

**СМЕНИ  
ПЕРВЫХ**



**Программа  
профильной  
смены**

для организаций  
отдыха детей и их  
оздоровления по  
направлению  
деятельности  
Движения Первых

**«Патриотизм и  
историческая память»**

**«Время Первых:  
СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»**



Муниципальное бюджетное общеобразовательное  
учреждение  
Славнинская средняя общеобразовательная школа  
имени Н.П. Новожилова Торжокского района  
Тверской области  
(МБОУ Славнинская СОШ)

**Программа лагеря труда и отдыха  
«Движения Первых: СЛУЖИ  
ОТЕЧЕСТВУ!»**

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ .....	5
2. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ.....	8
3. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ.....	10
4. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ .....	14
ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ .....	14
4.1. Основные этапы смены.....	14
4.2. Механизмы реализации профильной смены .....	15
4.3. План профильной смены, формы работы, ключевые дела ..	19
ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ .....	20
ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ .....	20
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	68

## Введение

Программа тематической смены «*Служить Отечеству!*» (далее – Программа) направлена на обеспечение непрерывного образования, гражданско-патриотическое воспитание, а также развитие лидерских и коммуникативных качеств у детей в возрасте 8–15 лет. Она нацелена на воспитание уважения к историческому наследию, укрепление патриотических позиций молодёжи и повышение её готовности к активному участию служению народу и Отечеству.

*Актуальность Программы* в условиях современной действительности определяется сочетанием множества факторов, нивелирующих понятия «патриотизм» и «историческая память»: глобализация, недостаток исторического сознания, рост индивидуализма, ориентация на личные интересы, предпочтение космополитизма в ущерб национальной идентичности и пр. Эти и другие факторы общества потребления, формирование которого стало главным следствием глобализации, снижают воспитательный эффект патриотизма и разрывают цепь коллективной исторической памяти, играющей важную роль в поддержании и укреплении национальной идентичности, национальной культуры и того, как сами граждане воспринимают себя и свою историю.

Большое внимание в Программе уделяется ознакомлению с основными ценностями, деятельностью и проектами «Движения Первых», а также привлечению молодёжи к волонтерской, экологической, творческой, спортивной, научной и другой конструктивной деятельности. В Программе также подчёркивается важность русских традиционных духовно-нравственных ценностей, культурного наследия, истории, а также воспитания чувства принадлежности и ответственности по отношению к России и миру. Кроме того, Программа направлена на создание условий для личностного развития, самоопределения и самореализации участников на основе общественных ценностей и норм и поощряет их участие в работе основных подразделений «Движения Первых».

### **Нормативно-правовые основы Программы:**

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

- Конвенция о правах ребёнка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г., вступила в силу для СССР 15 сентября 1990 г.);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ;
- Федеральный закон «О молодёжной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 2.06.2021 № 400;
- Постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642.

## 1. ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

**Целью** Программы является *создание образовательных и воспитательных условий для формирования осознанной гражданско-патриотической позиции учащейся молодёжи, основанной на уважении исторического наследия России, принятии и понимании культурноисторических традиций, связывающих поколения её граждан, и повышении готовности к активному участию в созидательном процессе цивилизационного развития России.*

Входесменыучастникибудутиметьвозможность организовать и провести свои собственные творческие мероприятия,получитьопыт командной работы по написанию сценариев своих мероприятий, подготовке творческого проекта, экспертизе познавательной и творческой деятельности других участников.

Реализация цели предполагает решение ряда **задач**:

1. Сформировать целостное представление о российском патриотизме: в общем (в контексте цивилизационного развития и преемственности поколений) и в частности (военный патриотизм, патриотизм в науке, культуре, образовании, гражданском и духовном служении);

2. Содействовать пониманию специфических особенностей цивилизационного процесса развития России, знаний об исторических событиях и наиболее известных исторических деятелях России, жизненный путь которых был связан со служением Отечеству в самых разных сферах;

3. Сформировать активную гражданско-патриотическую позицию и готовность к служению Отечеству в материальной и духовной сфере, внутри и за пределами России;

4. Побудить молодых людей активно участвовать в жизни своих патриотических сообществ общероссийского и регионального уровня, поддержать и поощрить инициативы к общественно приемлемым формам гражданского участия, волонтерства, кураторства и наставничества по сохранению культурного и исторического наследия России;

5. Обеспечить осведомлённость участников Программы о деятельности «Движения Первых», о выборе направлений деятельности в рамках движения, об участии в конструктивной общественной деятельности и по созданию системы постоянного

взаимодействия между участниками и отделениями «Движения Первых».

### **Принципы Программы**

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

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

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

*Гуманизация* воспитательного процесса и личностно-ориентированный подход;

*Субъект-субъектное* взаимодействие участников Программы;

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

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

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

**Основные ценности Движения**, заложенные в основу профильной смены:

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

*Патриотизм.* Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

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

*Добро и справедливость.* Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей.



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

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

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

*Единство народов России.* Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

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

*Крепкая семья.* Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Уважают старших. Помогают младшим. Заботятся в семье о бабушках и дедушках.

*Развитие и образование.* В рамках смены акцентируется внимание на важности постоянного развития и расширения кругозора и компетенций участников.

### **Предполагаемые результаты реализации профильной смены:**

А) Формирование чувства национальной гордости и сопричастности (идентичности), готовности содействовать и демонстрировать гражданскую активность и (со-) участие, развитие лидерских качеств, развитие дисциплины и ответственности, а также содействие прочной индивидуальной и групповой связи с историей и культурой страны.

Б) Понимание и осознание значимости миссии, ценностей и направлений деятельности «Движения Первых» как для себя, так и для группы/ общества, государства, содействие знакомству с единомышленниками и конструктивной (созидательной) деятельности внутри «Движения Первых», с пониманием возможностей и ресурсов движения, готовности к перспективному сотрудничеству с региональными отделениями «Движения Первых».

В) Развитие устойчивых связей между взрослыми и детьми на основе взаимной вовлеченности, наставничества и кураторства, обеспечение постоянной педагогической поддержки участия детей в гражданскопатриотической деятельности на всех уровнях.

**Ожидаемые результаты** могут быть рассмотрены *на личностном уровне* (характеристика уровня компетентности участника программы: имеет собственную гражданско-патриотическую позицию, уважает историческое наследие России, принимает культурно-исторические традиции, готов к активному участию в созидательном процессе цивилизационного развития России, владеет знаниями о ценностях и направлениях деятельности Движения Первых, знаниями, умениями, навыками организаторской деятельности; владеет проективными умениями, необходимыми для участия и организации различных видов деятельности, владеет коммуникативными навыками, навыками командной работы, навыками самоорганизации, самопрезентации, планирования работы).

Конечный результат может быть рассмотрен на *уровне конкретного образовательного учреждения* (формирование первичных отделений Движения и увеличение активных его участников; повышение активности участников программы, изменение позиции от зрителя и исполнителя до организатора и автора собственного проекта, повышение качества организуемых мероприятий и реализуемых программ и проектов).

Конечный результат может быть также рассмотрен на *региональном уровне* (включение участников Программы в деятельность региональных отделений Движения Первых, участие в разработке и реализации социально значимых проектов патриотической направленности для детей и молодежи области).

## 2. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

Программа рассчитана на детей от 8 до 15 лет (максимальный возраст – 17 лет), в том числе лидеров первичных отделений «Движения Первых», заинтересованных в «Движении Первых» участников, а также ребят, не входящих в «Движение Первых», но интересующихся профильными видами деятельности в рамках стратегической программы Движения.

**Возрастные особенности детей 8-10 лет:** переход от игровой деятельности к учебной, развитие произвольности внимания, памяти, словесно-логического, понятийного мышления, развитие познавательного интереса (от «любопытства» к «любопытности»), формирование позиции школьника и умения учиться, формирование самооценки. Детей отличает подвижность, энергичность, впечатлительность. Они любят приключения и активные игры, начинают искать героев среди тех людей, которых видят, о которых читают.

Развивается самоконтроль и саморегуляция. Активно развивается социальный, эмоциональный интеллект. Взрослый является авторитетом. Ориентированы на значимого взрослого. При этом формируется мировоззрение, ребёнок начинает иметь собственную точку зрения.

**Возрастные особенности подростков 11-15 лет:** учебная деятельность перестаёт быть ведущей, на первый план выходят эмоционально-насыщенные контакты со сверстниками, мнение взрослого постепенно обесценивается, на фоне развития рефлексивных способностей происходит переоценка ценностей, построение собственной идентичности), идёт активное познание себя, своих возможностей, способностей, интересов. Зона ближайшего развития подростков и старшекласников предполагает сотрудничество со взрослым в пространстве проблем самосознания, личностной самоорганизации и саморегуляции, интеллектуальной и личностной рефлексии. Возникает чувство взрослости. Активность подростка, его стремление к общественно значимой деятельности служат основой для овладения научными знаниями, формирования практических умений и исследовательских навыков. Основной мотив деятельности подростка – возможность проявить свою самостоятельность, ответственность, получить оценку своих возможностей значимым окружением. Включение подростков в исследовательскую деятельность должно опираться на реальную значимость этой деятельности, пользу для окружающих людей и общества в целом.

**Старшеклассник (период ранней юности с 15 до 17 лет)** входит в новую общественную ситуацию при переводе из средней школы в старшие классы или в новые учебные заведения. Это новый образ жизни, выбор профессии, референтных групп людей. В этот период ключевое значение приобретает ценностно-ориентационная

активность, которая обусловлена стремлением к независимости. В этот возрастной период человек сконцентрирован на собственной личности, ориентирован на самопознание и самовоспитание.

Чтобы справиться с задачами собственного развития, старшеклассникам необходимо иметь для этого достаточный ресурс, который частично основан на опыте и способностях, приобретенных в детстве, а частично – на появляющихся уже в период взросления. В результате интеллектуального созревания возникает особая форма самосознания – рефлексия.

### **3. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ**

Настоящая Программа оперирует следующими определениями «патриотизма» и «исторической памяти», на понимании которых выстроена логика и содержание основных мероприятий.

**Патриотизм** – это сознательно и добровольно принимаемая гражданами позиция, основанная на готовности служить интересам своей страны, её гражданам, гордиться и защищать её духовное наследие и материальное богатство, вносить свой вклад в улучшение своей нации, будь то посредством военной и государственной службы, волонтерства, наставничества, другой гражданской активности или поддержки национальных интересов внутри страны и за её пределами. Готовность как внутреннее смысловое содержание патриотической позиции, предполагает чувство долга, преданность благополучию и процветанию своей страны. В Программе идея патриотизма преломляется в готовности понимать (познавать), участвовать и мотивировать других к участию в разных формах гражданско-патриотической активности.

**Историческая память** – это коллективное понимание, интерпретация, сохранение и воспроизводство исторических знаний и опыта внутри общества или группы. Оно включает в себя сохранение исторических фактов, повествований и значений событий прошлого, а также культурных, социальных и эмоциональных аспектов, связанных с ними. Историческая память формирует и влияет на идентичность, ценности и взгляды отдельных людей и сообществ. В Программе идея исторической памяти реализуется через обращение к традициям прошлого, историческим личностям, проявившим свой патриотический долг служения Отечеству в разных сферах (образование, наука, военное дело, изобразительное искусство, музыка, дипломатия и др.).

В основе смыслового концепта Программы лежит **идея служения** Отечеству, интересам государства и общества, основанная на готовности к активной гражданско-патриотической деятельности.

Идея служения преломляется на опыте исторических личностей, патриотическое служение которых иллюстрируется на примере разных сфер общественной жизни (военное дело, дипломатия, государственная служба, образование, духовная и материальная культура, наука, искусство). Биографии исторических деятелей служат ценностно-смысловыми примерами, способными вдохновлять и мотивировать к активной созидательной деятельности. Изучая жизненный путь и примеры патриотического служения исторических личностей, дети могут получить ценную информацию о качествах, ценностях и добродетелях, которые помогли этим людям преодолеть трудности и совершить подвиг на благо своего народа и Отечества. Биографический материал, среди прочего, иллюстрирует примеры настойчивости, усердия, лидерства, сочувствия и инноваций. Биографии также формируют более глубокое представление об историческом и культурном контексте, позволяя участникам смены понять факторы, которые повлияли на людей и их решения. Они открывают окно в разные эпохи, общества и обстоятельства, расширяя понимание человеческой природы и сложностей мира.

На примерах исторических личностей участникам демонстрируются разные области и сферы служения Отечеству:

- Служба в вооружённых силах для защиты и защиты национальной безопасности.
- Работа на государственной службе в качестве политика, государственного служащего или дипломата, вносящего свой вклад в благосостояние и развитие страны.
- Проведение научных исследований и внедрение инноваций для продвижения знаний, технологий и прогресса в различных научных областях.
- Обучение и формирование сознания будущих поколений, подготовка их к тому, чтобы стать ответственными гражданами.
- Оказание медицинской помощи и услуг для обеспечения благополучия и здоровья граждан.

– Участие в общественных работах и благотворительной деятельности для поддержки местных инициатив и помощи нуждающимся группам населения.

– Помощь незащищённым слоям населения, решение социальных проблем и содействие социальной справедливости внутри страны.

### **Описание основных идей, подходов к реализации воспитательной работы в рамках лагерной смены:**

Методологическую основу Программы составляет *деятельностный подход* к воспитанию (*Рубинштейн С.Г., Леонтьев А.Н., Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов*), который фокусируется на формировании и развитии активной личности ребёнка, обладающей необходимой мотивацией и способностью самостоятельно организовать себя, процесс познания и свою практическую деятельность. Он ориентирован на создание условий для самоопределения и социализации ребёнка на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе норм и правил поведения в интересах человека, семьи, общества и государства. Этот подход основан на признании того, что воспитание наиболее эффективно, когда дети активно участвуют в решении значимых задач и имеют возможность применять свои знания в реальных условиях. Он также подчёркивает важность сотрудничества, критического мышления, творческой самореализации.

Реализация деятельностного подхода в контексте смены предполагает осознанное принятие участниками идей «Движения Первых», значимыми среди которых в соответствии с целевыми установками настоящей Программы являются:

1. *Идея преданности и готовности к патриотическому служению* своей стране в разных сферах деятельности;

2. *Идея гражданской активности и ответственности по отношению к участию в демократических процессах* (волонтерство, общественная деятельность, труд);

3. *Идея защиты своей страны от внутренних и внешних угроз*, будь то посредством военной службы или других форм защиты, обеспечивая безопасность своих сограждан;

4. *Идея содействия межнациональному единству и культурному многообразию народов России* (уважение национальных культур, языков, традиций, точек зрения);

5. *Идея сохранения и развития национальной идентичности* (гордость за достижения, историю, традиции и символы своей страны);

6. *Идея содействия цивилизационному прогрессу* (содействие процветанию и развитию своей страны, будь то посредством инноваций, предпринимательства, образования или других средств, которые способствуют благополучию российского общества);

7. *Идея уважения и поддержки конституционно-демократических принципов России* (принятие и поддержка свободы, равенства, справедливости и прав человека).

#### **Условия реализации профильной смены:**

1. Осознание всеми участниками образовательно-воспитательного процесса цели Программы, соответствие их возрастным потребностям и ожиданиям.

2. Доступность материальных и технических ресурсов, необходимых для эффективной реализации Программы, включая подготовку педагогов, учебные материалы, помещения и инфраструктуру.

3. Квалифицированные и мотивированные педагоги, компетентные и опытные, обладающие предметными знаниями, педагогическими навыками.

4. Вовлечение различных заинтересованных сторон, включая родителей, руководства «Движения Первых», органов образования и соответствующих организаций дополнительного образования, может повысить эффективность и устойчивость Программы.

5. Регулярный мониторинг и оценка прогресса, текущих и итоговых результатов позволяют совершенствовать Программу, выявлять проблемы и принимать решения на основе фактических данных.

6. Обеспечение равного доступа к программе для всех учащихся, независимо от их социально-экономического происхождения, пола, способностей или других факторов.

## 4. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ

### ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

#### 4.1. Основные этапы смены

В структуре смены следующие **смысловые этапы**:

**1 этап – организационный период.** Это этап организационного оформления первичных коллективов (определение целей, задач смены, работа на сплочение отрядов, определение перспектив деятельности) – **1-3 день смены.**

Отрядные дела на данном этапе являются основным средством формирования коллектива, его сплочения: КТД, в том числе малые формы, игры, огоньки знакомств, организационные сборы отряда и др.

Общелагерные дела. В начале смены массовые дела отвечают целям и задачам организационного периода и работают на формирование первичных коллективов (отрядов), обеспечивают участие детей в той деятельности, которая им предлагается (включение в деятельность на когнитивном и эмоциональном уровне): общие сборы лагеря, вечер знакомств, ритуалы, линейка открытия смены, классные встречи. В роли организатора выступает педагогический отряд, задавая образец, эталон для отрядов.

**2 этап – основной период (4-12 дни смены).** На нем реализуется программа образовательной и воспитательной деятельности профильной смены. Идет активная деятельность отрядов по подготовке дел; реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых на уровне отрядной и общелагерной деятельности. Основными формами работы являются игры на взаимодействие, выявление лидеров; тематический огонёк; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; квиз; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; квест; анализ дня; сбор; парад; иммерсивная экскурсия; выставка; отряд в гостях у отряда.

**3 этап – итоговый период (13-14 дни смены).** На этом этапе планируется подведение итогов деятельности и построение перспектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в деятельности Движения; организация групповой и индивидуальной рефлексии участников смены; создание позитивного настроения на новые



встречи и совместные проекты уже в рядах Движения. Формы работы: прощальный огонёк; линейка закрытия; вожатский концерт; дискотека.

## 4.2. Механизмы реализации профильной смены

Формирование системы внедрения патриотических ценностей и историко-культурных знаний через разработку групповых коллективно-творческих мероприятий участниками Программы («отрядами»). Отряды формируются в начале смены по организационным спискам. В каждом отряде самими участниками выбирается командир (к концу первого дня, посредством группового обсуждения на первом «огоньке»).

Каждый день связан с одной **исторической личностью** (*Пётр Великий – морское дело, Юрий Гагарин – космонавтика, Александр Пушкин – литература, Галина Уланова – хореография, Георгий Жуков – военное дело, Михаил Ломоносов – наука, образование, Фёдор Шляпин – музыка, Александр Горчаков – дипломатия, Александр Роу – кинематограф, фольклор, сказки, Римма Иванова – милосердие, благотворительность, Марина Цветаева – поэзия, Дмитрий Босый – труд, труженики тыла*), чье служение интересам Отечества в конкретной сфере является патриотическим примером. В первый день смены в игровой форме происходит распределение и закрепление за каждым отрядом одного-двух памятных дней, посвящённых двум историческим деятелям. Это происходит в первый день Программы в форме игрового аукциона. Каждый лот аукциона, связанный с исторической личностью, позволяет участникам в перспективе получить больше почётных орденов. Итогом является демонстрация орденов на последнем параде, который завершает смену.

Первые три отряда-победителя, набравшие за 1-2 дня смены больше баллов, на историческом аукционе 2-го дня выбирают лоты первыми. В ходе реализации Программы смены отряды самостоятельно готовят сценарий (по разработанным на каждый день методическим рекомендациям), организуют и проводят, оценивают результаты двух тематических, общих для всех мероприятий. По итогам оценивания отряд организаторов распределяет между остальными ордена 1, 2, 3-й степени.

### **Система стимулирования**

**Орден** – особый знак отличия, выдаваемый за качественное исполнение технического задания. У каждого тематического дня смены

есть свои «ордена» имени той или иной исторической личности, которой посвящён день. Орден – средство фиксации качественных групповых достижений и одновременно средство стимулирования познавательной и творческой активности участников.

Индивидуальные достижения участников внутри отряда (по итогам анализа дня) фиксируются знаком ордена или **медалью**. Их распределение зависит от признания уровня вовлеченности и активности отдельных участников в групповые творческие дела.

Вручение орденов – церемония начала тематического дня, адекватная система стимулирования активности и учёта групповых достижений участников предыдущего дня, средство поощрения инициативности, ответственности и самостоятельной деятельности участников. Ордена группой организаторов мероприятий вручаются каждый раз на утренней линейке по итогам предыдущего тематического дня.

*Ордена изготавливают участники самостоятельно внутри каждого отряда!*

Система орденов:

- Орден Петра Великого – *морское дело*
- Орден Юрия Гагарина – *космонавтика*
- Орден Александра Пушкина – *литература*
- Орден Галины Улановой – *хореография*
- Орден Георгия Жукова – *военное дело*
- Орден Михаила Ломоносова – *наука, образование*
- Орден Фёдора Шаляпина – *музыка*
- Орден Александра Горчакова – *дипломатия*
- Орден Александра Роу – *кинематограф, фольклор, сказки*
- Орден Риммы Ивановой – *милосердие, благотворительность*
- Орден Марины Цветаевой – *поэзия*
- Орден Дмитрия Босыя – *труд (труженики тыла)*.

#### **Общие критерии оценивания**

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

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

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

4. *Командная работа*: оценивается слаженность командной работы.

5. *Включенность аудитории*: оценивается заинтересованность других участников и организационная эффективность мероприятия.

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

Реализация профильной смены предполагает воспитательный и образовательный компоненты.

#### ***Воспитательный компонент профильной смены***

Формируемая у участников смены **гражданско-патриотическая позиция** преломляется как на личном, так и на групповом уровне. На личном уровне она реализуется посредством погружения в историю и культурное наследие России, в изучение опыта исторических личностей, что само по себе содействует индивидуальному пониманию мотивации патриотических поступков известных людей России, объясняет сложные исторические события через биографии и деятельность людей прошлого, выступает смысловым и ценностным образцом, способным регулировать поведение ребёнка в настоящем.

На групповом уровне профильная смена формирует готовность к групповому взаимодействию, основанному на ценностях и традициях России. Групповые мероприятия способствуют единению, взаимной поддержке и коллективному принятию общих норм поведения, менталитета, национальной идентичности, историко-культурной самобытности через коллективную принадлежность и совместное действие, подчинённое общей цели.

Реализация Программы предусматривает наличие дел, обеспечивающих поддержку **здоровья детей** (зарядка, Праздник спорта, «Молодецкие забавы» и т.д.).

Предусмотрена также реализация деятельности, обеспечивающей **безопасность детей и профилактику девиантного поведения**, включающая в себя разработку и внедрение правил и норм поведения для детей, развитие навыков коммуникации, эмоционального интеллекта, управления конфликтами, принятия решений и других навыков, которые помогут ребятам справляться с трудностями и преодолевать возникающие проблемы в общении, непрерывный мониторинг и оценку ситуации в лагере с целью своевременного выявления проблемных ситуаций и принятия мер по их решению, демонстрацию положительных ролевых моделей со стороны взрослых в лагере, оказание консультативной поддержки участникам смены со стороны вожатых, сотрудничество с родителями.

### ***Образовательный компонент профильной смены***

Образовательный компонент смены основан на традициях исторической памяти, преломляемых в фактах **биографии великих исторических личностей**, внёсших свой вклад в патриотическое служение Отечеству в разных сферах (дипломатия, военное дело, образование, наука, художественное искусство, культура и др.). Основные дни посвящены той или иной исторической личности. Команда участников, организаторов тематического дня самостоятельно разрабатывает и реализовывает его сценарий, учитывая методические рекомендации для профильной смены. Для подготовки сценариев участники вовлекаются и организуют процесс познания (собирают информацию, анализируют, актуализируют для сценария тематического дня, представляют остальным участникам через формулирование технического задания). Работа над сценарием тематического дня, равно как и работа по выполнению технического задания, организуется на образовательных площадках. Дополнением к ним являются образовательные и формирующие поисковые, аналитические, репрезентативные навыки, образовательные мастер-классы.

## 4.3.

## План профильной смены, формы работы, ключевые дела

<p style="text-align: center;"><b>1 день</b></p> <p><b>Открытие программы</b> <b>«Патриотизм и историческая память: Служить Отечеству!»</b> (общее представление программы и тематических дней) <i>МФР «Галерея живых картин»</i> <i>КТД «Клуб весёлых и находчивых»</i> ОГОНЁК</p>	<p style="text-align: center;"><b>2 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Александра Невского</b> <b>ИСТОРИЯ</b></p> <p><i>Интеллектуальная игра «История России»</i> <i>«Исторический аукцион»</i> ОГОНЁК</p>	<p style="text-align: center;"><b>3 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Петра Первого</b> <b>МОРСКОЕ ДЕЛО</b></p> <p><i>«Вперёд, Пётр! Творческое путешествие во времени»</i> <i>Дискотека: «С Петром на одной волне»</i> (морская тематика) ДИАГНОСТИКА</p>
<p style="text-align: center;"><b>4 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Юрия Гагарина</b> <b>КОСМОНАВТИКА</b></p> <p>Маршрутная игра: <i>«Гагарин. Первый в Космосе»</i> <i>Просмотр фильма: «Гагарин. Первый в космосе» (Россия, 2013)</i> ОГОНЁК</p>	<p style="text-align: center;"><b>5 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Александра Пушкина</b> <b>ЛИТЕРАТУРА</b></p> <p><i>Театральный вечер: «В сени дуба»</i> ОГОНЁК</p>	<p style="text-align: center;"><b>6 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Галины Улановой</b> <b>ХОРЕОГРАФИЯ: ТАНЦЫ</b></p> <p><i>Танцевальная общелагерная игра «Зажигаая звёзды»</i> ОГОНЁК</p>
<p style="text-align: center;"><b>7 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Георгия Жукова</b> <b>ВОЕННОЕ ДЕЛО</b></p> <p>Тематическая игра: <i>«Наследники Победы»,</i> Военно-спортивная игра <i>«Зарница»</i> Дискотека: <i>«Солдаты на завалинке»</i> (военная тематика)</p>	<p style="text-align: center;"><b>8 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Михаила Ломоносова</b> <b>ОБРАЗОВАНИЕ</b></p> <p><i>Интеллектуальная игра: «Везде исследуйте всечасно, что есть велико и прекрасно»</i> ОГОНЁК</p>	<p style="text-align: center;"><b>9 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Фёдора Шляпнина</b> <b>МУЗЫКА</b></p> <p><i>Музыкальный вечер: «Наши голоса»</i> ОГОНЁК</p>
<p style="text-align: center;"><b>10 день «Быть с Россией»:</b> (тематический день)</p>	<p style="text-align: center;"><b>11 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Александра Горчакова</b> <b>ДИПЛОМАТИЯ</b></p> <p>Общелагерное мероприятие (дебаты): <i>«Искусство дипломатии»</i> Дискотека: <i>«Музыка и танцы народов России»</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>12 день</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День Александра Роу</b> <b>СКАЗКИ</b></p> <p>Общелагерный кинофестиваль <i>«Русские народные сказки»</i> ОГОНЁК</p>

<p><b>13 день</b>  <b>День Риммы Ивановой</b>  <b>МИЛОСЕРДИЕ,</b>  <b>БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ</b>  Проектный интенсив:  «Быть волонтером – значит  делать!»  Дискотека: «Я, Ты, Он,  Она – вместе дружная  семья»</p>	<p><b>14 день</b>  «Быть в Движении»  (тематический день)  <b>17 день</b>  <b>ПОДВЕДЕНИЕ</b>  <b>ИТОГОВ:</b>  <i>Торжественный парад:</i>  «Тысячелетие России»  <i>Конкурс талантов:</i>  «Талантами полнится  Земля Русская»  <i>Участие в проекте</i>  «Хранители истории»</p>	
---	---	--

*Приложение 10*  
**ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ**  
**ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ**

***В результате освоения Программы участник сможет:***

- Организовывать и провести внеурочное классное мероприятие.
- Организовать и координировать работу группы по подготовке школьного мероприятия («Совет дела») – организовать работу детского объединения, спланировать совместную деятельность, выступить инициатором и организатором событий в объединении.
- Выстроить и поддерживать коммуникацию с первичными отделениями «Движения Первых», участниками движения на региональном и всероссийском уровне.
- Выражать готовность и принимать участие в организации волонтерской работы по направлениям гражданской и патриотической работы.
- Улучшить собственные результаты учебной деятельности по истории и обществознанию.
- Разработать и реализовать проекты спортивной направленности (он придет с готовым проектом для школьного спортивного клуба), стать соорганизатором спортивных состязаний

по разным видам спорта (футбол, волейбол, шахматы, настольный теннис); сможет выступить судьёй школьных соревнований.

– Организовать и провести конкурсные программы (творческие, танцевальные, спортивные).

– Стать организатором военно-спортивных игр или игр на местности.

– Провести досуговое мероприятие для своего класса.

– Освоить и использовать методику подвижных игр для младших ребят и сверстников.

***Форматы и формы работы, которые ребёнок осваивает в течение смены:***

– КТД – коллективное творческое дело;

– Спортивные эстафеты;

– Подвижные игры;

– Спортивные состязания по разным видам спорта;

– Игра на местности, Зарница;

– Шествие / парад;

– Зарядка;

– Конкурсная программа;

– Концерт;

– Дискуссия;

– Маршрутная игра, квест;

– Интеллектуальная игра;

– Беседа;

– МФР – малая форма работы.

***Какое разнообразие форматов работы ребёнок увидит и сможет применить?***

– Коллективная творческая деятельность;

– Проектная деятельность (создание и реализация проекта);

– Работа в команде / в коллективе;

– Работа в сводных временных группах – советах дела; – Индивидуальное и групповое соревнование; – Попробует себя в разных ролях.

# Приложения

## Методические материалы для организаторов смены

Приложение 1

### «Мозговой штурм»

Мозговой штурм или, как его ещё называют, брейнсторминг, – это методика коллективного поиска решений. Суть в том, что участники смены собираются и вслух думают над конкретной задачей. Каждый высказывает свою идею, в результате чего и рождается наилучший вариант.

Этот метод разработал Алекс Осборн в 1940-х гг. для того, чтобы получить максимальное количество вариантов решения задачи. Американский рекламщик предположил, что основная причина отсутствия нестандартных идей – страх публичной оценки. Люди боятся озвучивать свои мысли, потому что могут столкнуться со скептическим мнением других людей и даже с насмешками.

Метод брейнсторминга включает три этапа:

- Постановка проблемы.
- Генерация идей.
- Отбор, систематизация и оценка идей.

Рассмотрим подробнее каждый из этапов.

#### **Постановка проблемы**

Чётко и лаконично сформулируйте задачу, которую необходимо решить при помощи мозговой атаки.

Заранее сообщите сотрудникам проблему, которую предстоит обсудить. В этот момент запускаются мыслительные механизмы – они будут работать в фоновом режиме.

Назначьте руководителя, который будет управлять процессом брейнсторминга. А участников разделите на две группы:

- первая генерирует идеи; – вторая оценивает результаты.

В первую группу отбирайте людей с творческим мышлением и умением нестандартно подходить к решению задач. Эти качества не всегда бывают очевидны, так как многие стесняются показывать свой креативный склад ума. Поэтому организатору важно научиться присматриваться к участникам и распознавать в них потенциал.

#### **Генерация идей**



Когда группа набрана, задача поставлена, можно переходить к мозговому штурму, то есть генерации идей. Руководитель должен управлять группой и направлять ход дискуссии. Расскажите участникам о правилах этой методики. Главное – чтобы они не критиковали идеи друг друга. Обязательно выберите человека, который по ходу дискуссии будет записывать все высказанные идеи. Делайте это в удобном для вас формате, но лучше вести запись в электронном виде.

Что ещё потребуется на этапе генерации идей при встрече в очном формате:

- отдельная комната, где сотрудников никто не будет отвлекать;
- доска или интерактивный экран, где руководитель сможет построить график или сделать другие наброски по теме;
- блокноты с ручками или электронные девайсы, чтобы участники могли делать быстрые заметки;
- необязательный, но желательный пункт – видео- или аудиозапись.

Так вы сможете вернуться к дискуссии и переслушать нужный момент.

### **Отбор, систематизация и оценка идей**

Лишь через несколько дней после мозгового штурма переходите к последнему этапу – систематизации и оценке идей. Когда все идеи собраны, передайте их второй группе. Определите критерии оценки, в соответствии с которыми участники будут оценивать результаты брейнсторминга.

Возможные критерии оценки:

- практическая реализация;
- новизна;
- актуальность;
- невысокие затраты на реализацию; – креативность; – уникальность.

После глубокого анализа выберите наилучшие решения и приступайте к их реализации.

### **Правила мозгового штурма:**

1. Нельзя осуждать и критиковать чужие идеи.
2. Участников надо настроить на то, чтобы они предлагали самые невероятные решения, которые могут прийти на ум.

3. Важно обсудить максимальное количество идей в надежде, что количество перейдёт в качество.

4. Участники должны дополнять, интегрировать и развивать идеи, которые были озвучены другими.

### ***Современные инструменты для мозгового штурма***

Групповой мессенджер, Chanty, Brosix, Spike, Rocket.Chat, Glip, Convo

Приложение 2

## **Организация работы площадок по подготовке тематического дня**

1. Сбор отряда и распределение ролей в команде:

- генератор идей (придумывает новые решения, умеет справляться с нестандартными ситуациями);
- аналитик-стратег (оценивает новые идеи, мониторит промежуточные результаты и ход общей работы);
- психолог (решает конфликтные ситуации, способствует эффективному решению спорных вопросов);
- координатор (регулирует процесс работы, подталкивает отряд в нужном направлении);
- исполнитель (м.б. несколько – творческая группа, реализующая идею);
- критик (ищет недочёты проекта, сообщает о них отряду);
- таймер (следит за временем);
- презентёр (технически оформляет общие результаты групповой работы);
- спикер (озвучивает результаты общей работы);

2. «мозговой штурм» – формулирование и оформление основных идей для будущего сценария.

3. Формулирование технического задания другим отрядам.

4. Оформление пространства и написание сценария.

5. Поиск и организация работы ведущих.

6. Подведение итогов мероприятия и распределение ордена 1,2,3 степени между отрядами-участниками.

7. Вручение орденов участникам на утренней торжественной линейке.

## «Вперёд, Пётр!: Творческое путешествие во времени»

### **Цели:**

*Образовательная:* знакомство и исследование роли и значения личности Петра I в истории России, а также его вклада в развитие военноморского дела.

*Развивающая:* развитие познавательной активности, интереса и инициативы, развитие коммуникативных навыков, способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважение к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

### **Задачи:**

1. Разделить участников на группы и представить себя в качестве исторических исследователей.
2. Изучить предоставленные материалы о Петре Великом и его вкладе в развитие военно-морского дела.
3. Придумать и разыграть миниатюру, отражающую основной смысл заданной темы.
4. Подготовить и провести представление, где каждая группа презентует свою работу о Пётре I.
5. Провести обсуждение после каждой миниатюры, где все команды выражают своё мнение о Петре I и его деятельности.
6. Завершить мероприятие научным круглым столом, где участники обмениваются мыслями, задают вопросы другим группам и подводят итоги групповой творческой деятельности.
7. Оценить и подвести итоги мероприятия, выделить лучшие работы и достижения участников.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

### **Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации;
- ватманы, бумага – для оформления локации и выполнения заданий командами;
- канцелярские принадлежности.

**Локация:** актовый зал (помещение со сценой).

**Оформление:** оба этапа мероприятия будут проходить в одной локации. Оформление места проведения мероприятия должно отражать его тематику (развитие морского дела при Петре Великом), а также погружать в атмосферу петровской эпохи.

1. Создание атмосферы, связанной с морской тематикой:

– развесить сине-белую ткань («Андреевский флаг»; «морское пространство»);

– разместить на сцене рисунки любых объектов, связанных с тематикой. Например, корабли, пушки, якорь, штурвал и др.;

2. Подобрать соответствующий реквизит и символы. Например, карты, компас, стол штурмана и др..

3. Подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Петра I и его деятельностью.

Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с личностью Петра Великого. Отряду, которому досталась личность Петра, необходимо подготовить презентацию, отражающую важнейшие направления деятельности данной исторической личности. При планировании выступления необходимо учитывать специфику темы – «Морское дело». Необходимо подчеркнуть, какой вклад внёс Петр I в развитие военноморского флота России.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды, а также получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

**Второй этап** мероприятия предполагает представление творческих работ и совместное обсуждение. **Ход мероприятия.**

1. Необходимо разделить детей на несколько групп (деление происходит в соответствии с количеством отрядов).

2. Познакомившись с личностью Петра I в завершении первого этапа, каждый отряд поочерёдно выбирает темы задания, которые представлены в *приложении*.

3. Отрядам предлагается представить себя в качестве разных команд исследователей-историков и совершить путешествие во

времени. Им предстоит самостоятельно найти информацию и подробнее узнать о конкретном аспекте развития военно-морского дела в России при Петре I. Полученную отрядом информацию необходимо представить в виде небольшой театральной постановки, которая в творческой форме отразила бы выбранную отрядом тему.

Во время разработки спектакля или презентации участники должны учиться работать в команде, делиться идеями, обсуждать и принимать решения вместе.

4. Подготовка миниатюр происходит в специально отведённое время между первым и вторым этапами. По окончании подготовки проводится театральное представление, где каждый отряд демонстрирует результаты проделанной работы.

**Время выступления одной команды – не более 5 минут.**

5. После представления проводится совместное обсуждение, где представитель каждого отряда подводит итог того, что они узнали о роли Петра I в развитии военно-морского дела, а также делятся своим впечатлением о личности и деятельности Петра. Подводятся итоги процесса творческой деятельности.

**Список тем для творческих выступлений по теме «Вперёд, Пётр! Творческое путешествие во времени»:**

1. Потешный флот Петра I.
2. Как Пётр I во время Великого посольства корабельному делу учился.
3. Создание Балтийского флота.
4. «Морская Полтава». Победа русского флота в Гангутском сражении.
5. Последнее крупное сражение Северной войны. Битва у острова Гренгам.
6. Подготовка новых кадров для флота. Навигацкая школа и Академия морской гвардии Петра Великого.
7. Лучшие флотоводцы Петра Великого. Фёдор Апраксин и Михаил Голицын.
8. Роль Петра I в становлении русского флота.

Приложение 4

**«Гагарин. Первый в Космосе»**

**Цели:**

*Образовательная:* знакомство с жизнью и деятельностью Юрия Гагарина, а также изучение его вклада в развитие отечественной космонавтики.

*Развивающая:* развитие познавательной активности, инициативы, коммуникативных навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории России, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:**

1. Познакомить участников с личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.
2. Подготовить презентацию о Юрии Гагарине, отражающую важнейшие направления его деятельности и достижений.
3. Организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе» для наглядного представления вклада Юрия Гагарина в развитие отечественной космонавтики.
4. Разделить участников на команды и предоставить задания для выполнения во втором этапе мероприятия.
5. Подготовить в каждом отряде интеллект-карту на тему «Юрий Гагарин – Первый в космосе».
6. Представить свою творческую работу на выставке-конкурсе.
7. Выбрать лучшую работу с помощью жюри и подвести итоги мероприятия.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации;
- ватманы, бумага – для оформления локации и выполнения заданий командами;
- канцелярские принадлежности.

**Локация:** актовый зал – для представления исторической личности Юрия Гагарина, знакомства с интересными сторонами его жизни. В этом же помещении пройдёт вторая часть, где выступающим будет необходимо представить вниманию остальных отрядов свои работы.

**Оформление:** оформление места проведения мероприятия должно отражать его тему – космонавтика. Для создания и поддержания атмосферы возможно использование гирлянд, светодиодных лент или иных источников освещения для имитации звёздного полотна. Также для оформления пространства можно использовать ткань, рисунки, связанные с космической тематикой. Необходимо подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и коммуникативных навыков у участников, способности работать в команде, на формирование исследовательского подхода и самостоятельного мышления, а также на знакомство с исторической личностью Юрия Гагарина и его вкладом в развитие отечественной космонавтики.

Первый этап мероприятия предполагает знакомство участников с личностью Юрия Гагарина. Отряду, за которым закреплена работа по изучению и раскрытию информации о Юрии Гагарине, необходимо подготовить презентацию о данной исторической личности. Необходимо отразить важнейшие направления деятельности Юрия Гагарина и организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе». Важно продемонстрировать самые интересные моменты жизни космонавта и показать, какую роль сыграл Юрий Гагарин в развитии отечественной космонавтики.

Кроме презентации исторической личности на первом этапе участники разделяются на команды и получают задание. Данное задание необходимо выполнить за отведённое время и представить результат во втором этапе мероприятия.

Второй этап мероприятия предполагает представление и оценка творческих работ. Для этого организаторам заранее необходимо собрать жюри, которые подведёт итоги выполнения творческих и интеллектуальных работ.

#### **Ход мероприятия.**

Ведущие кратко рассказывают участникам о личности Юрия Гагарина, знакомят с интересными моментами жизни космонавта. После презентации необходимо организовать просмотр фильма «Гагарин. Первый в космосе». После просмотра фильма и знакомства с личностью космонавта каждый отряд получает задание.

**Задание:** отрядам необходимо на ватмане составить интеллекткарту по теме «Юрий Гагарин – Первый в космосе». Интеллект-карта должна отражать самые важные моменты из жизни космонавта.

Подготовка задания происходит в специально отведённое время.

Для представления работ отрядов организовывается выставкаконкурс, где каждая команда представляет свою интеллект-карту, описывает проделанную работу. Жюри конкурса выбирает лучшую работу, подводит итоги выставки.

## Приложение 5

### «В сени дуба»

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Пушкина.

*Развивающая:* развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественным авторам, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Александра Пушкина, вспомнить его произведения и героев. Создать возможность для самореализации участников и творческой групповой работы.

*Техническое обеспечение и оформление.*

– Зал с местами для всех отрядов. В идеале провести мероприятие на открытой площадке, создав атмосферу сказочного леса.

– Мультимедийное оборудование (колонки, микрофоны).

– Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, музыка для сценариев каждого отряда).

– Тематическое оформление сцены, кулисы, ширма для актёров.

– Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов.



1. Подготовить театрализованное выступление на 5-7 минут на одну из полученных тем:

- Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде»
- Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»
- Современное прочтение «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях»
- Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»
- Современное прочтение «Сказки о царе Салтане»
- Современное прочтение «Барышни-крестьянки»
- Современное прочтение «Руслана и Людмилы» – Современное прочтение повести «Выстрел»

2. Создать наряды для главных героев.

3. Подобрать музыкальное сопровождение выступления.

4. Создать афишу своего выступления.

Задание для ответственного за мероприятие отрада:

1. Тематически оформить место проведения вечера сказок «В сени дуба».

2. Заранее развесить афиши перед залом.

3. Проконтролировать сдачу аудиоматериалов для выступлений ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.

4. Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- приветственное слово гостям, рассказ о вечере сказок и творчестве

Александра Пушкина;

- «связки» между выступлениями отрядов;

- подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.

5. Подобрать музыкальное сопровождение всего мероприятия.

6. Придумать и провести одну игру или тематический интерактив с залом.

7. Организовать работу жюри и подвести итоги мероприятия. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Пушкина на следующий день.

**Ход мероприятия.**

Все отряды собираются в зале. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинаются выступления отрядов.

*Современное прочтение «Сказки о попе и работнике его Балде»*

*Современное прочтение «Сказки о рыбаке и рыбке»*

Игра с залом «Праздничный салют!» На сцену приглашаются два человека и расходятся по разным краям сцены. Один из них – это спичечный коробок, другой – спичка. Изобразить вспышку предлагается третьему зрителю, одетому в ярко-красную одежду. Следующие четыре зрителя выступают в роли фитиля, стоя в очереди к пятому человеку, играющему роли пушки.

Ведущий рассказывает последовательность действий: под барабанную дробь, издаваемую зрителями, спичка идёт к коробку и зажигает его. Когда спичка касается головой коробка, зрительный зал громко издаёт звук «тщирк». Вспыхивает свет. Пока зажжённая спичка движется к фитилю, зал создаёт шуршание, потирая ладошки. Огонёк идёт по запалу в сторону пушки, и, когда касается её, зал громко кричит: «бабах!» Далее все репетируют и запускают финальный салют.

*Современное прочтение «Руслана и Людмилы»*

*Современное прочтение повести «Выстрел»*

Викторина по сказкам. Отряды совещаются и дают один ответ от всей команды.

Вопрос 1. Какие сказки не принадлежат авторству Александра Пушкина? Дополнительный вопрос: назвать авторов.

- Гуси-лебеди (автор Алексей Николаевич Толстой)
- Иван-царевич и Серый волк (автор Василий Андреевич Жуковский)
- Конёк-горбунок (Пётр Павлович Ершов)
- Аленький цветочек (Сергей Тимофеевич Аксаков)

Вопрос 2. Как называется произведение, в котором Пушкин обратился к своим генеалогическим корням, начав писать о своём предке?

(Арап Петра Великого)

Вопрос 3. Продолжите строки.

*Куда бы нас ни бросила судьбина*

*И счастье б куда ни повело*

*Все те же мы: нам целый мир чужбина*

*Отечество нам...*

Подсказка: место связано со временами учёбы Александра Сергеевича. Ответ: Царское Село.

*Современное прочтение «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях»*

*Современное прочтение «Сказки о золотом петушке»* Игра с залом от ответственного отряда.

*Современное прочтение «Сказки о царе Салтане»*

*Современное прочтение «Барышни-крестьянки»*

Подведение итогов вечера сказок.

Приложение 6

### **«Зажигая звезды»**

#### **Цели:**

Развлекательная: дать ребятам возможность переключиться с интеллектуальных и творческих мероприятий на более активную и лёгкую деятельность. Дать выплеск физической активности и радостным эмоциям.

**Задачи:** создать комфортную, весёлую, зажигательную атмосферу для раскрепощения всех участников. Подобрать задания, включающие в процесс всех участников отряда.

**Техническое обеспечение и оформление:** зал или площадка для танцев, музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны); музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов); тематическое оформление зала; организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

Задания для отрядов.

– Придумать командное танцевальное выступление на 2-3 минуты.

Обязательное условие – танцует весь отряд.

– Придумать айдентику отряда в виде одинаковых элементов одежды, цветов, аксессуаров или общей стилистики.

– Придумать и отрепетировать «боевой клич», исполняемый после победы в конкурсе.

Задание для ответственного за мероприятие отряда.

Тематически оформить место проведения танцевальной игры «Зажигая звезды».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Придумать свой танец, открывающий мероприятие, который будут повторять все отряды. Танец исполняется вне конкурса и не оценивается жюри.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- Зажигательное начало и финал.
- «Подводки» к конкурсам и выступлениям отрядов.
- 1-2 конкурса для команд, кроме тех, что указаны в методической разработке.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия (разноплановая танцевальная музыка, фоновая музыка и музыка для конкурсов).

Организовать работу жюри и подвести итоги танцевальной игры. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Галины Улановой на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Под зажигательную музыку все отряды строятся на танцевальной площадке. Ведущий говорит приветственное слово, и ответственный за мероприятие отряд открывает своим танцем мероприятие. Все участники должны повторять движения танца, чем синхроннее, тем лучше.

Танцевальное выступление 1 отряда.

Танцевальное выступление 2 отряда.

Конкурс 1. Отряды должны выбрать по 1 представителю. Ребята выходят на сцену и под короткие кусочки максимально разноплановой музыки начинают делать танцевальные движения. Задача отряда повторять движения максимально синхронно за своим участником.

Танцевальное выступление 3 отряда.

Танцевальное выступление 4 отряда.

Конкурс 2. Лимбо. Все желающие пытаются пройти под натянутой верёвкой, которая с каждым разом опускается все ниже.

Танцевальное выступление 5 отряда.

Танцевальное выступление 6 отряда.

Конкурс 3. Проведение конкурса, придуманного ответственным отрядом.

Танцевальное выступление 7 отряда.

Танцевальное выступление 8 отряда.

Конкурс 5. Звучит музыка, под которую отрядам предлагается исполнить: самый медленный, затем самый быстрый, самый высокий и самый низкий танцы.

Подведение итогов танцевальной игры.

Приложение 7

## «Наследники Победы»

### Цели:

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической личностью – советским полководцем Георгием Жуковым и его вкладом в победу в Великой Отечественной войне.

*Развивающая:* развитие физических качеств участников, лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

### Задачи:

1. Представить личность Георгия Жукова в творческой форме и познакомить все отряды с важнейшими направлениями его деятельности.

2. Создать знамя, отражающее основную характеристику каждого отряда в соответствии с заданной тематикой.

3. Подготовиться к смотру строевой песни и исполнить её во втором этапе мероприятия.

4. Провести военно-спортивную игру на 8 разных площадках, в ходе которой отряды будут проходить задания и собирать интересные факты о маршале Жукове.

5. Подготовить для участников несколько интересных фактов о советском полководце.

6. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.

7. Провести награждение победителей в завершение мероприятия. **Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:** в случае представления личности в формате презентации необходимы ноутбук и

проектор; ватманы, канцелярские принадлежности – для оформления знамён; по необходимости – спортивный инвентарь.

**Данное мероприятие направлено** на развитие физических качеств, лидерских способностей, коммуникативных навыков и способности работать в команде. В процессе мероприятия участники узнают о советском полководце, его таланте и вкладе в победу в Великой Отечественной войне.

Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с личностью полководца. Отряду, которому досталась личность Георгия Жукова, необходимо в творческой форме представить маршала, познакомить другие отряды с важнейшими направлениями его деятельности (знакомство с исторической личностью может происходить в разных формах, например, презентация, творческая сцена из жизни полководца, видеоролик, подготовленный отрядом-организатором).

На первом этапе отрядам выдаётся **первое задание**.

1. Придумать и изобразить на ватмане знамя, которое отражало бы основную характеристику отряда. Данное знамя будет оцениваться судьями.

2. Подготовиться к смотру строевой песни. Участникам необходимо выбрать военную песню и спеть её на втором этапе мероприятия.

Для этого необходимо заранее отрепетировать командное пение.

**Второй этап** мероприятия предполагает участие отрядов в военноспортивной игре. Территория проведения игры разделена на 8 разных площадок, на каждой из которых отряды проходят задания и получают короткий фрагмент текста, содержащий интересный факт о маршале Жукове.

– Организаторам необходимо придумать 8 площадок с играми. Стоит учесть, что не все площадки могут быть спортивными. Игры, проводимые на площадках, могут быть интеллектуальными, например, блиц-викторина по теме Великой Отечественной войны. Также возможны задания на проверку ловкости команды, например, задание на координацию или полоса препятствий. Игры и задания должны быть приурочены к тематике дня.

– Необходимо выбрать подходящее для площадок место. Оно не должно нести угрозу жизни или здоровья участников.

– Необходимо найти несколько интересных фактов о советском полководце. Данную информацию участники будут получать за прохождение задания.

– Организаторам необходимо сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников и вести подсчёт очков.

В завершение мероприятия проводится награждение победителей.

## **Военно-спортивная игра «Зарница»**

### **1. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ**

**ЗАРНИЦА** – это военно-спортивная игра, рассчитанная на участников в возрасте от 11 до 18 лет (далее Игра), с элементами военноспортивной подготовки, направленная на патриотическое воспитание молодого поколения, повышения интереса к службе в вооруженных силах, повышение статуса военнослужащего и развитие у молодежи личных навыков и навыков командного взаимодействия.

Элементы всех этапов Игры связаны между собой и способствуют развитию определенных навыков у школьников и молодежи:

1. Формирование навыка стратегического и тактического мышления;
2. Формирование навыков действовать в сложных условиях;
3. Формирование навыка командной работы;
4. Формирование навыка критического мышления.
5. Обучение начальным навыкам тактической медицины
6. Формирование навыков военной топографии

Игра рассчитана на 2 часа активной деятельности непосредственно на площадке. В зависимости от материально-технических возможностей организаторов участники могут играть с макетами оружия. В случае проведения игры в условиях городской среды или парковой зоны, где возможно пребывание «гражданских лиц» от использования макетов оружия стоит отказаться.

### **2. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

Целесообразно устанавливать количественно-возрастные показатели для каждой команды, если они разновозрастные (на усмотрение организатора исходя из существующих условий).

Состав команды – от 8 до 12 человек. Допускается увеличение количества участников при наличии соответствующих условий (размер площадки, количество организаторов и т.п.)

Если предполагается участие более двух команд, то игру можно провести по олимпийской системе, когда проигравшая команда выбывает, так и с одновременным присутствием на площадке 4 или более команд. Обязательным условием проведения игры является необходимость участия четного количества команд, обеспечивающая баланс игроков в противоположных командах. При этом стоит учитывать, что с увеличением количества команд возрастает площадь необходимая для проведения игры, количество этапов и количество организаторов на площадке.

### 3. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра может проводиться как в природных условиях с естественным рельефом, так и в условиях городской среды. Местность должна иметь понятные всем участникам границы – дороги, просеки, реки, ЛЭП и т.п. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

Размеры площадки должны подходить для проведения всех запланированных испытаний на расстоянии исключающие зрительный контакт (в том числе с учетом имеющейся городской застройки).

Место проведения этапов Игры (испытания) должны выбираться таким образом, чтобы исключить травмирование участников.

Место финального испытания (боевое столкновение) необходимо проводить на открытом месте, в условиях городской среды наиболее целесообразно проводить ее на школьном стадионе или иной городской площадке с мягким покрытием. Не рекомендуется проводить финальный поединок на асфальтированной или бетонированной площадке, поскольку это самая активная и зрелищная фаза Игры. Также необходимо предусмотреть возможность присутствия зрителей в момент финального поединка.

Для проведения Игры необходима карта или понятная всем участникам схема местности с указанием направления на север. Можно использовать как топографические карты с масштабом позволяющим разместить всю площадку игры на лист формата А4, спутниковые снимки и схемы из Яндекс Карт. (Приложение №1 «Пример карты Игры»).

### 4. МЕХАНИКА ИГРЫ

В данном разделе описана легенда, условия и механика Игры для двух команд. Одновременная игра более 2-х команд изложена в следующих разделах.



Общая легенда игры:

Существует базовая общая легенда Игры, которая определяет логику и механику проведения всей Игры (Приложение «Легенда команд»).

Данная легенда универсальна и позволяет в зависимости от возможностей организаторов дополнять этапы/испытания. Кроме того, для каждой команды предусматривается своя подробная легенда (Приложение «Легенды команд»), которая по своей сути описывает порядок их действий в формате игрового события.

Для идентификации участников используется нарукавная повязка шириной не менее 10 см, которая повязывается на плече поверх одежды и амуниции и обеспечивает визуальную идентификацию каждого участника.

У каждой команды есть «базовый лагерь» (на противоположных концах территории проведения Игры), который можно использовать для размещения вещей, выработки стратегии и тактики. В базовом лагере происходит первая встреча команды с посредником.

В каждой команде существует блок ролевых моделей, которые будут актуальны в рамках выполнения игрового сценария. Роли членов команды представлены в Приложении. С каждой командой следует «посредник» - представитель нейтральной стороны, который следит за соблюдением правил участниками игры, а в некоторых заданиях наделяется определенной ролью. Посредником необходимо назначать человека, незаинтересованного в результате команды.

Для достижения цели каждой команде необходимо собрать 5 условных элементов ретранслятора или целеуказателя в соответствии с легендой. В качестве элементов можно использовать любые предметы и материалы. В самом простом варианте - это 5 символов распечатанных на плотной бумаге. Также можно использовать небольшие коробки, которые в итоге складываются в единый элемент. Обязательных условий к моделям нет.

В данном описании представлено количество условных элементов в базовом варианте, рассчитанном на 2 команды и минимальный базовый набор этапов. В случае увеличения количества команд/этапов количество элементов также возрастает. Подробнее в Приложении «Чек лист».

Разбросанные элементы находятся на площадке Игры и обозначены на карте (Приложение «Пример карты Игры»), которую выдает им

посредник при первой встрече в базовом лагере команды в соответствии с легендой.

В процессе Игры участники могут использовать для общения друг с другом мобильные телефоны, мессенджеры и т.п. Для того чтобы воспользоваться мобильными телефонами необходимо собрать условные элементы антенны и разместить их в базовом лагере.

В Играх регионального уровня необходимо будет собрать настоящую антенну и подключить ее, для того чтобы начать использовать индивидуальные радиостанции и гарнитуры для общения команды.

Мобильные телефоны также используются в процессе всей Игры для ведения информационной войны. Подробнее это описано в порядке проведения Игры и описании этапов.

В каждой точке нахождения условных элементов расположен запечатанный конверт с подробным описанием задания, который может распечатать только командир команды. В конверте указано количество участников, необходимых для выполнения задания.

Каждое задание направлено на проверку навыков, полученных в образовательном модуле Игры. Все задания легендированы и связаны с основным сюжетом Игры.

Некоторые испытания во время Игры предоставляют участникам возможность выбора действий, но при этом наиболее простое действие приводит к увеличению времени на выполнение задание или выбытию одного или нескольких участников.

Например: Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора и обнаруживает минное поле. Деталь расположена за этим полем. Вы видите на поле чьи-то отчетливые следы и понимаете, что кто-то уже здесь проходил. Это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача перейти минное поле и забрать условный элемент. Если вы наступите на заминированный след - участник «подрывается на mine» и отправляется в Штаб игры отбывать пять минут штрафного времени. Медику можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта:

– два человека из группы до конца игры отправляется на площадку

Штаба и уже не смогут принять участие в выполнении задач группы;

- шесть участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный штрафной

период (воспользоваться конвертами медика нельзя);

- медик передает пять конвертов на «выздоровление» без ожидания посредника и больше не может ими воспользоваться. При наличии меньшего числа конвертов вариант не может быть выбран.

- выполнить задание в соответствии с условиями.

Условия выполнения:

- Если в группе, на момент получения задачи, находится меньше 7 человек, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

- Время на выполнение задания не ограничено.

Все задания испытания построены по принципу «выполнено» или «не выполнено». Задание не может быть выполнено частично и зачтено. Например, нельзя перепрыгнуть реку частично. Либо ты перепрыгнул, либо нет. Такого принципа построения этапов следует придерживаться при самостоятельном проектировании испытаний, в том числе проектирования тестов, которые могут быть зачтены только после правильного выполнения. Например, в случае если тест выполнен неправильно, команда проходит его опять, до тех пор, пока не выполнит его правильно. Между попытками команде назначается штрафное время - 5 минут. Время может быть увеличено, если требуется обсуждения.

В рамках Игры можно атаковать игроков противника и выводить их из Игры на время до 5 минут.

У каждого из участников к одежде в двух местах (на правом и левом плече) малярным (бумажным) скотчем крепится бумажный стикер, шириной не менее 10 см. и не более 15 см с индивидуальной отметкой команды (например, эмблемой). Эти элементы обозначают «жизнь» участника команды. Во время Игры игроки могут срывать эти элементы.

Индивидуальные метки участникам выдаются непосредственно в Штабе лагеря Игры судейской бригадой, тем самым обеспечивая невозможность ее подделки. Рекомендуется заранее подготовить этот элемент и держать их втайне от участников. Дизайн может быть разработан организаторами самостоятельно.

В случае «боевого столкновения» или боя «один на один» запрещается закрывать рукой индивидуальные метки, прятать их под одежду или амуницию. Запрещено прикрывать индивидуальные метки другими предметами. Обратите внимание, что игроки могут прикрыть метки «встав плечом к плечу» в круг, тем самым полностью закрыв метки команды без возможности ее отрыва, не используя физическую силу. Заранее проговорите запрет на любое прикрытие меток чем угодно. Также запрещается временно снимать метку с целью ввести в заблуждение других участников Игры. За такое нарушение целесообразно дисквалифицировать участника, также как и за агрессивное поведение при отрыве метки, использование силовых и душающих приемов, ударов и сильных толчков.

Участник, потерявший индивидуальную метку, считается выбывшим из Игры. Он не может принимать участие в выполнении заданий, боевых стычках и т.п. Случайная потеря метки равнозначна ее «отрыву» соперником.

В ходе столкновения могут быть ситуации, при которых метка срывается одновременно или с очень коротким интервалом. В такой ситуации пораженными считаются оба участника команды. Если метка была сорвана участником, с которого она была сорвана раньше, то есть находящегося в состоянии «вне игры» то метка может быть восстановлена на месте посредником.

В случае выбывания из Игры каждый из участников возвращается в Штаб Игры за получением новой метки. При этом период, после которого выбывший участник получает новую метку, составляет 5 минут с момента его доклада о прибытии в Штаб Игры. Исключение составляет ситуация, при которой участнику оказана медицинская помощь, описанная в ролевой модели «медик».

В Штабе Игры ведется фиксация времени прибытия участника, с которого начинается отсчет пятиминутного штрафного времени. Целесообразно использовать для этих целей отдельного организатора с электронным секундомером. По прибытию участника, в таблицу (в электронную или бумажную) заносятся сведения: о команде, фамилия имя участника, время его прибытия(в часах, минутах и секундах). Участнику даётся индивидуальная метка или несколько меток, и приклеиваются на плечо. По истечении 5 минут организатор объявляет фамилию и имя участника и выпускает его в Игру.

Участник, покинувший Штаб игры до команды организатора дисквалифицируется.

Все сорванные в процессе Игры «Индивидуальные метки» хранятся у команды (командира) и сдаются по окончании Игры в Штаб.

Следует подробно объяснить участникам правила «индивидуальных меток», подробно остановившись на примерах и порядке их получения.

Игра идет по нелинейному сценарию, т.е. предугадать по какой линии пойдет развитие Игры невозможно. Все зависит от выбранной стратегии и тактики команды. Участникам предоставляется максимальная свобода действий в рамках условий игры, разрешенных и запрещенных действий, а также развилки сценария по условиям заданий.

В рамках нелинейного сценария команды могут сталкиваться неограниченное количество раз. Для предотвращения пассивности команд в рамках сценария необходимо предусмотреть точки, где команды гарантировано пересекаются. Простым решением пересечения команд является одна и та же точка выполнения задания. Вступать или не вступать в боевое столкновение команды решают самостоятельно.

## 5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

### *1 этап. Образовательный блок.*

Все участники команды до начала игры проходят образовательный интенсив, для получения знаний и навыков, необходимых во время прохождения игры.

Все образовательные материалы размещаются на общем доступе.

В образовательные блоки включены следующие темы:

- Тактическая медицина;
- Топография и ориентирование на местности, в том числе с использованием средств навигации;
- Начальная туристическая подготовка;
- Безопасность в городской среде;
- Анализ тактических действий известных полководцев.

### **2 этап. Регистрация участников**

На портале Игры организатор игры от школы/района создает новую игру. В нее добавляет команды участников (необходимо, чтобы на

одной площадке количество команд всегда было четным для создания соревновательного эффекта).

Обязательные элементы регистрации:

- дата проведения Игры
- регион проведения
- населенный пункт проведения
- наименование школы
- ФИО и контактные данные организатора Игры
- количество команд
- список участников команд (ФИО/возраст/контактные данные)
- информацию об испытаниях в рамках игры
- информацию об инструкторах (ФИО/функции в рамках Игры).

### **3 этап. Подготовка игры**

Подготовка к игре включает в себя:

1. Формирование организационной группы. Количество участников организационной группы указано минимальное, организатор может увеличить количество по своему усмотрению. В организационную группу необходимо включить:

- руководитель игры – игровая роль Начальник Штаба;
- медицинский работник, который также оценивает правильность выполнения заданий по тактической медицине;
- посредник (2 человека которые следуют с командой, контролируют соблюдение правил игры). Посредник должен быть ознакомлен с правилами проведения игры, местами заданий обеих команд, местами расположения базовых лагерей. Посредник также должен понимать порядок прохождения всех этапов игры, их правила и методику оценки;
- инструктор в Штабе, который ведет тайминг времени участников и выдает новые индивидуальные метки;
- инструктор на разборку и сборку АК. Можно привлечь преподавателя ОБЖ, инструктора военно-патриотического центра, старших воспитанников военно-патриотических кружков, секций, центров и т.п., выпускника школы, отслужившего в рядах ВС РФ;
- инструкторы на испытаниях. Большинство задач на испытаниях не предполагают наличия инструктора, но при наличии возможности на все или отдельные испытания можно поставить инструкторов.

### ***Подготовка места проведения игры***

Предпочтительным местом Игры является лесная или парковая зона, но и в условиях городской среды Игра сохраняет свой интерес и легенду. При выборе территории Игры стоит учитывать возможность составления карты или схемы Игры, в которой явно видны тропинки, дороги, другие объекты с которыми участник может ассоциировать местность. Можно привлечь к Игре клубы туристической направленности, которым уже известна территория. Если такой возможности нет, но карту можно сделать, используя сервис Яндекс.Карты.

Рекомендуемая площадь для игры двух команд 0,25 кв. км. (500м x 500м). Но стоит учитывать, что чем меньше площадка игры, тем быстрее игра проводится, а также возможны более частые боевые столкновения.

В городской среде стоит выбирать место в районе школы, спортивной площадки и т.п. чтобы провести финальную битву на этой площадке. Не стоит использовать асфальтированные или бетонные площадки. Хорошим вариантом покрытия площадки является трава, песок, резиновое покрытие. В момент финальной битвы участники проявляют максимальную активность, поэтому стоит обратить внимание на отсутствие в районе площадки опасных предметов, открытых люков, торчащих металлических элементов, камней и т.п.

Также в районе финальной битвы удобно расположить Штаб игры, в котором размещается руководитель, медик, хронометрист и т.д.

Специальное оборудование для штаба не требуется. Штаб можно обозначить табличкой «Штаб игры» и табличкой с медицинским крестом.

Участники должны понимать, где находится штаб Игры, что там находится медицинский работник. Также рекомендуется иметь в штабе питьевую воду для участников.

### ***Подготовка этапов Игры***

Месторасположение испытаний Игры стоит предварительно наметить на карте. Точки испытаний стоит располагать в местах, которые легко обнаружить, привязать их к явному объекту. Например, просто разместить этап в лесном массиве и указать точку на карте - найти его достаточно тяжело с учетом топографической подготовки, который имеют участники. Удобнее размещать этапы на пересечении тропинок и дорог, на берегу излучины реки, у иного природного

объекта. В условиях городской среды ситуация проще, поскольку там более явная топографическая привязка.

В городской среде этапы целесообразно размещать в местах наименьшего скопления людей. Также стоит побеспокоиться о том, чтобы не размещать этапы под окнами жилых домов, где шум может помешать отдыху жителей. В случае если в качестве этапа у вас предусмотрена сборка и разборка автомата рекомендуем размещать один этап на территории школы или на территории другой организации, чтобы не вызывать вопросы у проходящих мимо людей

Для каждого этапа необходимо подготовить небольшой флажок цвета команды. Флажком обозначается место проведения этапа. Если один этап предусмотрен для двух команд, в этом случае ставится два флажка по цвету команды.

На каждый этап необходимо подготовить конверт, в котором записано задание для команды. Примеры заданий и их описания изложены ниже.

Если на каком-то этапе предусмотрено тестирование, то в конверты запечатываются либо тесты, либо QR код на тест.

В городской среде на каждый этап целесообразнее ставить организатора.

Организаторы игры создают группу в Телеграмм, в которую приглашаются все организаторы для оперативного обмена информацией непосредственно при проведении Игры. В группу должны иметь возможность писать все организаторы.

### ***Расстановка этапов на местности***

За 2–3 часа до начала игры (в зависимости от количества этапов и площадки) рекомендуется установить все этапы на местности. При установке этапов обратить внимание на то, чтобы:

- место было установлено в соответствии с картой;
- на этапе присутствовал запечатанный конверт с заданием;
- этап был обозначен флажком;
- произведена вся необходимая разметка, если она предусмотрена заданием.

Затем необходимо разместить в районе базовых лагерей элементы радиоприемники, необходимые для организации связи.

После размещения этапов необходимо пройти их все с посредниками, чтобы они знали четко место расположения этапов.



Последним оборудуется Штаб игры и проверяется наличие медицинской аптечки, канцелярских принадлежностей, конвертов с легендой для каждой команды и необходимым комплектом карты для команд.

Их должно быть 2 шт. на команду:

- карта на которой указан базовый лагерь команды;
- карта с указанием этапов игры и мест размещения деталей радио-антенны для организации связи.

### ***Сбор и инструктаж участников***

После того как будут установлены и проверены все этапы игры, с участниками проводится инструктаж по технике безопасности с указанием опасных мест, которые в том числе должны быть отмечены на карте (обрывы, глубокие водоемы и т.п.).

Особое внимание уделить правилам использования Индивидуальной метки и безопасности при ее «отрыве», поэтому на инструктаже в краткой форме необходимо напомнить участникам о правилах игры, уважении друг к другу и сопернику, честности и неагрессивности ведения игры, особенно в поединках.

Командам также запрещается препятывать конверты с заданиями другой команды (в случае если они их нашли первыми).

В инструктаже команд необходимо сделать акцент: *«На игровой площадке есть 2 команды, но эти команды только на время проведения Игры, все действия, которые происходят на площадке происходят только на площадке и во время Игры. За пределами Игры, все ваши роли не действуют».*

### ***Проведение Игры***

До начала Игры необходимо разыграть «цвет» команды и повязать каждому участнику повязку с цветом команды. Перед началом Игры команды выстраиваются на площадке перед штабом. Для начала игры Команды сдают рапорты начальнику Штаба игры о готовности. После этого начальник штаба Игры дает команду: «Равнясь! Смирно! Звучит Гимн Российской Федерации». После того, как прозвучал Гимн, начальник Штаба Игры, гости поздравляет участников с началом Игры. Затем приглашаются командиры команд для получения конверта в соответствии с цветом команды, в котором находится описание легенды, карта с местом расположения места крушения вертолета, аптечка (в аптечке должны находиться конверты с «элементами лечения

игроков задания по медицине, которые необходимо выполнить, а также материалы для их выполнения, если они будут необходимы по условиям задания), палатка для оборудования базового лагеря (палатка не обязательна). Командиры получают индивидуальные метки для участников.

После окончания построения командам дается время на прикрепление индивидуальных меток и нарукавных повязок с цветом команды. Цвет команды целесообразнее разыграть, потому что от этого зависит роль команды в игре.

По сигналу начальника Штаба Игра начинается. Командам запрещено вступать в боевое столкновение до момента прихода их к первой точки на карте.

Примеры задания для выполнения представлены в Приложении «Задания». Стоит обратить внимание: минимальное количество заданий 5. Количество заданий может быть увеличено при соответствии размеров локации условиям Игры. Количество заданий и размеры локации приведены в Приложении «Чек лист».

Обязательный блок заданий должен быть связан с командообразованием, топографией, первой помощью, сборкой-разборкой АК, тестом по истории.

### ***Финальный бой***

На данном этапе используем обозначение:

–команда, установившая первой вышку – Команда 1; –команда противник – Команда 2.

В месте установки вышки обозначаются границы площадки радиусом 15 метров от точки установки условной вышки. Граница может быть обозначена мелом, лентой на земле, малярным скотчем и т.п. Главным условием разметки является безопасность участников, поэтому не стоит делать разметку с использованием торчащих колышков, веревки выше уровня земли и т.п.

Выполнив все задания и собрав все элементы условной вышки, всей команде (если кто-то из членов команды отсутствует или находится на восстановлении или отбывает штрафное время нужно дождаться их возвращения в команду в базовом лагере команды) необходимо выдвинуться на финальную точку установки условной вышки (марш-бросок) со всеми собранными элементами.

Когда Команда 1 прибывает на заданную точку, она отдает условные элементы вышки и начинается 10-минутный отсчет времени,

необходимый для работы вышки ретранслятора. Через посредника передается информация Команде 2 что Команда 1 установила условную вышку, включила ее и приступила к ее защите. Команде 2 необходимо выдвинуться к месту ее установки для ее захвата и обезвреживания. В этот момент Команда 2 может атаковать Команду 1. При этом если члены Команды 2 находятся «вне игры» и находятся на штрафном времени, они могут вступить в игру только по его истечению или, воспользовавшись помощью медика, конвертом (при этом участник может самостоятельно выполнить условия задания в конверте, т.е. оказав себе помощь и сразу же вернуться в игру).

Задача Команды 1 удержать точку, задача Команды 2 захватить точку и вывести из строя вышку. При этом участникам Команды 1 запрещено покидать 15 метровый радиус площадки. Игра продолжается до тех пор, пока в игровом процессе не останется один член Команды 1 или 2, или по истечении времени. Если в Команде 1 на момент истечения времени остался хотя бы 1 человек, считается, что вышка была защищена, и нападавшим не удалось до нее добраться и вывести ее из строя.

Как рассчитать время защиты условной вышки. Как описывалось выше, Штаб игры располагается в непосредственной близости от места проведения Финала. Команде 2 в момент получения информации о том, что Команда 1 установила условную вышку необходимо добраться до места проведения Финала. Предполагается что в этот момент Команда 2 может находиться как в базовом лагере, так и на одном из испытаний Игры. Поэтому, с учетом того, что у организаторов имеется общая карта игры, рекомендуется рассчитать время по формуле:

$$T = 5 + (T1 + T2) / 2$$

Где T1 и T2 рассчитываются по формуле для каждой команды

$$T1 = (s1/170 + s2/170 + Sn/170) / n$$

Где s – это расстояние от точки испытания до места проведения Финала, 170 – скорость бега в м/мин

### ***Подведение итогов Игры***

Победу в Игре одерживает команда, выполнившая все задания и сумевшая в финальном бою удержать заданную точку в течении выделенного времени.

После окончания Игры необходимо собрать команды и провести рефлексию с участниками. Важно проговорить итоги игры в формате открытого диалога с участниками:

- Как вы оцениваете игру?
- Какие эмоции вы испытывали?
- Какие навыки вам были необходимы для прохождения Игры?
- Как вам удалось/не удалось выполнить свою роль в команде, что помогло?
- На что была направлена Игра?
- Что следует учесть в следующий раз?
- Кому бы вы сказали спасибо?

Важно также еще раз напомнить участникам, что Игра – это игра и все что было на Игре остается внутри Игры и не переносится во вне игровой формат.

Также необходимо провести анализ с организаторами Игры:

- Какие цели ставились?
- Что получилось сделать?
- Что не получилось сделать и какие варианты для исправления/улучшения данных элементов?
- Что можно сделать дополнительно?
- Достигнуты ли поставленные цели?

### Приложение «Пример карты Игры»



### Приложение Чек лист проведения игры для организаторов»

№	Действие	Отметка выполнения
---	----------	--------------------

1	<p>Определение места проведения игры (карты).  Местность определяется из расчета: 2 команды по 10-15 человек на площадку 1000*1000 метров.  Если 3 команды - коэф. 1.5 на размер площадки  Если 4 команды - коэф. 2 на размер площадки</p>	
2	<p>Обследование местности на предмет опасных участков (их нужно ликвидировать или огородить)</p>	
3	<p>Определение наборов заданий:  минимальное количество заданий 5  Если 4 команды - коэф. 2 на количество заданий</p>	
4	<p>Создание карты (с обозначением сторон света): карта для каждой команды с обозначением крушения вертолета карта для каждой команды с обозначением этапов испытания, локаций с точками для получения доступа в канал связи и финальной точки  Карты должны быть распечатаны</p>	
5	<p>Подготовка необходимого реквизита (из расчета на 2 команды) нашивки с цветовым обозначением команд (жизни): из расчета на каждого члена команды+10 для медика запасных и 10 запасных для штаба  3 малярных скотча широких (для крепления нашивок)  2 палатки туристические (при наличии)  вода питьевая для участников (или личные походные бутылки с водой участников)  макет автомата АК для сборки/разборки аптечка компас - 2 шт (можно использовать компас в телефоне) конверт с описанием инструкции для команды - 2 комплекта  конверты с заданиями на каждый этап  QR коды распечатанные с тестами  QR код распечатанный, разделенный на 3 части для входа в информационный канал - 2 комплекта</p>	
	<p>Необходимый базовый персонал на 2 команды: руководитель игры – начальник Штаба (учитель физической культуры/советник по воспитанию)- 1 человек; медицинский работник (медицинская сестра школы)- 1 человек; посредник (учитель физической культуры/ОБЖ/трудов)- 2 человека;  инструктор в Штабе (учитель физической культуры/ОБЖ/технологии)- 1 человек;  инструктор на разборку и сборку АК (учитель физической культуры/ОБЖ/технологии) - 1 человек; инструкторы на испытаниях (этапах); фотограф/видеограф.</p>	

6	Проведение инструктажа на базовом лагере (он должен располагаться в центре игрового поля на равном удалении от двух баз команд) правила безопасности правила игры выдача конвертов с инструкциями	
7	Проведение обратной связи: с участниками с организаторами	
8	Заполнение отчета	

### Приложение «Легенды команд»

*(печатаются и выдаются в конвертах командам: каждой команде своя легенда при построении)*

Общая легенда игры (курсивом отмечены комментарии для организаторов): *«На территории противника произошло крушение вертолета, перевозившего оборудование для установки вышки ретранслятора на линии боевого соприкосновения, усиливающая радиосигнал, что позволит нанести удар беспилотными летательными аппаратами по противнику за линией боевого столкновения. Также в вертолете находилось оборудование для организации радиосвязи. В момент крушения все кейсы с оборудованием выпали из вертолета и разбросаны вдоль линии боевого столкновения. Все кейсы с оборудованием оснащены радиомаяками. Всего кейсов с оборудованием XX штук (количество кейсов может быть увеличено исходя из площади локации проведения Игры и количества команд, подробнее о количестве кейсов и площади локации в приложении «Чек лист»)*

*В крушении вертолета выжил посредник нейтральной стороны, он передал вам координаты своего месторасположения и вам необходимо его найти, поскольку он запеленговал все кейсы и нанес места их расположения на карту. Три кейса с оборудованием радиосвязи находятся в районе крушения вертолета, вам их также необходимо найти. Посредник подскажет вам расстояние и направление до каждого элемента». (Обозначается точка, от которой заранее участники идут по азимуту. Целесообразно размещать части радиосвязи в зоне видимости для максимально точного определения азимута и исключения спорных ситуаций).*

Для команд предусмотрены две похожие легенды игры.

### КОМАНДА КРАСНЫЕ

Вы – команда спецназа, которая получила задание найти команду ДРГ (диверсионно-разведывательная группа) противника.

Цель вашей группы: установка вышки - ретранслятора для передачи информации о местонахождении противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. За это время операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут.

Кроме этого, у вас есть задача обнаружить команду ДРГ противника, которая будет действовать скрытно на вашей территории.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры.

За данное время команда должна:

**Задача № 1:** Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

**Задача № 2:** Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории:

**Капитан** команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняет только те действия, которые определит капитан команды;

**Политрук** назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывание капитана команды, берет на себя обязанности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука - работа с картой, которая выдается каждой команде в

рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отгалкиваясь от информации разведчика);

**Медик** назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медику поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

**Разведчик** назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

**Рядовым** является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут сопровождать капитана/политрука/медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

**Задача № 3:** Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения заданий на площадке необходимо **ОПРЕДЕЛЕННОЕ** количество человек.

**Задача № 4:** Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

**Задача № 5:** Совершив марш-бросок и собрав все 5 элементов, команда перемещается (всей командой) к точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удержать площадку. Если, команде



удается удержать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По истечению 10 минут команда эвакуируется с территории.

Точка эвакуации сообщается военным советником.

### **Дополнительные условия игры**

Условие № 1: На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется после того, как он появляется в штабе и отбывает там 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

Условие № 2: В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командиров или членов команды – доверять или не доверять этой информации.

Условие № 3: Команда должна принять решение действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника или более активно, но также стараться не привлекать к себе лишнего внимания противника.

Условие № 4: Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

Условие № 5: Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

### **КОМАНДА СИНИЕ**

Вы – команда ДРГ (диверсионно-разведывательная группа), заброшенная на территорию условного противника.

Цель вашей группы: установка вышки – ретранслятора для передачи информации о местонахождении объектов противника и обеспечение ее работы в течение 10 минут. Задача считается выполненной если вышка простояла 10 минут, именно это время необходимо для обеспечения передачи всей информации командованию.

Кроме этого, у вас есть задача не быть обнаруженным командой спецназа противника.

Кроме вас в группе присутствует военный советник (посредник), который сопровождает вашу группу, но, не включается в игровой процесс. Посредник перемещается с Капитаном команды.

Игра начинается через 10 минут после окончания инструктажа команд на территории командного пункта игры.

За данное время команда должна:

**Задача № 1:** Определить месторасположение своего военного советника. В точке расположения военного советника разбить базовый лагерь (установить палатку и установить флаг базового лагеря). У военного советника получить карту с обозначением месторасположения всех кейсов с оборудованием.

**Задача № 2:** Определение ролей в группе Капитан (1 человек), Политрук (1 человек), Медик (1 человек), Разведчик (3 человека), Рядовые (оставшиеся участники игры). У каждой роли своя задача на территории:

**Капитан** команды принимает все организационные и тактические решения в рамках проведения игры: распределение ролей всех остальных участников команды, определение тактики ведения игры командой, определение точек размещения флагов (схроны). Команда, выполняет только те действия, которые определит капитан команды;

**Политрук** назначается капитаном. Задача политрука - исполнение обязанностей капитана (в случае разделения команды на несколько частей, или в случае выбывание капитана команды, он берет на себя обязанности за тактику ведения игры. Дополнительная задача политрука – работа с картой, которая выдается каждой команде в рамках сценария и нанесение отметок о местоположении противника (отгалкиваясь от информации разведчика);

**Медик** назначается капитаном команды и постоянно находится рядом с ним. Медику поручается контроль аптечки и всех медицинских действий в рамках проведения игры. Медик обладает запасом медицинских конвертов (10 штук). В каждом конверте находится задание, которое необходимо выполнить участнику или медику лично (в конверте это указано). Задания связаны со знаниями по тактической медицине.

**Разведчик** назначается капитаном команды. Задача разведчика (скрытно, не попадаясь на глаза команде противника) разведать местонахождение команды противника. Разведчик не обладает

возможностью передавать информацию дистанционно и должен перемещаться по карте в точку базирования капитана команды;

**Рядовым** является каждый участник команды, которому капитаном не назначена роль. Рядовые могут сопровождать капитана/политрука/медика или заниматься охраной лагеря (по решению капитана). Рядовые участвуют в командных задачах, которые ставятся перед группой в рамках сценария.

**Задача № 3:** Капитан команды должен дать задание группе найти (согласно карте) местоположение 3 частей QR-кода, который даст команде доступ к информационному каналу. Как только команда получает доступ к информационному каналу она начинает выполнение заданий, обозначенных на карте цифрами (1 2 3 4 5...). Необходимо помнить, что для выполнения каждого задания на площадке необходимо ОПРЕДЕЛЕННОЕ количество человек.

**Задача № 4:** Группа, выполняя задачи на территории, получает элементы, необходимые для установки вышки ретранслятора. Порядок выполнения командой задач определяется капитаном команды. После получения 5 элементов вышки-ретранслятора группа отправляется в базовый лагерь. В базовом лагере, военный советник (посредник) сообщает об этом руководству, и команда получает координаты последнего элемента, к которому совершает марш-бросок.

**Задача № 5:** Совершив марш-бросок и собрав все 5 элементов, команда перемещается (всей командой) к точке сбора вышки-ретранслятора. Как только команда заходит на территорию установки вышки в информационном канале дается обратный отсчет (10 минут). За это время команда должна удерживать площадку. Если, команде удастся удержать позицию в течении данного времени, то операторы дронов смогут вывести дроны на позиции противника и провести разведку и уничтожение военных объектов. По истечению 10 минут команда эвакуируется с территории.

Точка эвакуации сообщается военным советником.

### **Дополнительные условия игры**

**Условие № 1:** На каждом участнике игры располагается игровой элемент, который может быть сорван противником или утерян. В том случае, если элемент сорван или утерян член группы обращается к медику (при наличии талонов, которые обнуляют ожидание возрождения). Если медик не выдал талон (по решению капитана или

по причине отсутствия талонов), то возрождение каждого участника осуществляется, после того, как он появляется в штабе и отбывает 5 минут штрафного времени. В связи с этим, срыв игрового элемента тормозит продвижение команды противника.

**Условие № 2:** В информационном канале, доступ к которому получит группа, на постоянной основе будут публиковаться новостные сводки. Часть из них правдива, а часть ложна. Решение командира или членов команды - доверять или не доверять этой информации.

**Условие № 3:** Команда должна действовать скрытно, специально не вступая в боестолкновения с командой противника.

**Условие № 4:** Игрок без игрового элемента не может участвовать в процессе игры (передавать информацию, снимать игровые элементы).

**Условие № 5:** Применение физической силы и нецензурной лексики по отношению к команде противника **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. За нарушение условий участник дисквалифицируется!

### **Приложение «Задания»**

*(это набор базовых заданий, каждое задание должно быть отдельно запечатано в конверте и находится на локации в соответствии с картой)*

**Задание 1.** Выполняется всеми участниками команды.

Старт игры. Предлагается начать с топографической задачи. В рамках которой участникам необходимо найти место крушения вертолета с посредником. Участникам выдается карта и описание азимутального маршрута движения. Например: «Стартуйте от точки размеченного на земле (мелом, ветками, веревкой),

–двигайтесь по азимуту 130 градусов 150 метров.

–далее двигайтесь по азимуту 210 градусов 200 метров –далее двигайтесь по азимуту 60 градусов 100 метров

–далее двигайтесь по азимуту 270 градусов 120 метров –далее двигайтесь по азимуту 10 градусов 200 метров.

В конечной точке находится сам посредник.

Задание интересно тем, что его можно выполнить несколькими путями (озвучивать варианты не надо, команды должны сами определиться или додуматься как:

1. Затратить время на прохождение всего описанного маршрута.
2. Решить математически и определить направление и расстояние и двигаться в конечную точку напрямую.

3. Проложить маршрут сразу на карте, которая имеется у участников, и определить конечную точку и двигаться к ней.

Важно чтобы был четко соблюден масштаб карты!

**Задание 2.** Выполняется всеми участниками команды.

Вы подошли к линии боевого соприкосновения. Вдоль линии натянута колючая проволока, оборудованная сигнализацией, которая срабатывает при прикосновении к ней. Но в ней есть лазейки. Задача команды, используя лазейки перебраться за линию боевого столкновения и начать выполнение задания.

В случае если участник касается проволоки, срабатывает сигнализация и к точке выдвигается охрана.

Команде предоставляется два варианта действий в случае сработки сигнализации:

1. Команда должна вернуться на исходную точку и снова приступить к заданию.

2. Команда остается по другую сторону колючей проволоки, но при этом не может продолжать выполнение задания в течение 5 минут.

Выбор действий возможен 1 раз по решению командира и не может быть изменен в процессе.

Задание считается выполненным, когда вся команда переберется за линию боевого столкновения.

**Задание 3** (участие принимает не менее 7 участников команды)

Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями горит и один из членов Вашей группы, доставая оборудование, получил ожоги. Вам нужно оказать ему медицинскую помощь.

Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном и медиком группы):

– Взять носилки и отнести пострадавшего в базовый лагерь. Как только пострадавший оказывается на территории лагеря – задача выполнена.

– Взять носилки и отнести пострадавшего в Штаб. Как только пострадавший оказывается на территории Штаба – задача выполнена.

Условия выполнения:

Если носилки остались в лагере, то капитан отправляет часть группы за ними.

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 4.1** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Карта – навигатор дала сбой и привела Вашу группу к пустой точке на карте. Здесь нет деталей ретранслятора, вы потеряли время.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 4.2** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Карта – навигатор привела к месту падения детали ретранслятора. Вы можете выполнять следующую задачу.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

**Задание 5** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Ваша группа пришла к точке расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями находится на противоположной стороне болота. Обойти болото нельзя. На болоте вы видите кочки (обозначены веревкой) и четыре жерди. Вам необходимо по жердям перебраться всей командой на противоположную сторону болота, перекладывая их от одной кочки к другой. Если кто-то из вашей команды наступает в болото вне кочки или срывается с жерди, он считается «утонувшим в болоте» и должен прийти в Штаб для получения новой метки. Медик может использовать конверт для такого участника.

**Задание 6** (участие принимает не менее 7 участников группы) Пока вы добирались до локации, вам пришлось преодолеть болото. Во время преодоления болота ваше оружие засорилось. Вам нужно очистить оружие. Вы можете выбрать один из двух вариантов решения этой задачи для продолжения действий группы (решение принимается капитаном группы): все присутствующие участники группы разбирают и собирают АК-74 для очистки засорившегося оружия.

Вариант упрощенный. Группа изучает названия деталей АК-74 с помощью инструкции, находящейся в ящике с оружием, и каждый участник группы называет 5 элементов АК-74 показанные инструктором.

Условия выполнения:

Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих

**Задание 7** (участие принимает не менее 7 участников группы)

Ваша группа находит очередную точку расположения одной из деталей ретранслятора. Деталь расположена на заминированной территории. Вы видите чьи-то следы и понимаете, что кто-то уже проходил по полю, но это может быть ловушка. Следы расположены в пять рядов по три следа в каждом ряду. Один след в ряду заминирован. Задача: перейти минное поле. Если вы наступите на заминированный след - участник подрывается на mine и отправляется в Штаб игры и отбывают пятиминутный штраф. Медика можно воспользоваться конвертом.

Команда может выбрать четыре варианта развития:

- два человек из группы до конца игры отправляется на площадку Штаба и уже не сможет принять участие в выполнении задач группы;
- пять участников группы лишаются игровых элементов и отправляются на площадку Штаба отбывать пятиминутный период штрафного времени (воспользоваться конвертами возрождения без ожидания нельзя); медик передает ВСЕ конверты на возрождение без ожидания в Штаб.

Условия выполнения. Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих

**Задание 8** (участие принимает не менее 6 участников группы)

Ваша группа по интерактивной карте находит точку расположения одной из деталей ретранслятора. Ящик с деталями упал в катакомбы старинного склепа, расположенного на территории. Для того, чтобы найти ящик, группа должна изучить историю этого места и понять, как пройти к ящику. Команде предлагается два варианта развития событий (решение принимается капитаном группы):

- Выбрать зеленый QR-код и пройти тест по истории региона.
- Выбрать оранжевый QR-код и пройти тест по истории России.

Условия выполнения:

- Во время выполнения задания группа не пользуется телефонами для подсказок к тестам или коммуникации между собой.
- Если в группе, на момент получения задачи, находится меньшее количество участников, то группа ждет отстающих/отсутствующих.

– По окончании прохождения теста группе необходимо сделать скриншот экрана мобильного телефона, который им необходим будет перед финальным этапом.

Задания для конвертов медику

10 заданий, приведённых в соответствии со справочником тактической медицины главного военно-медицинского управления Министерства обороны Российской Федерации:

[https://drive.google.com/drive/folders/111Ch5bFeof6Tiya1j50DmmanhzcgZEPw?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/111Ch5bFeof6Tiya1j50DmmanhzcgZEPw?usp=share_link)

Приложение 8

### **«Везде исследуйте всечасно, что есть велико и прекрасно»**

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с фактами о жизни, достижениях и работе Михаила Ломоносова.

*Развивающая:* развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, формирование интереса к жизни и достижениям личностей, внёсших вклад в развитие страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

#### **Задачи:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия, обеспечив наличие 9 точек (столов) в актовом зале.

2. Подготовить информацию о Михаиле Ломоносове для презентации его достижений и интересных фактов из жизни.

3. Составить разноплановые задания для интеллектуальной игры по теме «Наука и культура России», включающие тестовые вопросы, викторину со свободным ответом, работу с картой, задачи на логику и головоломки.

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет проверять правильность выполненных заданий, оценивать ответы участников и подсчитывать баллы.

5. Подвести итоги игры и объявить победителей провести рефлексию.



**Продолжительность мероприятия – 1.5 часа.**

**Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации и проведении игры;
- бумага и канцелярские принадлежности для ответов участников.

**Локация:** актовый зал. Здесь пройдут оба этапа мероприятия. Первый этап предполагает презентацию личности Михаила Ломоносова и знакомство с интересными сторонами его жизни.

Второй этап включает в себя участие отрядов в интеллектуальной игре по теме «Наука и культура России».

Подготовка места проведения мероприятия предполагает наличие 9 точек (столов) в актовом зале. 8 точек будут закреплены за отрядами, данные столы будут местом, на которых команды отвечают на вопросы и выполняют задания. Последняя точка закреплена за судьями игры, которые проверяют правильность выполненных заданий, оценивают ответы участников, подсчитывают баллы и выявляют победителей.

**Данное мероприятие направлено** на развитие творческих и интеллектуальных способностей. Необходима коммуникация между членами команды, таким образом, у участников формируется способность работы в команде.

**Для проведения мероприятия организаторам необходимо:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Михаила Ломоносова

3. Составить задания для игры. Задания игры должны быть разноплановыми. Возможно проведение игры в несколько этапов. Каждый последующий этап предполагает усложнение заданий, среди которых могут быть задания тестового характера, викторина со свободным ответом, работа с картой, задачи на логику, решение головоломок и другие.

4. Сформировать судейскую комиссию.

В завершении игры судейская комиссия подводит итоги и объявляет победителей.

**«Наши голоса»****Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Фёдора Шаляпина.

*Развивающая:* развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной песне, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Фёдора Шаляпина, создать возможность для самореализации участников и отрядного взаимодействия.

**Техническое обеспечение и оформление:** зал или площадка для музыкального вечера; музыкальное и мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны, музыкальные инструменты и усилители звука при наличии); музыкальное сопровождение мероприятия; тематическое оформление зала; организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

**Задания для отрядов:**

– Выбрать и разучить песню всем отрядом, соответствующую тематике смены.

– Снять содержательный видеоклип к песне для трансляции на проекторе.

**Задание для отряда, ответственного за мероприятие.**

Тематически оформить место проведения музыкального вечера «Наши голоса».

Проконтролировать работу мультимедийной аппаратуры.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий литературно-музыкальные зарисовки между выступлениями отрядов.

Подобрать музыкальное сопровождение мероприятия.

Организовать сбор и проверку ответов отрядов в ходе квиза. Ответы пишутся на небольших листочках с названием отряда и по истечении 1 минуты сдаются жюри.

Организовать работу жюри и подвести итоги музыкального вечера. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Фёдора Шаляпина на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Приветственное слово ведущих и стартовая музыкально-литературная зарисовка.

Музыкальное выступление 1 и 2 отряда

### **Квиз**

– Часть 1. Угадайте произведение (1 балл) и автора (1 балл):

– «Полет шмеля» (Николай Римский-Корсаков)

– «Патриотическая песня» (Михаил Глинка)

– «Лебединое озеро» (Пётр Чайковский) – «Танец рыцарей» (Сергей Прокофьев) Музыкальное выступление 3 и 4 отряда.

Часть 2. Факты о Фёдоре Шаляпине: правда или вымысел (1 балл за правильный ответ).

– Он прекрасно рисовал (правда)

– Он родился в богатой семье (нет)

– Первое его образование – это ветеринар (нет)

– Первое своё выступление он провалил. Выйдя на сцену, он впал в ступор и не произнёс ни слова (правда)

– Он говорил, что родился быть скульптором, если бы не стал певцом, то занимался бы этим (правда)

– В разгар Первой мировой войны (1914-1918) артист открыл на свои деньги 2 госпиталя для лечения раненных воинов, скрыв этот факт от общественности (правда)

Музыкальное выступление 5 и 6 отряда.

Часть 3. Назовите город из песни. (1 балл за правильный ответ).

Используем вступления песен или фонограммы без слов:

– Славный город Кострома из к/ф «Смешарики» (Кострома)

– Самара-городок, ансамбль «Русская песня» (Самара)

– Этот город, группа «Браво» (Москва)

– Вологда, ВИА «Песняры»

– Еду в Магадан, Вася Обломов

Музыкальное выступление 7 и 8 отряда.

Подведение итогов квиза и музыкального вечера «Наши голоса».

Приложение 10

### **Тематический день «Быть с Россией»**

**Цель** – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, изучения истории России и родного региона, знакомства с национальными традициями и обычаями народов России, формирования чувства гордости за страну.

#### **Задачи:**

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создать условия для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимную поддержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно-значимую досуговую деятельность детей.

**Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией»:**

- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
- формирование чувства причастности к большой стране;
- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;
- понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

#### **План тематического дня смены «Быть с Россией»**

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка,

концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. Решённые к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

К организации и проведению тематического дня смены «Быть с Россией» привлекаются значимые деятели региона, участники СВО, представители местных органов власти.

**Предварительная подготовка:** репетиция творческих номеров.

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

В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой!

В: Почётное право поднять государственный флаг Российской Федерации предоставляется \_\_\_\_\_ (либо вынос флага знаменной группой). Лагерь, смирно. Звучит государственный гимн Российской Федерации.

**Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага В:**  
Вольно!

**Приветственные слова от приглашённых гостей**

В: Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию?

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от

горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

**В:** Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации – это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России – это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

**В:** Сейчас каждый из вас может загадать заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки вверх и закройте глаза.

*Флаг проносится над головами детей всего лагеря, чтобы поднятые вверх руки касались его.*

**Творческие детские номера,  
подготовленные участниками смены  
Тематическое мероприятие «О главном»**

**Продолжительность** – 30 мин.

**Необходимые ресурсы:** гитара, музыкальное оформление, слова песен. **Предварительная подготовка:** не требуется.

Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой Родине, показывающих разнообразие культур, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма.

Пример песен:

1. «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова;
2. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника»;
3. «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка: Д. Тухманова.

**Акция «Письмо другу»**

**Продолжительность** – 30 мин.

**Необходимые ресурсы:** бланки для писем, конверты, ручки.

***Предварительная подготовка:*** не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик, и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

### **Классная встреча**

***Продолжительность*** – 1 час.

***Необходимые ресурсы:*** поощрительные призы за лучшие вопросы.

***Предварительная подготовка:*** не требуется.

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

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писатель, спортсмен, учёный, музыкант, педагог, врач и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может

рассказать о себе, своей деятельности, а также интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного материала или видеоматериала гостя. **Ярмарка «Многообразие в единстве»** *Продолжительность* – 1,5 часа.

**Необходимые ресурсы:** музыкальное и художественное оформление, костюмы.

**Предварительная подготовка:** каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты, характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются, либо рассматриваются с различных сторон.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции – до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий одной из станций можно найти в приложении.

**Концертная программа «Россия – мой дом»**

*Продолжительность* – 1,5 часа.



**Необходимые ресурсы:** музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

**Предварительная подготовка:** сольные и отрядные номера.

Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – Россия.

**Вечерний сбор отряда «Мы вместе» Продолжительность**  
– 1 час.

**Необходимые ресурсы:** фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

**Предварительная подготовка:** не требуется.

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

- говорим о самом важном откровенно;
- обсуждаем не человека, а дела и поступки;
- внимательно слушаем, не перебиваем;
- говорим вполголоса;
- критикуешь – помогай, советуй, предлагай;
- когда человек высказался – благодарим, потеряв ладошки друг о друга;

– говорит тот человек, в руках у которого есть символ отряда.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послужить следующая древняя народная притча про метлу.

Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссорились друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделятся и разойдутся, и всем будет худо».

Пришло время старику умирать. Позвал он сыновей и велел принести веник. Сыновья подали отцу веник.

Старик говорит:

– Переломите веник.

Сыновья сказали:

– Разве можно веник переломить?

Старик развязал поясок на венике, и прутья рассыпались.

– Ломайте прутья! – сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

– Вот и с вами будет то же, что с этим веником. Если вы будете вместе дружно жить, никакая беда вас не одолеет. А как разойдётесь по одному, тогда все пропадёте.

Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нужна сила, и эта сила – в нашем объединении и единстве.

В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события.

– Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?

– Что я узнал нового о нашей стране?

– Что больше всего меня удивило в знакомстве с культурой национальностей?

– Чему я научился новому сегодня?

– Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией?

Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризы на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы на прощание.

## **Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки «Многообразие в единстве»**

*Костромская область.*

Встречает участников девочка в костюме Снегурочки. Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенностях региона.

– Здравствуйте, хлебом солью угощаем, так всегда гостей встречаем. А ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебова – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России. Кострома – родина Снегурочки. Кострома – кинематографическая. Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадать, как зовут жителей у нас?

### **Костромí ч**

Костромчанин

Костромянин

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

*Игра «Заплетайся плетень».*

Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет В  
наш зеленый огород!  
Плетень, заплетайся,  
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,  
Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

*Игра «Кострома».*

– А ну, честной народ, становись в хоровод!

*Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова нараспев. Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?*

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

*Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут. Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?*

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки. Ах, где ты, моя Кострома, Ах, где, государыня моя?*

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

*Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах,  
где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла, да уснула...

*Дети ходят в хороводе, сложили ладошки  
и как будто спят.*

*(Тихо)* Ах, где ты, моя Кострома, Ах,  
где, государыня моя?  
Дома, Кострома?  
Кострома: Дома!  
Дети: Что делаешь?  
Кострома: Проснулась – попрыгаю!

*Все дети прыгают.*

Ах, где ты, моя Кострома, Ах,  
где, государыня моя?  
Дома, Кострома?  
Кострома: Дома!  
Дети: Что делаешь?  
Кострома: Сейчас догонять вас буду!

*Все разбежались, кто куда.*

Дети разбегаются в разные стороны, водящий догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Кроме того, Костромская область раскинулась на 500 км и занимает площадь в более 60 000 квадратных метров, а это означает, что диалектов очень много и даже внутри одной области не все друг друга могут сразу понять. Попробуйте догадаться, что могут означать следующие слова.

**Ревит** – ревет, плачет.

**Больничка** – больничный лист.

**Отдайся (отдайсь)** – отойди.

**Катулька** – накатанный тротуар, лежанка.

**Прибираться** – делать уборку в доме.

**Баский, баской, баско** – красивый, нарядный.

**Басалай** – озорник, сорванец.

**Взбулгачить** – взбудоражить.

**Ветреет** (о выстиранном белье) – сушится.

**Лыва** – ручей; низкое место, подтопляемое водой; лужа на дорогах после дождя.

**Мерековать** – думать, размышлять.

**Навздеваться** – надеть на себя что-то лишнее, слишком тепло одеться.

**Перемываха** – одежда для переодевания.

**Позобать** – поест, а **зазобался** – подавился.

**Сгоношить** – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать.

**Торгаться** – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

## Приложение 11

### «Искусство дипломатии»

#### **Цели:**

*Общеобразовательные:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Горчакова.

*Развивающие:* развитие творческих и интеллектуальных способностей участников, формирование интереса к дипломатии и международным отношениям, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы. Повышение уровня знаний участников о дипломатии и процессе ведения переговоров.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

#### **Задачи:**

1. Подготовить участников к дебатам, предоставив им вопросы для обсуждения и подготовки ответов.
2. Разделить участников на команды и назначить представителей для участия в дебатах.
3. Развить навыки стратегического ведения переговоров, способствовать обсуждению сложностей и особенностей дипломатии.
4. Провести дебаты в трёх раундах, включая оглашение позиции сторон, вопросы противоположной стороне и вопросы из зала.
5. Определить победителей дебатов на основе решения жюри.
6. Организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, связанных с процессом ведения переговоров, сложностями и особенностями дипломатии, а также личностью Александра Горчакова.

**Продолжительность мероприятия** – 1.5 часа.

#### **Техническое и материальное обеспечение:**

- ноутбук, проектор – для подготовки презентации (при необходимости);
- столы для организации пространства.

**Локация:** помещение, в котором будут размещены 4 зоны. Первый этап предполагает знакомство с исторической фигурой Александра Горчакова. На данном этапе участники жеребьёвкой разделяются на две стороны: одна сторона будет представлять интересы России, другая сторона – Турции. Отрядам выдаются два вопроса для предстоящих дебатов (Приложение 8.1). В предоставленное для подготовки время им будет необходимо подготовить:

- стратегию ведения переговоров
- вопросы противоположной стороне
- ответы на потенциальные вопросы противоположной стороны, а также вопросы из зала.

На дебаты выставляются 2 представителя от одного отряда. Остальные представители отряда являются наблюдателями, которые могут задавать вопросы противоположной стороне. Таким образом, в одной зоне располагаются 4 представителя от двух разных отрядов. Помимо 4 представителей у каждой зоны находятся два члена жюри. Решение по победителям принимает жюри.

*Дебаты проходят в три раунда:*

1. Оглашение общей позиции стороны по теме.

2. Вопросы противоположной стороне. Каждая сторона задаёт противоположной не более 3 вопросов, затем слово передаётся другой команде. После того как стороны задали друг другу вопросы, они получают 5 минут на коллективное обсуждение с остальными членами команды вариантов ответа. По истечении времени команды приступают к ответам на заданные вопросы.

3. Вопросы из зала. В данном раунде наблюдатели одной стороны задают вопросы представителям другой команды, при этом времени на обсуждение ответов не даётся. Команда, получившая вопрос, должна дать на него ответ сразу. Вопросы задаются поочерёдно по принципу «перестрелки».

Формат дебатов проходит в два круга. Первый круг предполагает обсуждение темы №1, второй круг – тема № 2.

В качестве завершения мероприятия предлагается организовать совместное обсуждение отрядами вопросов, касающихся процесса ведения переговоров, сложностей и особенностей дипломатии, а также вопросов о личности Александра Горчакова.

**Для проведения мероприятия организаторам необходимо:**

1. Подготовить площадку для проведения мероприятия в соответствии с указанными требованиями (в том числе материальное оснащение).

2. Подготовить информацию для знакомства с личностью Александра Горчакова.

3. Сформировать судейскую комиссию.

4. Организовать пространство для завершения (совместного обсуждения).

**Тема № 1.** Дипломатические усилия: стороны могут обсудить шаги, которые оба государства должны предпринять для поддержания или улучшения своих отношений в XIX веке, включая мирные договоры и формирование союзов.

**Позиция России:** Турция должна отказаться от претензий на русское побережье Чёрного моря, предоставить автономию, а по возможности, и независимость славянским народам на Балканах.

**Позиция Турции:** Россия должна отказаться от своего влияния на Балканский полуостров и предоставить право беспошлинной торговли на Крымском полуострове для Турции.

**Тема № 2.** Влияние европейских держав. Участники дебатов должны обсудить вопрос о роли крупных европейских держав, таких как Великобритания и Франция, в развитии отношений между Россией и Турцией в XIX веке.

**Позиция России:** отказ от вмешательства государств в независимую политику обоих государств.

**Позиция Турции:** необходимость привлечения третьей стороны для разрешения конфликтов между Россией и Турцией.

Приложение 12

### «Кинофестиваль»

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с исторической фигурой Александра Роу.

*Развивающая:* Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к отечественной кинокультуре, развитие навыков групповой работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.



**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Александра Роу, создать возможность для самореализации участников и отрядной работы.

**Техническое обеспечение и оформление.**

- Зал с местами для всех отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, фанфары, музыка для конкурсов).
- Тематическое оформление зала в стиле Кинопремии.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.

**Задания для отрядов.**

– Придумать рекламный ролик про патриотизм в форме сценки длительностью не более 2 минут. В сценке обязательно должен быть логотип, джингл – короткая музыкальная фраза с вокальной пропевкой – или слоган.

– Снять горизонтальный ролик, длительностью 3-5 минут на тему «Если бы мы жили в сказке Александра Роу». Видео должно соответствовать техническим требованиям установленной на базе аппаратуры. Необходимо заранее сообщить отрядам доступные форматы видеозаписи и аудиокодека.

– Создать наряды для главных героев фильма для красной дорожки. Одежда должна быть элегантной и торжественной и при этом соответствовать сказочной тематике.

**Задание для ответственного за мероприятие отряда:**

Тематически оформить место проведения кинофестиваля.

Оформить вход к месту проведения в виде красной дорожки и организовать фото и видеосъёмку главных актёров. Выбрать интервьюера и подготовить каверзные вопросы актёрам при встрече на дорожке.

Сообщить отрядам технические характеристики видео.

Проконтролировать сдачу видео ответственному методисту и возможность его воспроизведения на проекторе минимум за 30 минут до начала мероприятия.

Выбрать ведущих и подготовить сценарий мероприятия, обязательно включающий следующие блоки:

- встречу главных актёров на красной дорожке и мини-интервью;

- приветственное слово гостям, рассказ о кинофестивале и творчестве Александра Роу;
- «связки» между выступлениями отрядов;
- подведение итогов фестиваля, награждение за лучшие образы красной дорожки.

Подобрать музыкальное сопровождение всего фестиваля.

Организовать работу жюри и подвести итоги кинофестиваля. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Александра Роу на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Все отряды собираются у входа в кинозал, перед которым расстелена красная дорожка. Главные герои фильмов каждого отряда проходят, как кинозвезды, по дорожке, где их встречают папарацци и ведущий, который задаёт несколько вопросов об их фильмах, карьере и т.п.

После дефиле актёров все проходят в зал. Ведущий говорит приветственное слово. Затем начинается презентация фильмов от отрядов.

*Видеоролик 1 отряда Видеоролик*

*2 отряда*

Рекламная пауза: смотрим сценки 3 отрядов с рекламой.

*Видеоролик 3 отряда*

*Видеоролик 4 отряда*

Игра с залом «Поймай звезду». Ведущий или его помощник предлагает размяться и попробовать поймать звезду. Одна рука ведущего расположена горизонтально и изображает горизонт. Вторая, с растопыренными пальцами, находится над горизонтом и изображает звезду. Но во время звездопадов она может упасть. Как только рука ведущего сжимается и падает вниз (под линию горизонта), зрители должны её поймать – хлопнув. Так ведущий то водит рукой над горизонтом, то спускается к нему, пытаясь обмануть зрителей, то резко падает вниз.

Ведущий роняет звёздочку все чаще, и зал выходит на бурные овации.

*Видеоролик 5 отряда*

*Видеоролик 6 отряда*

Рекламная пауза: смотрим сценки 3 отрядов.

Дефиле актёров в костюмах и выбор лучших образов. Подведение итогов фестиваля.

## «Быть волонтером – значит делать!»

### Цели:

*Общеобразовательные:* знакомство участников с исторической фигурой Риммы Ивановой. Знакомство и проба себя в проектной деятельности. *Развивающая:* Развитие творческих навыков участников, формирование интереса к волонтерской деятельности, развитие навыков групповой и проектной работы. Раскрытие личных талантов участников.

*Воспитательная:* Воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, воспитание самостоятельности и ответственности, активной гражданской позиции. Определение объектов добровольческой деятельности и собственной волонтерской позиции.

**Задачи:** раскрыть в интересном формате личность Риммы Ивановой. Раскрыть понятие волонтерства, показать аспекты его проявления. Создать возможность для самореализации участников и отрядной работы. Обучить ребят и дать возможность первой пробы себя в проектной деятельности.

### Техническое обеспечение и оформление:

- Зал с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.
- Мультимедийное оборудование (проектор, колонки, микрофоны).
- Музыкальное сопровождение мероприятия (фоновая музыка, сигнал старта и финиша работы).
- Организация места работы экспертов.
- Организация места для жюри и таблиц для ведения записей.
- Бумага и ручки для оформления идей и проектов каждого отряда.

### Задания для отрядов.

Заданий для отрядов к проектному интенсиву нет.

Задание для ответственного за мероприятие отряда: организовать пространство с местами для всех отрядов, которые могут трансформироваться как в зрительный зал, так и в места для групповой работы отрядов.

Организация места работы экспертов.

Контроль работы мультимедийного оборудования.

Подготовка канцтоваров для работы отрядов над проектами.

Подобрать музыкальное сопровождение проектного интенсива, сигнал к старту и окончанию работы по блокам.

Совместно с ответственным педагогом оформить мультимедиа презентацию по каждому тематическому блоку проектного интенсива.

Организовать работу жюри и подвести итоги, выбрав лучшие проекты. Определить победителей, которые будут награждены орденами им. Риммы Ивановой на следующий день.

### **Ход мероприятия.**

Ведение проектного интенсива предлагается отдать ответственному методисту или пригласить внешнего эксперта.

Ведущий знакомит участников с тем, что такое проект и алгоритмом его создания, и предлагает каждому отряду по итогам интенсива разработать волонтерский проект, который им интересно было бы организовать у себя на местах (в учебных заведениях или других общественных пространствах) по возвращении из лагеря. Интенсив делится на теоретические и практические блоки.

Этап 1.1 (10 минут). Определение ведущим понятия «проект» и «волонтерство». На стыке их формирования появляется понятие «волонтерский проект».

Проект – это ограниченная во времени совокупность действий, направленная на создание продукта или услуги.

Волонтерство – это добровольная деятельность на благо человеку, группе людей, организации, природе, стране без расчёта на материальное вознаграждение.

Этап 1.2 (15 минут). Работа отрядами по поиску идеи волонтерского проекта. Работаем по методике «Мозгового штурма». *Приложение Б.* Составляем список проблем и идей, как их решить.

Этап 2.1 (20 минут). Ведущий обозначает критерии отсева идеи:

- актуальность решаемой проблемы (есть ли такая проблема);
- личная значимость для самих волонтеров проекта, насколько им самим интересна сфера и формат приложения собственных усилий;

– реалистичность идеи с точки зрения человеческих, временных, материальных, финансовых и административных ресурсов, которыми располагают сами участники.

Этап 2:2 (15 минут). Отряды отсеивают идеи по предложенным критериям и выбирают одну, для которой будут создавать проект.

Этап 3.1 (20 минут). Пояснение ведущим структуры проекта.

– Цель проекта (ставим по технологии SMART):

Цель должна быть конкретной, измеримой, достижимой, актуальной / реалистичной и ограниченной во времени.

– Задачи проекта. За счет чего будет достигаться цель проекта.

– Пошаговый план реализации (кто, когда и что делает)

Шаги реализации проекта	Ответственный	Сроки

Необходимые ресурсы. Перечисление необходимых человеческих, временных, материальных, финансовых, административных и прочих ресурсов, которыми располагают сами участники или которые необходимо привлечь. Если команда не располагает ресурсами, то необходимо описать источники и пути их привлечения.

Тип ресурса	Источник

Смета

Необходимое материально-техническое обеспечение	Количество	Сумма

Этап 3.2 (30 минут). Отряды готовят проекты по структуре.

Этап 4. (30 минут). Защита проектов у экспертов. Каждый отряд должен презентовать проект как минимум трём экспертам и получить обратную связь с целью доработки его по полученным комментариям.

В качестве экспертов могут выступать члены педагогического отряда или приглашённые эксперты из сферы молодёжной политики,

общественных организаций, волонтерских организаций и социально ориентированных проектов (9-12 человек).

Этап 4.1 (20 минут). Доработка проектов и подготовка устной презентации на 5 минут от каждого проекта.

Этап 5. Презентация финальных проектов. 5 минут выступление и 5 минут на вопросы для каждого отряда.

Подведение итогов проектного интенсива.

Приложение 14

### **Целевые установки тематического дня смены «Быть в Движении»**

**Цель** тематического дня «Быть в движении» – создание условий для формирования у участников смены представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», чувства причастности к движению детей и молодежи и понимания личного вклада участников в социально значимую деятельность.

#### **Задачи:**

– сформировать условия для получения участниками смены опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;

– мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей «Движение Первых», на осознанную социально значимую деятельность;

– сформировать установку на командное взаимодействие, взаимную поддержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в «Движении Первых» и его первичных отделениях;

– познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами «Движения первых».

**Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:**

– участники смены понимают содержание миссии и ценностей «Движения Первых»;

- участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов «Движения Первых»;
- участниками смены осуществлён предварительный выбор направления «Движение Первых», в котором они планируют развиваться;
- участники смены понимают значимость консолидации ресурсов для решения социально значимой проблематики в рамках деятельности «Движение Первых»;
- у участников смены сформировано чувство причастности к «Движению Первых»;
- участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своём первичном отделении;
- участники смены готовы популяризировать деятельность «Движения Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

#### **План тематического дня смены «Быть в Движении»**

В тематический день смены «Мы в Движении» входят специально разработанные мероприятия, среди которых линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решённые к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движение Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

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

Для визуального оформления мероприятий следует использовать официальную символику «Движение Первых», перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

**Рекомендации по проведению ключевых мероприятий тематического дня «Быть в Движении» Торжественная линейка Первых *Продолжительность* – 30 минут.**

**Необходимые ресурсы:** музыкальное оформление, государственный гимн Российской Федерации, государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А-2), карточки с ценностями Движения.

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

Примерный план проведения линейки.

**Ведущими могут стать активисты «Движения Первых».**

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

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

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

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

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

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

*Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.*

В: Вольно!



3) Приветственные слова от приглашённых гостей (глав муниципалитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/ специалистов регионального, местного отделения).

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движенье Первых потому зовется так,  
Что каждый в чём-то первый на планете, Ты  
волю собери внутри в кулак,  
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.  
Дерзай, не бойся пробовать творить,  
Ты ещё только ищешь свою тропку,  
И не спеши ты детство торопить,  
И пусть шаги твои ещё так робки,  
Ты не страшись, что не такой, как все,  
Ведь тех, кто славится великими делами,  
Сначала тоже не могли понять совсем, С  
их непривычными тогда мечтами.  
И лишь с годами, осознав вполне,  
Величье замысла и красоту свершенья, Их  
гений признан был с другими наравне,  
Открытие достойно восхищенья.  
Как знать, быть может и тебе судьба  
Пророчит стать отцом больших открытий,  
А начинается все с малого шажка, Вот с  
этих незначительных событий.  
Ты первый, как и все дети вокруг,  
Не гений может, но ты уникален,  
Поэтому иди вперед мой друг,  
В мир, что прекрасен так и многогранен.

*Галина Логинова*

В: Быть Первым – почётное звание, когда ты готов быть впереди и вести за собой других, вдохновлять на новые свершения и не бояться брать на себя ответственность. У Первых есть особая миссия:

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

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

*Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, педагогический состав также является участниками данного задания.*

Ценности «Движение Первых»:

- Взаимопомощь и взаимоуважение.
- Единство народов России.
- Историческая память.
- Добро и справедливость.
- Мечта.
- Созидательный труд.
- Жизнь и достоинство.
- Патриотизм.
- Дружба.
- Служение Отечеству. – Крепкая семья.

*Детские творческие номера*

В: Я в движении

- Мы в движении (*лагерь отвечает хором*)

В: Мы в движении

- Всегда в движении (*лагерь отвечает хором*) *Флешмоб Движения Первых*

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

***Продолжительность*** – 1 час.

***Необходимые ресурсы:*** поощрительные призы за лучшие вопросы.

***Предварительная подготовка:*** не требуется.

«Классные встречи» – проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. Активисты в открытой и неформальной беседе могут задать

интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить совет в чём-либо.

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

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

### **Проектная сессия «Открывая горизонты»**

Продолжительность – 2 часа.

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

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

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

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

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

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

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

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное мероприятие и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 5-ти этапов.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки. Флагманские проекты «Движения Первых»: 1) Всероссийский конкурс «Большая перемена»	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
------	------------------	--------------------

<p>1 (продолжение)</p>	<p>Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p>2) Всероссийский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а и посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p> <p>3) Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p>4) Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.</p> <p>5) Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего» Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования</p> <p>6) Всероссийский проект «Школьная классика» Проект «Движения Первых» и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и</p>	<p>20 минут</p>
----------------------------	---	-----------------

	<p>творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;</li><li>- турнир по вязанию туристских узлов;</li></ul>	
--	---	--

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>- создание книги туристских рекордов «Первых»;</p> <p>- история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;</p> <p>- проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.</p> <p>7) Всероссийский проект «Звучи»  Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкального сообщества и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами. Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение»  Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.  Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p>9) Всероссийский проект «Первая помощь»  Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста.  Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи</p> <p>10) Всероссийский проект «Благо твори»  «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать</p>	20 минут

	<p>другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых.</p> <p>Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.</p>	
--	--	--



Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>11) Походное движение Первых Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приключенческая краеведческая игра по спортивному ори-ентированию;</li> <li>– встречи с руководителями туристских клубов;</li> <li>– конкурс рисунков из топографических знаков;</li> </ul> <p>12) Всероссийский проект «Юннаты Первых» Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельности.</p>	20 минут
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии. Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений. Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	15 минут

3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся, к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:</p> <p>«Команда»</p> <p>Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать мероприятие. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения.</p>	45 минут
Этап	Краткое описание	Длительность этапа
3 (продолжение)	<p>«Собственный стиль»</p> <p>На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p> <p>«Реклама»</p> <p>Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить, привлекающие внимание, листовки.</p> <p>«Партнёры»</p> <p>На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>«План действий»</p> <p>Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на</p>	45 минут

	каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.	
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект. Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 минут
5	<p>Подведение итогов. Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 минут

***Правила обсуждения:***

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды.

2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.

3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.

4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.

5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.

6. Исходите из реальных возможностей команды.

**Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»**  
**Продолжительность** – 1,5 часа.

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

**Предварительная подготовка:** презентация направлений Движения, жеребьёвка.

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количество направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5-7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие поочерёдно приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения первых, подготовленный педагогическим отрядом.

### **1. «Образование и знания».**

Учиться – нам не привыкать, Сложнее  
– хорошо учиться.

Всего нельзя, конечно, знать,  
Но нужно к этому стремиться.

## **2. «Наука и технологии»**

Нет, без научных технологий Не  
обойтись сегодня нам.

Своих открытий на пороге Стоим,  
войдя в Науки храм.

## **3. «Труд, профессия и своё дело»**

Профессий тысячи таятся В  
людских премудрых закромах.

И хоть глаза твои боятся, Пусть  
дело спорится в руках.

## **4. «Культура и искусство»**Нет ничего прекрасней чувства

Само прекрасное творить,

Культуру, творчество, искусство

Стране и ближнему дарить.

## **5. «Волонтерство и добровольчество»**

Спроси себя: чего ты стоишь?

Чтоб воду в ступе не толочь,

Придём мы первыми на помощь Ко  
всем, кому должны помочь.

## **6. «Патриотизм и историческая память»**

Движенье наше – молодое,

Но память гордую хранит.

Поспорит вряд ли кто со мною:

Россия снова победит!

## **7. «Спорт»**

Быстрее, выше и сильнее! – Мы  
побеждать во всём должны.

Движенье Первых тем важнее,

Чем ты полезней для страны.

## **8. «Здоровый образ жизни»**В здоровом теле – дух здоровый!

Ценней здоровья в жизни нет. Здоровье – главная основа

Твоих свершений и побед!

## **9. «Медиа и коммуникации»**.Мир цифровых коммуникаций

Однажды всех с ума сведёт. Порядок с кем и как общаться

Движенье Первых наведёт.

## **10. «Дипломатия и международные отношения».**

Кто был далёким – близким станет,  
Лишь стоит душу отворить.  
Движенье Первых точно знает, Как  
силу с правдою сдружить.

## **11. «Экология и охрана природы».**

Мертва природа без движенья, Без  
Первых – скучен мир и сер.  
Проблем не счесть, но есть решенье:  
Беречь планету, например.

## **12. «Туризм и путешествия».** На свете много стран чудесных, Но выбираем мы одну. Движенью Первых интересно Любить и знать свою страну.

Движенье Первых – это класс!  
Движенье Первых – это сила!  
Страна надеется на нас!  
На нас надеется Россия!

*Токарев Геннадий Николаевич*

## **Посвящение в Первые**

***Продолжительность*** – 30 мин.

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

***Предварительная подготовка:*** нет.

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

Примерный сценарий проведения посвящения:

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

Стихотворение читают сами участники смены:

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 пойдёт 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 зелёных побегов,  
Примериваясь, потрогайте Великую  
ношу первых.

Как самое неизбежное Взвалите  
её на плечи.  
Если вы есть – будьте первыми, Первым  
труднее и легче!

*Роберт Рождественский*

В: Если вы есть будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение Первых.

**Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.**

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

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

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

**Патриотизм.** Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках.

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

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

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

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

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

**Единство народов России.** Участники Движения, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна.

**Историческая память.** Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества.

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



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

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

В: Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо.

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

Быть честным и справедливым.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

Быть благородным и ответственным.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

Уважать старших и верить в дружбу.

*Обещаю! (отвечают все хором).*

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

*Клянусь! (отвечают все хором 3 раза).*

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

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

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

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

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

**Продолжительность** – 1 час.

**Необходимые ресурсы:** фонарик, гирлянды, символ отряда, украшение помещения, сюрпризки.

**Предварительная подготовка:** оформить место проведения вечернего сбора отряда.

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

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

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

«Послушайте!

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

«Но не только в этом дело, а еще и в том, Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая, Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде»

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

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

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

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог о том, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного, то другим, возможно, в жизни станет темнее.

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

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

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

**QR-код на дополнительные методические рекомендации.**

По нему вы можете найти:

- брендбук Движения первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»; – инструкция по регистрации на платформе «Будь в Движении».



Приложение 15

### «Доска почёта»

#### **Цели:**

*Общеобразовательная:* знакомство участников с историческими личностями – советскими тружениками тыла и их вкладом в победу в Великой Отечественной войне;

*Развивающая:* развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде. Формирование желания и умения применять исследовательский подход в процессе работы;

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к истории своей страны, сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной Войны, воспитание самостоятельности, ответственности и творческого подхода в ходе выполнения задач мероприятия.

#### **Задачи:**

1. Представить вклад тружеников тыла в победу в Великой Отечественной войне и познакомить все отряды с известными историческими личностями по данной теме.

2. Создать «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла, а также содержащие подробную информацию о той или иной личности в творческой форме.

3. Подготовиться к презентации своей работы. Представить остальным участникам свои «доски почёта»

4. Сформировать судейскую комиссию, которая будет оценивать творческие задания участников.

**Продолжительность мероприятия – 2 часа.**

#### **Техническое и материальное обеспечение:**

В случае представления личности в формате презентации необходимы ноутбук и проектор.

Ватманы (каждому отряду по 1 шт.), канцелярские принадлежности – для создания «доски почёта».

**Данное мероприятие направлено** на развитие лидерских способностей, коммуникативных и творческих навыков, развитие способности работать в команде, а также на формирование умения применять исследовательский подход в процессе работы. Мероприятие разделено на два основных этапа.

**Первый этап** предполагает знакомство участников с историей тыла во время Великой Отечественной войны. Отряд, ответственный за мероприятие, должен рассказать о единстве тыла и фронта, о вкладе тыла в Великую победу. Кроме того, необходимо упомянуть о самих тружениках тыла.

На **первом этапе** отрядам выдаётся **задание**. Для этого отряду, ответственному за проведение мероприятия, необходимо заранее найти и выбрать 8 тружеников тыла. Каждому отряду будет выдана данная историческая личность. Отрядам необходимо будет подготовить «Доски почёта», посвящённые отдельным труженикам тыла. «Доски почёта» выполняются на ватмане в свободной творческой форме и должны содержать подробную информацию о той или иной личности в творческой форме. **Необходимое содержание:**

1. Фамилия, имя и отчество
2. Дата и место рождения
3. Место работы
4. Чем отличился, какой вклад в Великую победу он внёс?
5. Заслуги, медали, награды
6. Другие важные и особенные моменты жизни

**Второй этап** мероприятия предполагает участие отрядов в презентации своих работ. За отведённое на выступление время (**не более 3 минут**) отряду необходимо представить проделанную работу, с помощью неё рассказать о том или ином труженике тыла, его заслугах и вкладе в Великую победу.

В завершение мероприятия **экспертная комиссия, которую организаторы собирают и представляют участникам заранее**, должна выбрать наиболее успешные выступления и огласить результаты.

Приложение 16

**«Отряд в гостях у отряда» Цели:**

*Общеобразовательные:* знакомство с советскими художниками и раскрытие понятия патриотизма через труд.

*Развивающая:* развитие навыков поиска и систематизации информации, творческой, групповой и проектной работы.

*Воспитательная:* воспитание чувства патриотизма и уважения к героям своей страны, совершившим трудовой подвиг, воспитание готовности к труду.

**Задачи:** а) ознакомить участников с художественными произведениями, транслирующими ценности труда, трудового служения народу, мужества и героизма, готовности к созиданию; б) вовлечь ребят в активную позицию по поиску и структурированию информации; в) создать возможность для творческой групповой работы участников; г) создать тёплую атмосферу для общения и знакомства между отрядами.

#### **Техническое обеспечение и оформление:**

– Каждый отряд самостоятельно оформляет своё отрядное место.

– Каждому отряду необходимо предоставить все необходимое обеспечение для их формата презентации (проектор, музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

#### **Задания для отрядов.**

– Тематически оформить своё отрядное место.

– Придумать церемонию встречи гостей.

– Подготовить театральную зарисовку на 10 минут о событиях, предшествующих и непосредственно изображённых на картине, напрямую не называя её. Сцена должна заканчиваться фиксацией живой картины. Отряду, пришедшему в гости, предлагается угадать произведение и назвать автора.

– Придумать творческое задание для гостей на 5-7 минут на тему изобразительного искусства.

– Сделать 4 подарка для отрядов, к которым они придут в гости.

*Каждый отряд получает одну из 8 картин:*

- Савинова С.Ф. «Дети войны»
- Ермолаева Г.П. «Тыл – фронту»
- Бевзенко И., «Молодые сталевары»
- Самохвалов А., «Женщина со сверлом»

- Ткачёв А.П., Ткачёв С.П., «Горький хлеб»
- Пластов А., «Ужин трактористов»
- Яблонская Т., «Хлеб»
- Дейнека А., «На стройке новых цехов»

**Задание для ответственного за мероприятие отряда:**

Каждому отряду предоставить все необходимое для презентации (музыкальная колонка, канцтовары, ткани и элементы оформления).

Организовать звуковой сигнал для перехода отрядов каждые 25 минут (+5 минут на переход).

Маршрутный лист для каждого отряда из расчёта, что они смогут попасть только к 4 отрядам.

Организовать работу жюри. Ребята делятся на 8 групп и распределяются по отрядам, формируя, таким образом, жюри. По сигналу переходят к новому отряду (каждая группа жюри успеет посетить 4 отряда). Каждый член жюри оценивает выступление по 5 бальной системе по следующим критериям:

- Соответствие тематике и заданию – Командная работа и сплочённость отряда – Творческий подход.

Далее все данные собираются и считается средняя оценка. По итогам оценок определяются победители, которые будут награждены орденами им. Виктора Васнецова на следующий день.

**Ход мероприятия.**

Каждый отряд делится на две части: команда, которая остаётся на отрядном месте и презентует всю подготовленную программу встречи отрядов, и команда, путешествующая по другим отрядам по маршрутному листу.

Отряды приходят в гости к первому отряду в маршрутном листе. Встречающий отряд проводит:

- церемонию встречи гостей;
- показывает театральную зарисовку на 10 минут. Предлагает отряду, пришедшему в гости, угадать произведение и назвать автора;
- даёт творческое задание для гостей на 10 минут на тему изобразительного искусства.

Гости вручают подарок и по сигналу переходят к следующему отряду.





Первые



**БУДЬ В ДВИЖЕНИИ!**

**Российское движение  
— детей и молодёжи  
«ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»**