно незаметнее в присутствии хищника? Как же тогда объяснить поведение газелей Томсона? Некоторые газели (а пасутся они стадом) ведут себя как провокаторы. Они подпрыгивают высоко вверх, как будто намеренно дразнят находящегося недалеко льва. Это явление ученые называют «стоттинг». Попробуйте выдвинуть гипотезы, объясняющие такое поведение газелей.

3. Компетенция: **умение четко аргументировать доводы.**

Содержание: сильный ум может удерживать в голове не только разные подходы к одной задаче, разные взгляды на один объект, но и противоположные!

Отряду необходимо сформулировать два аргумента: один аргумент, что искусственный интеллект, безусловно, необходим людям и его нужно развивать. Другой аргумент, что искусственный интеллект вреден и опасен и что разработки в сфере искусственного интеллекта нужно законодательно запретить.

4. Компетенция: **умение «свертывать» информацию в емкие опорные сигналы (образы).**

Содержание: необходимо текстовую информацию перевести в инфографику. Один ребенок из отряда (по желанию) не принимает участие в креативной работе команды. Его задача – анализ результатов: получить инфографику и определить, какой текст там зашифрован. В качестве текстового материала рекомендуется использовать отрывки из известных стихотворений. Например, отрывок из стихотворения А. Пушкина «Зимнее утро».

Получение вызова – запуск вызова. Конверт с описанием вызова ведущий вручает оформленным в виде берестяной грамоты, свитка, глиняной таблички, книги, флэшки или других носителей информации, из которых люди получают знания.

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова.

Приложение 3.2. ИгроТрек «Капсула времени»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству участников; две объемные картонные коробки.

Предварительная подготовка: подготовить просторную аудиторию, расставить стулья по кругу.

Целью ИгроТрека является развитие способностей участников к анализу и синтезу, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитие воображения.

Первая игра. Участники сидят в кругу на стульях. Один участник стоит в центре круга. Чтобы получить место в кругу, он произносит разные команды. Например: «Все, кто готов к сегодняшнему вызову, меняются местами». В это время все участники, которые соответствуют данным требованиям, должны быстро поменяться местами, а участник, стоящий в центре, пытается занять свободный стул. Таким образом ведущий настраивает участников на интенсив по выполнению задания и задает качественные ориентиры для работы.

Команды:

- все, кто готов поддержать друг друга, если будет трудно;
- все, кто готов проявить себя;
- все, кто готов узнать новое для себя;
- все, кто готов к общению с другими людьми;
- все, кто готов, чтобы ... *(возможны иные варианты команд)*.

Вторая игра. Отряд делится на две команды. Каждая команда получает две объемные картонные коробки. Задача участников команд – наполнить две капсулы времени содержимым, которое расскажет жителям Земли в 2500 году о России. Важно, чтобы у потомков сложилось целостное представление о России, какой она является в наше время. Что будет помещено в капсулу – выбор команды. Участники ограничены лишь размером коробки и временем, данным на выполнение задания, – 20 минут. Для выполнения задания лучше развести участников по разным комнатам, чтобы они не отвлекались на другую команду.

После выполнения задания команды обмениваются капсулами времени. У них есть 10 минут, чтобы изучить капсулу времени другой команды. После этого

они должны рассказать, почему именно эти артефакты лежат в этой коробке. После каждой презентации хозяева капсулы рассказывают, что они в действительности хотели показать.

Важно! По итогам игры вожатый организует обмен мнениями и впечатлениями, используя вопросы: «Трудно ли было наполнить капсулу?»,

«Узнали ли вы новое о своей стране?». В заключение вожатый подчеркивает символичность вещей для создания преемственности поколений.

Приложение 3.3. Примерный сценарий итогового общелагерного дела «Мы из будущего»

Продолжительность дела – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: стенды, мольберты, флипчаты, выставочные конструкции, ватманы, канцелярские принадлежности; музыкальное оборудование, микрофон; фоновая музыка (классическая, инструментальная).

Предварительная подготовка: подготовка места проведения выставки с учетом итоговых продуктов и количества участников.

Иммерсивная выставка (от англ. *immersive* – захватывающий или погружение) – выставка, в которой зрители знакомятся с творчеством автора, создателя творческого продукта, через погружение в мир его произведения, творчества. При этом зрители могут стать соавторами творческого продукта, внося в него свои идеи, впечатления, детали.

Событие проходит в просторном помещении, позволяющем разместить арт-объекты, выполненные каждым отрядом и обеспечить зрителям свободный доступ к ним. Местом проведения события может стать открытая уличная площадка.

Событие начинается с театральной зарисовки о том, как ребенок, увлекающийся наукой, изобретает предмет, при помощи которого вместе с друзьями перемещается во времени и пространстве. Компания друзей оказывается в Древней Руси (или в любом другом историческом периоде), где встречает Мастерского. Он демонстрирует героям изобретения – гаджеты того времени. Ребята в недоумении, ведь они впервые видят эти предметы. Герои просят отряды помочь им.

Задание: каждый отряд получает лист формата А2, где сверху написано название предмета. Необходимо нарисовать этот предмет, чтобы герои узнали, как он выглядит. А также рассказать, для чего этот предмет был изобретен и как он использовался нашими предками. Есть ли аналог этого предмета в современном мире? Время на выполнение задания – не более 5 минут, на презентацию результата – не более 2 минут. Отряды по очереди представляют свои варианты использования предметов быта времен Древней Руси, а Мастерской комментирует, правы ли ребята. Если никто в отряде не знаком с предметом, который им достался, то можно пофантазировать и придумать свою версию его использования.

Варианты предметов: ступа, веретено, туес, прялка, рубель и другие. Если есть возможность демонстрации мультимедийной презентации, то это задание можно дать в следующей вариации: на экране появляются изображения предметов быта времен Древней Руси, а участники отгадывают их название.

Далее события развиваются таким образом, что герои оказываются в будущем, в 2032 году. Окончено десятилетие науки и технологии, объявленное

Президентом России в 2022 году. Какие открытия и изобретения войдут в обыденную жизнь жителей следующего десятилетия? Ответить на этот вопрос поможет иммерсивная выставка «Мы из будущего». Ведущий – гид по выставке – приветствует участников. Открыть выставку могут гости: представители образовательных организаций высшего и профессионального образования, ученые, студенты.

Ведущий делает краткий обзор арт-объектов выставки и напоминает, какие условия должны были выполнить авторы творческих произведений:

- 1) придумать изобретение или новую профессию, которая будет востребована в ближайшем или отдаленном будущем;
- 2) обосновать свою идею;
- 3) доказать необходимость этого изобретения/профессии;
- 4) придумать применение изобретению/профессии;
- 5) представить изобретение/профессию в виде арт-объекта;
- 6) продумать, каким образом получить обратную связь от участников выставки.

Выполнение данного вызова не только носит веселый развлекательный характер, но и развивает у детей способность делать «скачки мышления», выпрыгивать из привычного круга, выходить на новые орбиты. И это очень востребовано в ситуациях, когда все обычные решения уже перепробованы. Такие ситуации встречаются в науке, в инженерной деятельности, в математике – где угодно.

Работа иммерсивной выставки длится не более одного часа. Представители каждого отряда (2–4 человека) находятся рядом со своим Арт-объектом, комментируют свое творчество, отвечают на вопросы участников выставки и просят оставить обратную связь. Например, если идея изобретения оформлена в виде рисунка, то участники выставки наклеивают по краям рисунка разноцветные стикеры (красный – изобретение нравится, использовал(а) бы его; синий – не вижу смысла в данном изобретении). Оценить, насколько новая профессия, придуманная отрядом, оказалась бы востребованной в будущем, авторы идеи могут, предложив посетителям их Арт-объекта записаться на курсы по обучению компетенциям по данной профессии. Если таких желающих из числа посетителей выставки будет много, то это означает, что авторам проекта удалось придумать креативную идею.

По окончании работы иммерсивной выставки все участники собираются для подведения итогов. Слово предоставляется гостям, которые выступали в качестве экспертов. Они делятся своими впечатлениями, советами и объявляют идеи, которые могут стать основой будущих проектов Движения.

Подводя смысловые итоги дня, ведущий акцентирует внимание детей на том, как важно быть образованным человеком, с развитым кругозором и креативным мышлением, способным получать знания из разных областей науки. Хорошее образование широко применимо.

Ведущий приводит в пример Леонардо да Винчи, который вошел в историю как один из самых образованных и эрудированных людей своего времени. Его называли «универсальным человеком» Западного Возрождения, гением. Несмотря на то, что своим призванием он считал инженерию, самую большую известность Леонардо да Винчи приобрел как художник. Как Леонардо да Винчи определял,

кто из его учеников станет настоящим художником?

Леонардо да Винчи писал о художниках, но это в равной мере относится и к науке. У Леонардо было 20 учеников, и ему предстояло определить, кто из них станет хорошим художником, кто талантлив, на кого стоит тратить время... Леонардо говорил так: начинаешь их учить и видишь, что одному удастся натюрморт, другому – пейзаж, третьему – перспектива ит.д. А вот шестой уступает в натюрморте первому, в пейзажах второму, в перспективе третьему, зато он интересуется всем. Вот он-то и будет настоящим художником, заключает Леонардо да Винчи.

Ведущий объявляет об окончании работы иммерсивной выставки «Мы из будущего».

Приложение 3.4. Вечерний сбор отряда

«Познавай! Открывай! Будь верным призванию!»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; портреты ученых, о которых рассказывает ведущий.

Предварительная подготовка: оформить место проведения; если это костровое место, то заранее подготовить дрова.

Вечерний сбор отряда «Познавай! Открывай! Будь верным призванию!» проводится на 3-й день смены и предполагает следующие **вопросы для обсуждения**:

1. Как вы считаете, в каких сферах жизни можно стать Первым? Трудно ли быть первым в науке, образовании, профессии?
2. Как стать Первым в своем деле? Какими ценностями нужно обладать, чтобы стать Первым в своей профессии?
3. Знаете ли вы Первых людей среди ученых, профессионалов, кто беззаветно служит своему делу? Почему вы выделяете именно их?

Возможные выводы:

1. Чтобы стать Первым, не нужно совершать подвигов. Нужно просто честно и преданно выполнять то, что в данный момент жизни является твоим делом: образование, наука, профессия.
2. Дело человека, его профессия – это не только возможность выразить себя, возможность расти и развиваться, но и возможность быть одним целым с историей страны, ее судьбой на каждом историческом отрезке пути.

Вариант проведения

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Метод обсуждения – рассказ-эстафета.

В начале вечернего сбора ведущий рассказывает о выдающемся ученом Сергее Павловиче Королёве. Сергей Королёв является одним из создателей советской ракетно-космической техники, обеспечившей стратегический паритет и сделавшей Союз Советских Социалистических Республик передовой ракетно-космической державой, и ключевой фигурой в освоении человеком космоса, основателем практической космонавтики. В официальных документах СССР его называли просто «Главный конструктор».

В числе его основных достижений – запуск первого искусственного спутника Земли (1957 год) и полет первого космонавта планеты Юрия Гагарина (1961 год).

У Королёва была сложная судьба. Он пережил взлеты и падения: отлучение от профессии, арест и тюремный срок, невероятные выдающиеся победы, сделавшие его имя бессмертным. И все это время, несмотря на испытания, он верно служил своему делу и своей стране.

Далее, перечисляя какими ценностями нужно обладать, чтобы стать Первым в профессии, ведущий рассказывает о молодых ученых России, которые продолжают дело знаменитых отечественных ученых и служат своему делу.

Молодой ученый 2020 года, по версии Европейского центра синхронного излучения (Гренобль, Франция), – российский ученый Валентин Борщевский, занимающийся изучением мембранных белков. Он родился в небольшом городе Каменск-Шахтинск Ростовской области, с усердием работал и учился. Стажировался во многих странах, а сегодня работает в Московском физико-техническом институте, занимаясь изучением возможности науки в борьбе со злокачественными опухолями.

Отвечая на вопросы ведущего, участники выбирают для себя одного или нескольких людей, которых они могут назвать Первыми, называя их качества.

Ведущий, подводя итоги, перечисляет качества и делает акцент, что эти качества присущи всем людям.

Рекомендации: подготовить портреты ученых, о которых рассказывает ведущий.

Приложение 4.

Описание примерных сценарных ходов событий 4-го дня смены

Приложение 4.1. Примерный сценарный ход Старта дня, посвященного направлениям Движения:

Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»; Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!»

Продолжительность дела – 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы песен о добре, патриотических песен; музыкальное оборудование, микрофон; конверты с вызовом.

Предварительная подготовка: запись пожеланий от участников смены; подготовка места проведения (обозначение мест размещения каждого отряда).

События дня, посвященного направлениям Движения: Волонтерство и добровольчество «Благо твори!» и Патриотизм и историческая память

«Служи Отечеству!», – сосредоточены на воспитании чувства любви и уважения к своему Отечеству, формировании духовно-культурных ценностей России, расширении знаний об истории страны, формировании у детей активной гражданской позиции, которая характеризуется потребностью в деятельности на благо себя и своей страны.

Эмоциональный заряд дня. После того как все отряды собрались для участия в Старте дня, ведущий предлагает запустить «искорку добра», для чего вожатые и все дети отряда берутся за руки. Вожатый сжимает ладонь стоящему слева, запустив таким образом «искорку добра», при этом говорит:

«Я запускаю искорку дружбы и добра, пусть она пройдет через всех вас и

вернется ко мне, наполнив каждого теплом и энергией на весь день».

«Искорка добра» считается вернувшейся, когда человек, стоящий справа от вожатого, сожмет его ладонь.

Затем этот прием повторяется со всеми детьми детского лагеря. Все участники Старта дня, взявшись за руки, образуют большой круг. Ведущий запускает «искорку добра». Пока «искорка» бежит по кругу, звучат заранее записанные добрые слова-пожелания от участников смены: детей, вожатых, гостей и специалистов детского лагеря.

Выполнение такого общего задания является элементом объединения, сплочения детей внутри не только своего отряда, но и всего детского лагеря.

Знакомство с направлениями и проектами Движения и запуск вызова. Ведущий приветствует участников, сообщает о направлениях Движения, которым будет посвящен сегодняшний день. Идет работа с ключевыми смыслами направлений Движения. Что такое историческая память? Каковы источники исторической памяти? Кто такой хранитель исторической памяти? Какая деятельность называется добровольческой?

Данная работа может проходить в формате свободного микрофона, когда дети и педагоги высказывают свое мнение, отвечают на поставленные вопросы, приводят примеры.

Ключевые понятия дня:

Историческая память – способность общества сохранять и передавать из поколения в поколение знания о произошедших исторических событиях, об исторических деятелях ушедших эпох, о национальных героях и вероотступниках, о традициях и коллективном опыте освоения социального и природного мира, об этапах, которые прошел тот или иной этнос, нация, народ в своем развитии.

Источники исторической памяти – устное народное творчество, прикладное творчество, историческая и художественная литература, киноисточники, телевидение и радио. А также народные и государственные праздники, дни памяти и т.д.

Хранитель – человек, который оберегает, изучает, исследует, сохраняет и передает новому поколению историческую память о своем Отечестве, своей малой родине, своей семье.

Добровольческая деятельность – это добровольная, безвозмездная, социально значимая деятельность.

Познакомить с флагманскими проектами направлений: Военно- тактической игрой «Зарница 2.0», Федерацией волонтерских отрядов Движения – участников смены могут приглашенные для этого гости: волонтеры, члены добровольческих организаций, курсанты военных училищ, военнослужащие. Они рассказывают детям о миссии проектов и их ключевых событиях. Из их рук представители отрядов получают конверты с вызовом.

После презентации проектов Движения проводится «Живая анкета». Ведущий просит участников выполнить определенное движение, если они согласны с утверждением. Примеры утверждений:

- поднимите вверх руку те, кто участвовал в добровольческой акции;
- хлопните те, кто был в краеведческом музее или в музее истории;
- сделайте шаг вперед те, кто участвует в военно-спортивных играх;

- помашите рукой те, кто занимается поисковой деятельностью;
- громко скажите «Я!» те, кто любит свою Родину!

В финале сбора звучит песня «Россия, мы дети твои» (слова Н. Осошник, музыка В. Осошник). На припеве все дети синхронно машутруками над головой из стороны в сторону.

Приложение 4.2.ИгроТрек «Круг коммуникаций»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: шесть разноцветных бумажных колпаков;карточки с заданиями.

Предварительная подготовка: подготовить просторную аудиторию, гдеотряд сможет поделиться на группы.

ИгроТрек «Круг коммуникаций» направлен на развитие коммуникативных качеств, компетенций конструктивного взаимодействия и общения, умения смотреть на проблему под разными углами, критического мышления, умения приводить аргументы, а также на тренировку навыка общения с разными видами аудитории.

Первая игра. Отряд делится на две команды. Задача участников – придумать три коротких факта о себе, один из которых не соответствует действительности. Далее идет свободное общение, в ходе которого участники игры рассказывают другому о себе три факта, задача другого участника – отгадать какой факт является вымышленным. Игра длится 15 минут. После игры вожатый проводит короткое обсуждение: «Какие интересные факты вы узнали о своих сверстниках в отряде?», «Кому удалосьугадать факты, которые не соответствовали действительности?», «Чему вас научила игра?», «Какие свои коммуникативные умения вы смогли использовать?».

Вторая игра «Под колпаком мнений».

Участникам необходимо подобрать разные доводы/аргументы к заданному утверждению или риторическому вопросу. Отряд разбивается на шесть групп, каждая группа получает бумажный колпак определенного цвета.

Белый колпак – «Информация». Нас интересуют только факты. Участники задаются вопросы о том, что мы уже знаем по заданной теме, какая информация необходима и как ее получить.

Красный колпак – «Эмоции». Участники могут высказывать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого утверждения/вопроса, не вдаваясь в объяснения.

Черный колпак – «Критика». Этот колпак помогает критически оценить выдвигаемые предложения, понять, насколько они реалистичны. Основной смысл – сработает это?

Желтый колпак –«Позитив». Требуе от участников переключить свое внимание на положительные стороны рассматриваемого утверждения. Зачем это делать? Каковы результаты?

Зеленый колпак – «Творчество». Участникам необходимо творчески представить заданное утверждение/вопрос.

Синий колпак – «Аналитика». Задача участников – подвести итоги проделанной работы в группах. Проанализировать, что получилось, а что не

получилось.

В качестве утверждений можно подобрать крылатые фразы или высказывания известных людей, например:

- «История – это ложь, с которой все согласны» (Вольтер, философ);
- «Как показывает история, нет непобедимых армий» (И.В. Сталин, генеральный секретарь ЦК КПСС в 1922–1953 гг.);
- «История – свидетель прошлого, свет истины, живая память, учитель жизни, вестник старины» (Марк Туллий Цицерон, философ);
- «Народ умирает, когда становится населением. А населением он становится тогда, когда забывает историю» (Ф.А. Абрамов, советский писатель, публицист);
- «Гордиться славою своих предков не только можно, но и должно; не уважать оной есть постыдное малодушие» (А.С. Пушкин, великий русский поэт).

Третья игра «Докажи».

Отряд делится на две команды. Ведущий предлагает тему для обсуждения: «В г. Пятигорск установлен памятник Остапу Бендеру. Как известно, этот литературный персонаж прославился авантюризмом и мошенничеством. Данный памятник является местной достопримечательностью, которую посещает множество туристов. Зачем устанавливать памятники отрицательным героям?» Задача первой команды – привести аргументы в пользу установки таких памятников, задача второй команды – не согласиться с этим, доказав свою точку зрения.

Четвертая игра «Хороший, плохой, равнодушный».

В отряде определяются 3–6 участников (по желанию), задача которых

- выступить перед аудиторией, объяснив смысл пословицы или поговорки.

Их просят перейти в другое помещение и дают следующую инструкцию: каждому из вас необходимо подготовить выступление на 2–3 минуты. Время на подготовку – 10 минут.

Подготовившись, участники по очереди выступают перед аудиторией.

Слушатели имеют право задать три вопроса.

Пока выступающие готовятся, ведущий инструктирует остальных детей. Все они делятся на три группы: первая группа – во время выступления демонстрирует агрессивное, недоброжелательное отношение к происходящему, задает провокационные вопросы. Вторая группа – демонстрирует доброжелательное отношение к выступающему, задает вопросы на уточнение. Третья группа – демонстрирует равнодушие, задает вопросы, не связанные с темой выступления, тем самым давая понять, что тема им не интересна. Итогом игры становится анализ, в ходе которого участники отвечают на вопросы:

1. Перед какой аудиторией было сложнее всего выступать? Почему?
2. Какие чувства вы испытывали? Повлияло ли это на ваше выступление, поведение?
3. Какие советы можете дать спикерам по работе с разной аудиторией?

Варианты пословиц:

1. Слово не стрела, а в сердце язвит.
2. Доброе слово дом постройт, а злое – разрушит.
3. Много наговорено, да мало переварено.

4. Доброе слово сказать – посошок в руки дать.
5. Лучше уж недоговорить, чем переговорить.
6. От одного слова да на век ссора.
7. Язык хлебом кормит и дело портит.
8. Кто ругается, у того лошадь спотыкается.
9. Кто говорит, что хочет, сам услышит, чего не хочет.
10. Слово выпустишь, так и крюком не втащишь.
11. И дорого б дал за словечко, да не выкупишь.
12. Доброе молчание лучше худого ворчания.
13. Своего спасибо не жалеи, а чужого не жди.
14. Без рассуждения не твори осуждения.

Приложение 4.3. Примерный сценарий итогового общелагерного дела «Назад в будущее»

Продолжительность дела – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; картинки для деления по группам; маршрутные листы; сертификаты Хранителей исторической памяти России; стенд «Флаг России», стикеры/листочки белого, синего, красного цветов по количеству участников.

Предварительная подготовка: осмотр итоговых продуктов от отрядов с целью внесения корректировок в представление памятника; подготовка площадок для демонстрации отрядами памятников (место проведения, техническое оборудование).

Итоговое дело проходит в формате квеста – специальным образом организованного вида исследовательской деятельности, для выполнения которой дети на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения поставленной задачи (вызова) по указанным ориентирам.

Местом проведения дела может быть как открытая уличная площадка, так и просторное помещение, позволяющее детям передвигаться экскурсионными группами до 15 человек. Группы заранее формируются из представителей разных отрядов, что также работает на знакомство и сплочение между отрядами. Разбивка детей на группы происходит по одинаковым картинкам, которые получают все дети перед началом дела. На картинках изображены источники исторической памяти (ниже представлены возможные варианты). Количество вариантов картинок зависит от планируемого количества экскурсионных групп (рис. 1).

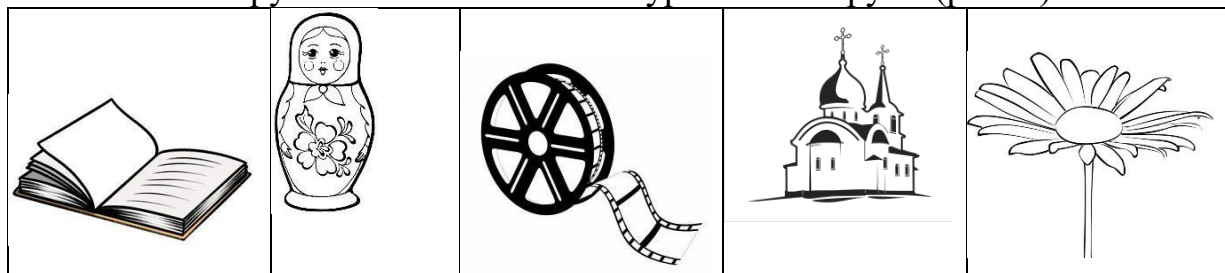


Рис. 1. Примеры картинок

Идея дела – квест по парку с ожившей историей. Объекты этого парка – «живые» памятники, посвященные известной исторической личности или историческому событию страны/региона. Почему они живые? Потому что они

разговаривают с посетителями парка. Рассказывают им историю своего создания, вспоминают историческое событие, очевидцем которого они являются, дают наказ хранить память об этом событии, рассуждают о том, почему это необходимо делать.

Важное значение имеет выбор предмета, символизирующего памятник и передающего заложенные посыл, эмоции и чувства его создателя. Можно организовать беседу с детьми по выбору предмета, символизирующего памятник, а для ребят старшего возраста можно использовать игру

«Ассоциация». Отряд делится на две группы. Первая группа рисует на листе изображение, которое ассоциируется у них с тем или иным словом. Вторая группа, глядя на изображение, должна отгадать слово. В качестве таких слов-детям даются слова, означающие эмоцию, чувство (скорбь, гордость, любовь, тревога, справедливость, сила и т.д.).

Рассказ памятника представляет собой литературно-музыкальную или художественно-документальную композицию. Это наиболее удачные формы выражения участниками своего отношения к событиям, своего понимания этих событий. Задача детей и вожатых – подобрать такие художественные формы и средства, чтобы вызвать у зрителей эмоциональное переживание и живой отклик. Такими средствами являются: чтение стихотворения или отрывка из художественного произведения, писем, воспоминаний; инсценировка; музыкальное сопровождение; использование конкретных фактов (например, сколько жизней унесла война) и т.д.

Количество участников от отряда для представления идеи «ожившего» памятника – до 5 человек.

Этапы квеста «Назад в будущее»:

1. Старт. На этом этапе ведущий знакомит участников с игровым сюжетом квеста. Россия – уникальная страна: по площади она занимает первое место в мире, а по количеству населения – девятое. На ее территории находятся более 25 памятников Всемирного культурного, природного и исторического наследия ЮНЕСКО. В каждом регионе есть уникальные архитектурные сооружения, памятники истории и культуры. С некоторыми из них мы познакомимся сегодня.

2. Получение экскурсионной группой маршрутного листа. Он представляет собой карту передвижения группы с указанием последовательности посещения «оживших» памятников. Важно следовать обозначенному маршруту, соблюдать отведенное время на знакомство с памятником (не более 10 минут). Для этого в группе необходимо определить участника, который будет следить за временем пребывания группы на каждом объекте парка ожившей истории.

3. Знакомство экскурсионных групп с ожившими историческими памятниками.

4. Финал квеста. По итогам квеста на общем сборе каждому отряду вручается сертификат Хранителей исторической памяти России.

Поскольку событие носит яркий эмоциональный характер, важно получить отклик от его участников. Своими впечатлениями дети делятся следующим образом. Каждому ребенку выдается три стикера/небольших листочка бумаги белого, синего и красного цветов. На листочке белого цвета участник пишет название памятника, который его впечатлил. На листочке синего цвета ребенок

пишет самое сильное чувство, которое он испытал от участия в квесте. На листочке красного цвета – краткий ответ на вопрос

«Зачем надо хранить историческую память?».

Свои отзывы дети крепят на общем стенде, где обозначены контуры трех полос. На верхней полосе крепятся листочки белого цвета, на средней – синего цвета, на нижней – красного цвета. В итоге получается триколор, символизирующий Флаг России.

Приложение 4.4. Вечерний сбор отряда «Благо твори во славу Отечества!»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; портреты Алексея Лёвкина, Елизаветы Глинки.

Предварительная подготовка: оформить место проведения; если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Вечерний сбор «Благо твори во славу Отечества!» проводится на 4-й день смены и предполагает следующие **вопросы для обсуждения**:

1. В чем, на ваш взгляд, эта «великая ноша Первых»?
2. За что отвечает Первый? Тяжело ли быть примером для всех?
3. Что или кто помогает Первому нести эту ношу?
4. Смогли бы вы стать Первым? Кто для вас является современным героем?

Возможные выводы:

1. Быть Первым – это честь и ответственность.
2. Первым помогают единые ценности, единые действия, любовь к семье и Родине.
3. Каждый из нас сможет быть Первым.

Вариант проведения

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

В основе обсуждения – стихотворение Роберта Рождественского «Если вы есть – будьте первыми». Педагог делает акцент на следующее четверостишие:

Если вы есть – попробуйте Горечь зеленых побегов, Примериваясь, потрогайте Великую ношу Первых.

Метод обсуждения – рассказ-эстафета. Идея вечернего сбора – показать, что сила Первых в верности своему делу, своему долгу и любви к Родине.

Современные герои – Первые – кто они? Это, конечно, наши славные военнослужащие, выполняющие службу в рамках специальной военной операции на Украине.

Алексей Лёвкин – командир танковой роты, капитан, Герой России.

В районе Чупринки во время выдвижения на рубеж рота подверглась нападению из засады. Капитан мгновенно сориентировался, лично уничтожил 2 танка и 3 БМП противника.

Ожесточенный бой-противостояние длился долго, боекомплект танковой роты оказался практически весь израсходован. Капитан решился на организованный отход подразделения для пополнения боекомплекта.

«Проявляя личное мужество и отвагу, офицер остался прикрывать отход подразделения. Обеспечив отход живых и вынос раненых подчиненных военнослужащих, капитан Лёвкин выдвинулся на возвышенность для корректировки артиллерийского огня и передачи разведданных на командный пункт. Благодаря самоотверженности офицера силами танковой роты уничтожено 8 танков и 3 БМП», – уточнили в Минобороны.

Алексей вырос в офицерской семье, его отец – капитан, дедушка – полковник. Родной брат Антон тоже участвует в спецоперации по защите Донбасса. Оба окончили Омский танковый институт. Когда отец узнал, что сын стал Героем России, он даже немного растерялся: «Просто нет слов. Человек сделал что-то великое для нашей Родины».

Но это и не только военные. Это люди, чья доброта и служение добру отзывается в сердцах у многих. Елизавета Глинка – ее еще при жизни называли «святой своего времени». Женщина отдавала много времени служению тем, кому труднее всего: обездоленным, больным и умирающим, – поэтому ее гибель в 2016 году стала личной трагедией и болью для тысяч человек. В народе ее звали просто Доктор Лиза и уважали за бескорыстие, умение работать и стальной характер. Все добро, совершенное Елизаветой Петровной, едва ли можно перечесать, а память о ней по сей день вдохновляет сотни людей заниматься делами милосердия.

В последний год своей жизни она успела многое. В мае она вывозила детей из Донбасса. Было спасено 22 больных ребенка, младшему из них исполнилось всего 5 дней. Это были дети с пороком сердца, онкологией, врожденными заболеваниями. Для детей из Донбасса и Сирии были созданы специальные программы лечения и поддержки. В Сирии Елизавета Глинка также помогала больным детям и организовала доставку лекарств и гуманитарной помощи в госпитали. Во время доставки очередного гуманитарного груза Доктор Лиза погибла в крушении самолета ТУ-154 над Черным морем.

Ведущий подводит итоги, говорит о том, что служить Родине важно и почетно и что это настоящее дело Первого. Служение Родине в малом – помощи нуждающимся, поддержке людей, заботе о доме и природе вокруг.

Приложение 5.

Описание примерных сценарных ходов событий 5-го дня смены

Приложение 5.1. Примерный сценарный ход Старта дня, посвященного направлениям Движения:

Экология и охрана природы «Береги планету!»; Туризм и путешествия «Открывай страну!»;

Дипломатия и международные отношения «Умей дружить!»

Продолжительность дела – 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы национальных песен; музыкальное оборудование, микрофон; конверты с вызовом.

Предварительная подготовка: в соответствии со сценарием.

Ведущий общелагерного сбора приветствует участников и желает доброго утра на разных языках.

Эмоциональный заряд дня можно провести в формате танцевальной разминки «Танцы народов мира/России», когда звучат отрывки известных

национальных песен, а дети повторяют за ведущим танцевальные движения (элементы русского народного, китайского, индийского, бразильского танцев). Завершить разминку можно танцами народов России.

Знакомство с направлениями и проектами Движения. Ведущий делает акцент на том, как много разных народов живет в России и в мире, как важно сохранять взаимопонимание и взаимоуважение между народами для мирной жизни не только человека, но и других нашей соседей – животных, птиц, растений. Вымирание видов – процесс естественный, флора и фауна планеты не раз массово «обновлялись». Однако современные темпы исчезновения биоразнообразия в тысячу раз превосходят предшествующие. Беспрецедентная скорость истребления связана с деятельностью человека. Ведущий делает акцент на том, что в рамках сегодняшнего дня Марафона ребята погрузятся в тему экологии и охраны природы, совершат путешествие по местам обитания исчезающих видов животных, попробуют себя в роли зоозащитников, увидят, насколько многообразен и прекрасен наш мир.

Факты, которые ведущий может использовать в своем тексте:

- до конца столетия 558 видов млекопитающих могут исчезнуть из-за воздействия человека на фауну;
- 96% вымирания животных на планете вызвано деятельностью человека;
- основными факторами вымирания животных являются высокая плотность населения, разрушение среды обитания видов, браконьерство. Фактор «изменение климата» гораздо меньше влияет на вымирание животных, даже несмотря на то, что глобальное потепление происходит во многом из-за деятельности человека;
- в 1927 году зубр исчез как вольный вид в дикой природе, и восстановить его популяцию получилось спустя много десятилетий благодаря деятельности ученых, биологов, зоозащитников;
- благодаря национальной программе Китая по защите панд, которые находятся под угрозой исчезновения из-за вырубки бамбуковых лесов, удастся сохранить данный вид. Более того, в Китае используется такое понятие, как «панда-дипломатия», для налаживания отношений с другими странами, когда панд передают в качестве «дипломатического подарка».

Далее можно вместе с ребятами вспомнить названия известных организаций, которые занимаются защитой животных и окружающей среды (Национальный проект «Экология», «Друзья заповедных островов», Экоцентр «Заповедники», Заповедное посольство, Всероссийское зоозащитное общество, Всемирное общество защиты животных и т.д.), деятельность зооволонтеров, ребята могут поделиться собственным опытом реализации экологических проектов. Идеи сохранения окружающей среды, развития внутреннего туризма, установления позитивных дипломатических отношений и дружбы народов легли в основу флагманских проектов направлений РДДМ «Движение Первых». В проектах может принять участие каждый, кто не равнодушен к проблемам окружающих и готов решать интересные исследовательские задачи (табл. 9).

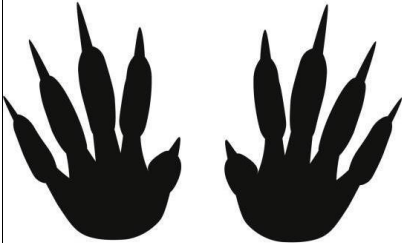
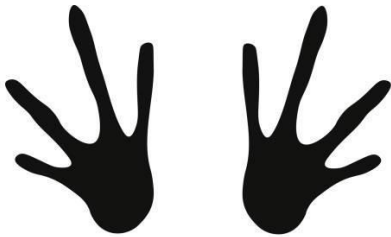
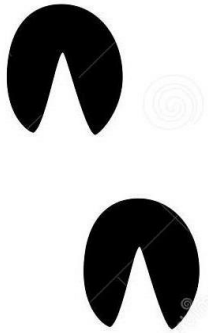
Таблица 9 Информация о флагманских проектах направлений Движения: Экология и охрана природы «Береги планету!», Туризм и

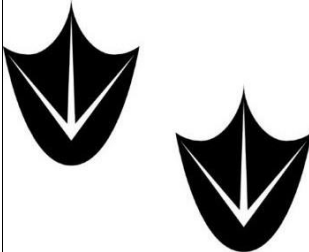
путешествия «Открывай страну!», Дипломатия имееждународные отношения
«Умей дружить!»

№	Название флагманского проекта	Идея проекта
1.	Всероссийский проект «На связи с природой»	Ребята отправятся в увлекательное путешествие в мир экологии, узнают о вреде отходов, необходимости заботы о птицах, примут участие в восстановлении лесов и проведут собственные экологические мероприятия. А еще ребят ждет увлекательное знакомство с заповедными территориями, создание заповедного уголка и путешествие в мир дикой природы. Участниками проекта становятся экологические отряды, которые могут Принять участие в заповедном или волонтерском треке проекта
2.	Всероссийский конкурс «Прогулки по стране»	В рамках конкурсного задания необходимо создать фотопутешествие (фотокомикс) на тему «Один день в родном городе» и разместить его на открытой странице в социальной сети «ВКонтакте»

Получение вызова – запуск вызова. Чтобы получить конверт с вызовом, отрядам необходимо отгадать загаданное животное, а затем найти конверт с изображением лап этого животного.

Примеры заданий:

Загадка	Изображение на конверте
Круглый, но не мяч. С иголками, но не врач. Кто я? Верный ответ: еж	
Ты за хвост меня хватай, Я скажу тебе: «Прощай!» Лишь на память о себе Хвост оставлю я тебе. Кто я? Верный ответ: ящерица	
Ушастый, но не кролик, С копытами, но не бык. Кто я? Верный ответ: осел	

Бел, как снег, надут, как мех, на лопатах ходит. Верный ответ: гусь	
То рыжая, то серая, А названьем – белая. Верный ответ: белка	

Приложение 5.2. ИгроТрек «Сделай, как Я»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: набор канцелярских товаров и различные журналы, предметы, рамки, которые могут использоваться при создании экопостера; карточки с темами мини-исследований; столы для работы групп.

Предварительная подготовка: не требуется.

ИгроТрек «Сделай, как Я» имеет экологический профиль, направленный на понимание подростками важности собственного экологически ответственного поведения, но при этом позволяет развивать коммуникативные качества личности, осваивать способы поиска информации.

Вводное слово к ИгроТреку

Используя простой математический подсчет, нетрудно узнать, сколько тонн мусора производится на Земле ежедневно. В среднем каждый человек в мире за день образует 1 кг бытовых отходов; численность населения на Земле в 2012 году составила почти 7 млрд человек. Получается, что за один день на планете появляется 7 млн тонн мусора. А сколько за год? И если учесть, что от использования в повседневной жизни пластиковых бутылок, алюминиевой посуды, одноразовых пакетов каждый год в геометрической прогрессии увеличивается количество мусора на душу населения на 10%, то можно представить, что будет с нашей планетой через 100 лет?

Человеческая активность создает дополнительную нагрузку окружающей среде, засоряя ее выбросами технических процессов и бытовых отходов, очистка которых не всегда соответствует возможностям природы.

Таким образом, актуальными представляются следующие вопросы:

«Как нам научиться ответственному отношению к окружающей среде?»,
«Как привлечь внимание к этой проблеме своих сверстников?».

Первая Игра «Экопостер “Сделай, как Я”». Отряд делится на четыре группы, задача каждой команды – создать свой экопостер. Командам выдается набор канцелярских товаров и различные журналы, предметы, рамки, которые могут использоваться при создании экопостера. Постер – это графическое изображение, в основе которого – два или несколько цветов. Он рассчитан на мгновенное восприятие зрителем. Его особенностью является четкость, лаконизм форм, композиционное решение, интенсивность цвета, призывный короткий текст, связанный с изображением. Разрешается использование любой плакатной

технологии (рисунок, фотомонтаж, коллаж и др.). Время на изготовление экопостера – 15 минут. Экопостеры должны иметь социально-агитационную направленность; отличаться оригинальностью идеи и ее исполнением; образностью и формой художественной подачи работы; также важны содержание слогана, девиза-призыва и его связь с изображением. По итогам работы каждая группа представляет свой экопостер. Каждая группа может проголосовать за понравившийся постер, за исключением своего. Группа, набравшая наибольшее количество голосов, побеждает. Экопостеры могут использоваться в оформлении места проведения итогового мероприятия текущего тематического дня.

Дополнительная информация для вожакого

Что такое постер? Само слово пришло из полиграфии (от англ. poster) и обозначает плакат или афишу рекламного характера. Сейчас под постерами понимают рекламные плакаты, произведения искусства, фотографии, рисунки, напечатанные на бумаге. Постер – очень популярный предмет интерьера. И не зря. С помощью постеров помещение легко стилизуется, приобретает нужное настроение, атмосферу, законченный дизайн. Главное – выбрать подходящую тематику и способ оформления работы. Постер может являться частью социальной рекламы. Он может изменить настрой людей, привлечь внимание к ежедневным, казалось бы вошедшим в привычку проблемам, вскрыть язвы общества, заставить задуматься о «простых» вещах.

	Основные черты постера: – четкость, лаконизм форм; – композиционное решение; – интенсивность цвета; – призывный короткий текст, связанный с изображением
---	---

Вторая игра «ЭкоНеКонференция». Отряд разбивается на четыре поисковые команды – у каждой команды свой мини-проект по экологической тематике. Команда получает тему мини-исследования, в течение 30 минут проводит совместный поиск информации и готовит свое выступление для

«ЭкоНеКонференции», которую отличают от обычной конференции лаконичные, образные доклады с возможными советами о том, как быть экологически ответственным человеком. Перечень мини-проектов:

- **«Вторая жизнь вещам»** – команде необходимо составить список одноразовых вещей, придуманных человеком, и заменить их «двойниками» многоразового использования;
- **«Лента времени»** – команде необходимо разложить предметы или карточки с их изображением по срокам их разложения в природе;
- **«Экологический след»** – команде необходимо посчитать «экологический след» своего отряда за один день, который рассчитывается исходя из того, сколько тратится воды на одного человека в лагере и на отряд целом, сколько электроэнергии уходит на зарядку мобильных телефонов, какой объем

твердых коммунальных отходов утилизирует каждый и в целом отряд (упаковка для приготовления еды в детском лагере, упаковка индивидуальных напитков и другой продукции). Команде также необходимо выделить пять наиболее важных элементов потребления человека на каждый день, к которым следует относиться бережно;

– **«Срок годности»** – задача команды – проследить жизненный цикл вещи: пластиковая бутылка, джинсы, сотовый телефон. Участники команды могут сами выбрать предмет, чей жизненный цикл они хотели бы изучить и представить.

Приложение 5.3. Примерный сценарий итогового общелагерного дела «Сохраним планету вместе»

Продолжительность дела – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; фонограммы музыкальных произведений в соответствии со сценарием; канцелярские принадлежности; карта исчезающих животных.

Предварительная подготовка: осмотр итоговых продуктов отрядов с целью внесения корректировок; подготовка мест для гостеваний.

Итоговое дело «Сохраним планету вместе» проходит в форме гостеваний и предполагает создание особенной атмосферы дружбы, открытости, семейных посиделок. Итоговое дело имеет общий старт и финал. Каждый отряд разделяется на микрогруппы и создает свой маршрут гостеваний, то есть определяет, к какому отряду какая микрогруппа идет. Каждый отряд за час до итогового дела вывешивает приглашение, в котором обозначает, с каким исчезающим животным будет проходить знакомство, поэтому ребята из других отрядов смогут выбрать, к кому пойти «в гости». Отряды могут расширить формат приглашения рекламной акцией.

Пример приглашения: «Случается, что даже грозному, суровому и быстрому зверю сложно выжить в современном мире. Зубр – самое тяжелое млекопитающее Европы и единственный дикий бык, который еще живет в Европе. Приглашаем тебя на нашу полянку, где ты поближе познакомишься с этим животным и вместе с нами придумаешь способы сохранения его численности».

Примерный текст ведущего для старта гостеваний: «В России обитают “самые-самые” животные в мире: самые быстрые, крупные, рогатые. Некоторые из них уже не раз пережили изменения климата, но современность не дает шансов приспособиться к жизни без помощи людей. Все они уже давно занесены в Красную книгу из-за браконьерства, вырубок, освоения земель, пожаров, загрязнения природы и глобального потепления. Одни подолгу ждут льда, другие погибают из-за вскрытия рек, а третьим негде жить или нечего есть. Но большинство животных погибает из-за нелегальной охоты. Ежегодно тысячи животных умирают, но пока что мы все можем спасти братьев наших меньших.

В мире и в нашей стране создано немало организаций, которые заботятся об окружающей среде и следят за популяциями животных. Каждая страна и международные организации разрабатывают различные законодательные акты, которые регламентируют деятельность человека в отношении животных и их среды обитания. Но в любой стране, к сожалению, находятся люди, которые своими действиями нарушают, прежде всего, законы природы и пагубно влияют на численность животного мира. Задача каждого ответственного гражданина и

настоящего человека – не допустить вымирания животных и растений и сделать все, что в его силах».

Каждый отряд в рамках гостеваний готовит свою площадку о выбранном животном, находящемся на грани исчезновения и декорирует место его обитания, отвечая на поставленные в вызове вопросы. При организации площадки отряду необходимо:

- придумать приветствие гостей;
- позаботиться, чтобы каждому «гостю» было удобно смотреть презентацию, а лучше всего – подготовить посадочные места по количеству участников;
- запланировать время для ответного слова «гостей» (в нашем случае это идеи экологических акций по сохранению популяции животного).

При оформлении площадки важно визуально обозначить место обитания: нарисовать горы, с помощью ткани обозначить водоем или зеленую поляну, использовать естественный ландшафт (поляна, окруженная деревьями) и т.д.

Рассказ о животном можно вести от имени известного ученого-зоозащитника (например, Николая Дроздова), самого животного, будущего поколения или от своего имени. Акцент делать на интересных фактах, причинах сокращения популяции и действиях человека в этом направлении. Площадка может быть представлена с элементами театрализации, а использование музыки и мультимедийного контента только усилит впечатление и содержание презентации.

Половину времени, отведенного для работы площадки, необходимо использовать для обсуждения идей по сохранению популяции представленного животного. Все идеи обязательно должны быть зафиксированы.

Приложение 5.4. Вечерний сбор отряда «Огромный мир возможностей и дружбы»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; сундучок (или копилка), монетки по числу участников; текст письма Саманты Смит; текст ответа Андропова от 25 апреля 1983 года в газете «Правда».

Предварительная подготовка: оформить место проведения; если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Вечерний сбор отряда «Огромный мир возможностей и дружбы» проводится на 5-й день смены и предполагает следующие **вопросы для обсуждения:**

1. Есть ли у вас знакомые, приятели или друзья из других регионов нашей страны?
2. Как вы считаете, что дает такая дружба, когда твой друг из другого региона или другой части света?
3. Как вы считаете, дружеские и неформальные контакты делают связь регионов и стран прочнее?
4. Как вы считаете, что самого ценного в такой дружбе?

Возможные выводы:

1. Дружба обогащает человека не материально, а знаниями, эмоциями и отношениями. Если ваш друг из другого региона или из другой страны, он дает вам возможность узнать язык, культуру, обычаи и традиции своего края.

2. Зная историю, традиции и культуру других регионов, наша связь внутри страны становится прочнее, зная это о других странах, мы становимся ближе друг к другу.

Вариант проведения

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Метод проведения вечернего сбора – рассказ-эстафета. В качестве эстафетной палочки могут быть сундучок (или копилка) и монетки. Называя ценности дружбы, участники по очереди складывают монетки в сундучок. По итогам сбора ведущий перечисляет ценности и делает вывод, что дружба – одна из самых главных ценностей, она делает наш мир прочнее и богаче.

В начале вечера ведущий рассказывает о детской дипломатии на примере двух маленьких девочек – Саманты Смит и Екатерины Лычёвой, сделавших отношения двух разных стран (США и Советского Союза) немного лучше.

80-е годы XX века: в разгаре гонка вооружений, обоюдный бойкот США и СССР Олимпийских игр в Москве и в Лос-Анджелесе соответственно, жесткое противостояние США и СССР. Проведенные в то время опросы среди школьников в СССР и США показали, что большинство из них было обеспокоено возможностью начала ядерной войны. И вот в ноябре 1983 года авторитетный журнал «Таймс» разместил на обложке фотонового Генерального секретаря ЦК КПСС Юрия Андропова, сменившего на этом посту Леонида Ильича Брежнева, и посвятил ему несколько статей, по содержанию вполне соответствовавших духу того времени.

Обычная 10-летняя девочка Саманта Смит, которой попал в руки этот выпуск, конечно, не могла понять, что это за страна – СССР, почему ее руководитель собирается вскоре развязать войну, и решила написать Андропову письмо, чтобы получить ответы на свои вопросы. Вот текст этого письма:

«Уважаемый мистер Андропов. Меня зовут Саманта Смит. Мне десять лет. Поздравляю Вас с Вашей новой работой. Я очень беспокоюсь, не начнется ли ядерная война между Советским Союзом и Соединенными Штатами. Вы за войну или нет? Если Вы против, пожалуйста, скажите, как Вы собираетесь помочь предотвратить войну? Вы, конечно, не обязаны отвечать на мой вопрос, но я бы хотела получить ответ. Почему Вы хотите завоевать весь мир или, по крайней мере, нашу страну? Бог создал мир, чтобы мы жили вместе и заботились о нем, а не завоевывали его. Пожалуйста, давайте сделаем, как он хочет, и каждый будет счастлив. Саманта Смит».

25 апреля 1983 года в газете «Правда» был опубликован ответ Андропова американской девочке. Это было прекрасное письмо про стремление к миру, про потери и ужасы, которые пережила наша страна во время Великой Отечественной войны, и о союзнчестве с США в военное время, и о том, что мы не хотим, чтобы ядерное оружие когда-либо было пущено в ход:

«... Именно поэтому Советский Союз торжественно, на весь мир объявил, что никогда – никогда! – не применит ядерное оружие первым ни против какой страны. И вообще мы предлагаем прекратить его дальнейшее производство и приступить к уничтожению всех его запасов на Земле. Мне кажется, что это – достаточный ответ на твой второй вопрос: “Почему вы хотите завоевать весь

мир или, по крайней мере, Соединенные Штаты?” Ничего подобного мы не хотим. Никто в нашей стране – ни рабочие и крестьяне, ни писатели и врачи, ни взрослые и дети, ни члены правительства – не хотят ни большой, ни “малой” войны. Мы хотим мира

– нам есть чем заняться: выращивать хлеб, строить и изобретать, писать книги и летать в космос. Мы хотим мира для себя и для всех народов планеты. Для своих детей и для тебя, Саманта».

В завершении послания Юрий Андропов пригласил Саманту приехать в СССР, чтобы самой убедиться в том, что в Советском Союзе все – за мир и дружбу между народами.

Письмо Саманты и ответ Андропова оказались в центре внимания международного сообщества. В июле этого же года Саманта вместе с родителями посетила нашу страну (все расходы взяла на себя советская сторона), и в течение двухнедельного визита маленький посол доброй воли Саманта Смит посетила Москву, Ленинград и лагерь «Артек» в Крыму. Поскольку Юрий Андропов в это время был тяжело болен, Саманта смогла пообщаться с ним только по телефону.

Как известно, через два года жизнь этой очаровательной девочки трагически оборвалась: Саманта Смит погибла в авиакатастрофе, когда возвращалась из Великобритании вместе со своим отцом.

После гибели Саманты Смит в 1985 году организация «Дети как миротворцы» предложила организовать ответный визит в США советской школьницы. Выбор предоставили советской стороне, поставив лишь два условия: девочка должна активно участвовать в борьбе за мир и не быть старше, чем была Саманта на момент гибели. В итоге, в 1986 на две недели в США отправилась московская школьница Катя Лычёва. Во время ее поездки пропагандой мира Катя посетила Вашингтон, Нью-Йорк, Сан-Франциско, штаб-квартиру ООН, Диснейленд, Центр управления полетами НАСА и встретила с президентом Рональдом Рейганом. Поездка широко освещалась советскими средствами массовой информации, и Катя стала известной в Советском Союзе, особенно среди школьников.

Эти две девочки стали символами детской дипломатии и дружбы, потому что они искренне любили свою Родину, верили в дружбу и мир между своими странами.

Далее ведущий дает возможность участникам ответить на вопросы. Ведущий подводит итоги.

Рекомендации: подготовить сундучок (копилку), монетки по числу участников.

Приложение 6.

Описание примерных сценарных ходов событий 6-го дня смены

Приложение 6.1 Примерный сценарий Старта дня, посвященного направлениям Движения: Культура и искусство «Сохраняй и вдохновляй!»; Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»

Продолжительность дела – 20 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; фонограммы русских народных песен, конверт с текстом вызова.

Предварительная подготовка: распечатать тексты литературных

произведений и репродукции картин для вызовов.

Эмоциональным зарядом дня может стать игра «Ручеек» по отрядам: участники делятся на пары и, держась за руки, поднимают их вверх. Кому-то пары не достается – он становится водящим. Его задача – пройти по подлинному «живому» коридору и выбрать себе напарника. Новая пара встает в конец «потока». Если количество детей в детском лагере и место проведения сбора позволяет, то игру можно провести сразу на всех участников, выстроив большой «ручеек». Игра проходит под русские народные песни.

После игры ведущий может предложить ребятам поблагодарить друг друга за игру, обняв соседа или пожав ему руку. Ведущий отмечает, что песни, игры, являясь частью культурного наследия нашей страны, объединяют и заряжают оптимизмом.

Знакомство с направлениями и проектами Движения. В рамках этого дня соединяются направления, связанные с культурным наследием и современными средствами коммуникации. Культура России составляет большую часть русского нематериального наследия. Она объединяет традиции многочисленных народов нашей страны, отражает исторические события, географические особенности, влияние других культур и мировоззрений. Сегодня медиа, или вся совокупность средств коммуникации, – это не только печатная пресса, фотография, кино, радио, телевидение, но и приложения для мобильных устройств, компьютерные игры, электронные книги, технологии виртуальной и дополненной реальности и многое другое. Два больших направления РДДМ «Движение Первых» дает возможность окунуться в мир российской культуры и искусств, проявить себя как автора, художника, мастера слова (табл. 10).

Таблица 10

Информация о флагманских проектах направлений Движения: Культура и искусство «Сохраняй и вдохновляй!»

Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»

№	Название флагманского проекта	Идея проекта
1.	Всероссийский проект «Музыка+»	Этот проект для подростков, которые занимаются музыкальным творчеством, пишут песни и музыку. Площадка РДДМ «Движение Первых» дает возможность юным авторам быть услышанными и выступить на большой сцене с известными исполнителями
2.	Всероссийский проект «Литературный марафон»	Это конкурсная площадка, направленная на популяризацию литературы и чтения. Участниками проекта являются команды, которые объединяются для съемки тизера (рекламного ролика) презентации книги, подчеркивающего особенности произведения, но не раскрывающего основных сюжетных моментов. Проект позволяет раскрыть творческие способности, умение работать в команде и находить нестандартные решения

3.	Всероссийский проект «Медиа Притяжение»	Это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект предполагает участие в образовательных курсах и демонстрацию своих навыков в рамках конкурсной составляющей. Подростки получают возможность пообщаться с профессионалами в сфере медиа и коммуникации, прокачать свои Soft Skills, смогут показать себя в качестве блогера и журналиста
----	---	--

Получение вызова – запуск вызова. Одним из вариантов получения конверта с вызовом (если нет возможности использовать QR-код) может быть литературная викторина. Отряд, который первым даст правильный ответ, первым получает конверт. В итоге все отряды смогут проявить себя. В зависимости от уровня и возраста детей, вопросы могут быть как открытые, так и закрытые.

Варианты вопросов теста:

1. Прежде чем дать герою повести «Шинель» фамилию Башмачкин, Николай Гоголь рассматривал и другой вариант. Какой?

- Лапоткин,
- Тишкевич,
- Шинелев.

Правильный ответ: Тишкевич. Имя Акакий означает «беззлобный, не делающий зла». Николай Гоголь планировал усилить это значение «тихой» фамилией Тишкевич, но в итоге остановился на Башмачкине.

2. Герой какого произведения Александра Пушкина должен был носить фамилию Островский – в честь исторического прототипа?

- «Капитанская дочка»,
- «Евгений Онегин»,
- «Дубровский».

Правильный ответ: «Дубровский». Островским Пушкин хотел назвать Владимира Дубровского. На мысль о романе, в котором главный герой – благородный разбойник, писателя натолкнула история дворянина с фамилией Островский. Тот лишился имения и стал промышлять грабежом, отдавая деньги бедным.

3. Угадайте автора и название произведения по отрывку: Вам не видать таких сражений!..

Носились знамена, как тени, В дыму огонь блестел,
Звучал булат, картечь визжала, Рука бойцов колоть устала,
И ядрам пролетать мешала Гора кровавых тел.

Правильный ответ: Михаил Юрьевич Лермонтов «Бородино». Произведение автор приурочил к 25-летию Бородинского сражения. В стихах нет ни одного выдуманного эпизода, что делает его еще ценнее.

4. Угадайте автора и название произведения по отрывку:

«Эх, тройка! Птица тройка, кто тебя выдумал? Знать, у бойкого народаты могла только родиться, в той земле, что не любит шутить, а ровнем- гладнем разметнулась на полсвета, да и ступай считать версты, пока не зарядит тебе в очи».

Правильный ответ: Николай Васильевич Гоголь «Мертвые души». Данное

произведение автор писал 17 лет. Считается, что сюжет произведения был подсказан Гоголю Пушкиным.

В рамках вызова данного дня каждый отряд получает конкретное произведение. Если говорить о литературном произведении, то объем текста должен быть небольшим, чтобы отряд смог за короткое время познакомиться с ним. Картины лучше всего передать отряду распечатанными в цвете или можно использовать репродукцию.

Примерный перечень литературных произведений:

- рассказы А.П. Чехова, К.Г. Паустовского;
- басни А.И. Крылова;
- сказки К.С. Ушинского;
- были Л.Н. Толстого и т.д. Примерный перечень картин:
- «Девятый вал», И. Айвазовский;
- «Бурлаки на Волге», И. Репин;
- «Богатыри», В. Васнецов;
- «Опять двойка», Ф. Решетников и др.

Приложение 6.2. ИгроТрек «Одно слово»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: набор фотографий с официального сайта, социальных сетей РДДМ «Движение Первых»; ватманы, флипчат или стенд.

Предварительная подготовка: выбор аудитории с возможностью организации работы по группам.

Целью данного ИгроТрека является развитие речевого мышления, развитие способности к речевому общению. ИгроТрек поможет создать атмосферу творчества, а также обозначить вопросы о понимании миссии и деятельности Движения, на которые можно ответить в течение оставшихся дней.

Первая игра. Эта игра требует небольшой подготовки, так как для нее понадобится набор фотографий с официального сайта, социальных сетей РДДМ «Движение Первых». На фотографиях должны быть запечатлены моменты участия детей в различных мероприятиях, положительные эмоции и командные форматы работы. Отряд разбивается на команды по 5 человек. Необходимо разложить фотографии и попросить команды выбрать по три фотографии, которые их привлекли. Когда все команды сделают свой выбор, им предлагается рассказать, что они видят на изображении, какие чувства оно вызывает и почему они его выбрали. Эта игра позволит ребятам еще раз окунуться в атмосферу деятельности Движения.

Вторая игра. Вожатый задает вопрос всем ребятам в отряде: «Прожив в смене уже 5 дней, ответьте сегодня на вопрос: «Что такое для вас РДДМ

«Движение Первых»? Выберите для себя одно слово, которое передаст содержание вашего ответа». Время на обдумывание – 3 минуты. После этого ребята озвучивают свой ответ, а вожатый записывает все слова на ватман. Далее вожатый делит отряд на команды по 3 человека. Задание для команды

– придумать крылатое выражение, используя слова-характеристики, придуманные в первой части игры. Под крылатыми выражениями понимаются лаконичные формулировки, отражающие деятельность РДДМ

«Движение Первых», которые можно будет использовать в продвижении

Движения среди детей и молодежи.

Приложение 6.3. Примерный сценарий итогового общелагерного дела АртБлог «Рекомендации от Первых»

Продолжительность дела – 1,5 часа.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; мультимедийное оборудование для демонстрации видеороликов; реквизит для фотозоны; фонограммы в соответствии со сценарием; костюмы, реквизит для выступлений отрядов; канцелярские принадлежности; сердца из бумаги или картона формата не меньше А2 по количеству отрядов.

Предварительная подготовка: просмотр итоговых продуктов отрядов с целью внесения корректировок; подготовка места выступления отрядов; репетиция выступлений отрядов.

АртБлог «Рекомендации Первых» – это пространство, где каждый может проявить себя, поделиться своим мнением и быть услышанным. При подготовке дела важно учесть все элементы, характерные для творческих мероприятий и событий: фотозона, «красная дорожка», вручение премий по номинациям, творческие номера, выступления приглашенных гостей и т.д.

Итоговые творческие продукты от отрядов необходимо заранее просмотреть, чтобы была возможность внести корректировки, если качество тизера или выступления будет невысоким. Смотр номеров также поможет грамотно выстроить последовательность выступлений отрядов.

Этапы проведения дела:

1. Сбор участников дела, работа фотозоны.

Инсталляциями для фотозоны могут быть баннеры (с направлениями деятельности Движения, названием итогового дела), тантамарески (постер с изображением персонажей книг или картин величиной в человеческий рост), «ожившие» герои произведений.

2. Вступительные слова ведущих:

«В течение дня каждый отряд проводил большую исследовательскую и творческую работу, чтобы докопаться до сути, разгадать культурный код, лежащий в основе полученного произведения русских мастеров. Пришло время показать итоги проделанной работы, дать свои рекомендации и восхититься шедеврами русских классиков – литературными произведениями и картинами.

Произведения Достоевского, Толстого, Грибоедова, Лермонтова, Пушкина переведены на разные языки мира. Серебряный век русской поэзии подарил человечеству прекрасных поэтов: Анну Ахматову, Сергея Есенина, Марину Цветаеву, Александра Блока, Валерия Брюсова и других. Советская эпоха также внесла свой вклад: имена Аркадия и Бориса Стругацких, Владимира Высоцкого, Евгения Евтушенко знают в разных уголках планеты. Характерные черты литературы России: глубокая проработка душевных переживаний героев, живописное описание природных пейзажей, исследование внутреннего мира человека.

«Последний день Помпеи» Брюллова, «Девятый вал» Айвазовского,

«Грачи прилетели» Саврасова... Список можно продолжать бесконечно. Эти картины впечатались в сознание каждого русского человека. Они известны

каждому из нас с детства. Они неотъемлемая часть русской культуры.

Имея в своем арсенале современные технологии и новые креативные идеи, молодое поколение по-своему популяризирует классические произведения, передавая их смысл».

3. Представление итогов коллективной работы по продвижению идей, заложенных в классических произведениях литературы и живописи, современными средствами медиа. В процессе представления рекомендуется чередовать видеопрезентацию и живые выступления отрядов.

4. Обсуждение выступлений. Участники объединяются по отрядам, обсуждая выступления других отрядов. Задача – определить самое яркое, содержательное, интересное выступление, поставив «лайк», то есть вручив большое сердце с отзывами. Главный критерий – кто из участников смог наиболее полно раскрыть культурный код, заложенный в произведении. Тизеры литературных произведений и творческие представления картин оцениваются отдельно друг от друга.

5. Церемония награждения, в рамках которого отряды обмениваются «лайками», отмечая творчество друг друга.

6. Итоговые слова ведущих резюмируют, что тема расшифровки культурного кода может быть продолжена ребятами по приезду домой через съемку блогов, создание лонгридов и записи подкастов. Опыт создания медиапродуктов на данную тему может быть использован в работе Движения.

Приложение 6.4. Вечерний сбор отряда

«Сохраняй лучшее и вдохновляйся культурой и историей страны»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; фотография крестецкой вышивки или предмет промысла региона; образцы произведений региональных деятелей культуры, информация о них.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора отряда; если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Вечерний сбор отряда «Сохраняй лучшее и вдохновляйся культурой и историей страны» проводится на 6-й день смены и предполагает следующие вопросы для обсуждения:

Вопросы для обсуждения:

1. Если вас попросят перечислить самые знаменитые достижения культуры нашей страны, что вы назовете?

2. А если я попрошу вас назвать такие же достижения культуры, но вашего региона, что вы назовете? А если вашего города или села? Хорошо ли вы их знаете? Знаете ли вы промыслы, художников, писателей своей малой родины?

3. Как вы считаете, кто должен просвещать вас по этим вопросам: семья, школа или вы сами?

4. Что бы вы хотели узнать о своем крае?

Возможные выводы:

1. Мы все с ходу можем назвать наших великих художников, писателей. Кто не знает Репина, Толстого, Чайковского? И это очень здорово, это правильно, именно это определяет культурный код россиянина. Но что мы знаем о своей малой

родине? Знаем ли мы культурный код своего края? Не всегда. А вместе с тем знание истоков, истории определяет знание всей страны, любовь к ней.

2. Интерес к своему краю должен быть у каждого человека. Конечно, и семья, и учителя дают знания об этом. Но искренний интерес, неподдельное любопытство – они дают увлеченность, любовь и наслаждение изучением культуры родной страны.

Вариант проведения

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Метод проведения – рассказ-эстафета, в качестве «эстафетной палочки» может использоваться фотография крестецкой вышивки или предмет промысла региона.

В начале обсуждения ведущий рассказывает об истории уникальной сквозной вышивки «крестецкая строчка»:

«Родиной крестецкой строчки считается деревня Старое Рахино Крестецкого уезда Новгородской губернии. С 1860-х годов местные крестьянки стали наносить особенные узоры на домотканое льняное полотно. Нити основы и утка подрезались и выдергивались из ткани, образуя просветы, наподобие сетки. Помимо льняной, вышивка выполнялась также и на ткани из хлопка или шелка. Она отличается строгими композициями ажурных и плотных геометрических орнаментальных форм (например, кружки, квадраты, звезды) на сквозном фоне, с четким рисунком, что достигается за счет плотного перевивания нитей основы катушечными нитками. Крестецкой вышивкой украшались предметы одежды, занавески, полотенца.

Недорогие и изящные изделия пользовались большим спросом у скупщиков, которые перепродавали их в больших городах. Надомный промысел крестецкой строчки распространился за пределы Рахинской волости только после 1890 года. Ныне стилизованная крестецкая строчка изображена на флаге Крестецкого муниципального района Новгородской области.

В СССР изделия с крестецкой вышивкой – скатерти, салфетки, покрывала, накидки и т.п. – изготавливались на фабрике «Крестецкая строчка». Но к 2015 году фабрика приходит в упадок, вышивальщицы увольняются, производство останавливается. В это время новым собственником предприятия становится русский предприниматель Александр Георгиев. Благодаря его усилиям, вере и любви к традициям и культуре родной страны были отремонтированы корпуса фабрики, приведены в порядок рабочие места. Возродился промысел, мастерство опытных вышивальщиц вновь стало передаваться молодым. Сегодня крестецкая строчка – это дизайнерская одежда, столовые принадлежности, постельное белье – красивый и качественный региональный российский бренд».

Ведущий спрашивает участников, есть ли у них подобные истории, когда возрождались забытые промыслы, художники переосмысливали знаменитые промыслы в своих произведениях или предметах культуры.

Рекомендации: подготовить образец крестецкой строчки, найти фотографии. Подготовить образцы произведений региональных деятелей культуры, информацию о них.

Приложение 7. Описание примерных сценарных ходов событий 7-го дня смены

Приложение 7.1. Вечерний сбор подведения итогов смены «Вместе в команде Первых!»

Продолжительность дела – 60 минут.

Необходимые ресурсы: свечка или фонарик; маленькие сюрпризы, характеризующие каждого участника как Первого, либо небольшие факты о каждом как о Первом.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора; если это костровое место, то заранее приготовить дрова.

Вечерний сбор отряда «Вместе в команде Первых!» направлен на подведение итогов смены, закрепление положительных эмоций от смены и основных смыслов смены. Вечерний сбор отряда предполагает следующие **вопросы для обсуждения**:

1. Как вы думаете, почему первым быть и трудно, и легко?
2. Была ли в вашей жизни ситуация, в которой бы вам помогла команда единомышленников? Что это за ситуация?
3. Легче ли предлагать и реализовывать идеи, если рядом команда? Есть ли у вас примеры?
4. Если бы вам предложили стать участником команды единомышленников – Движения Первых, какой бы был ваш ответ?

Возможные выводы:

1. Быть первым трудно, потому что ты – пример на других, но быть первым легко, потому что с тобой команда единомышленников.
2. Движение Первых – это равнение для других и это вектор движения вперед.

Вариант проведения:

Ведущий напоминает участникам правила вечернего сбора и основные события смены, благодарит их за участие в смене, отмечает вклад каждого.

Ведущий начинает рассказ, анализируя смену как уникальное сообщество Первых. Ведущий в конце смены возвращается к стихотворению Роберта Рождественского «Если вы есть – будьте первыми», которое звучало на самом первом огоньке смены. Педагог делает акцент на следующее четверостишие:

Как самое неизбежное
Взвалите ее на плечи.

Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!

Ведущий лично передает слово следующему выступающему, подводит итог его ответов на вопросы и дарит сюрпризку, сопровождая небольшим фактом из смены о выступающем как о Первом.

Рекомендации: можно приготовить маленькие сюрпризы, характеризующие каждого участника как Первого, либо небольшие факты о каждом как о Первом.