

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования для детей»
Первомайского района Томской области

СОГЛАСОВАНО

Председатель Совета регионального
отделения Общероссийского
общественно-государственного
движения детей и молодежи «Движение
первых» Томской области

Д.Б.Насонов

«18» мая 2026



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО «ЦДОД»

Н.А.Кротова

«18» мая 2026



**Программа профильной смены
«Смены Первых: Первооткрыватели лета»**

Тематика смены: профильная

Направленность: Художественно-эстетическое

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Срок реализации: 01.06.2026 – 16.06.2026

Составитель:
Мальцева Эльвира Игоревна,
педагог-организатор

Село Первомайское, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	5
ОСНОВНЫЕ ТРАДИЦИИ И УНИКАЛЬНОСТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАГЕРЕ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ	7
УЧАСТНИКИ СМЕНЫ (ВОЗРАСТ, ОСОБЕННОСТИ МАЛЫХ И/ИЛИ БОЛЬШИХ ГРУПП).....	8
ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	9
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ	13
ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	13
УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	20
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ	21
ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	57
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА	58

ВВЕДЕНИЕ

Профильная смена «Смены Первых: Первооткрыватели лета» Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» (далее – Движение Первых, Движение) направлена на формирование здоровой гармонично развитой личности, воспитание чувства патриотизма и активной гражданской позиции.

Данная программа является комплексной. В ее рамках реализуются следующие **приоритетные направления**:

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

Программа предусматривает приобщение обучающихся к **традиционным российским духовно-нравственным ценностям**, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе.

Ключевые смыслы программы:

«Люблю Родину». Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание ими своей гражданской идентичности через чувства гордости за свою Родину и ответственности за будущее России, знание истории, недопустимость фальсификации исторических событий и искажения исторической правды, развитие уважения к символам государства (Герб, флаг, Гимн Российской Федерации), к историческим символам и памятникам Отечества.

«Мы – одна команда». Детский коллектив предоставляет широкие возможности для самовыражения и самореализации, позволяет сформировать в детях инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства. Разновозрастный коллектив позволяет сформировать преемственность в ценностях, знания, действиях и поступках.

«Россия – страна возможностей». Окружающая социальная среда формирует взгляды, убеждения, привычки ребенка. Важно создавать воспитательную среду, доступную, интересную для ребенка. Необходимо популяризировать все возможности и социально значимые проекты организаций.

«Вливайся в Движение Первых». Принимая участие в событиях Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», воспитанники получают возможность активно участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

Программа разработана с учетом следующих **законодательных нормативно-правовых документов**:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);
- Указ президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»; – Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.

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

ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Цель профильной смены «Смены Первых: Первооткрыватели лета»: создать воспитательную систему деятельности разновозрастных отрядов лагерей с дневным пребыванием, способствующую воспитанию гармонично развитой, патриотичной и социально активной личности, направленную на реализацию детьми инициативы, самостоятельности и ответственности в деятельности Движения Первых.

Данная цель будет реализована через следующие **задачи**:

- 1) создать условия для присвоения традиционных российских духовно-нравственных ценностей в совместной созидательной деятельности;
- 2) вовлечь участников смены в работу по направлениям деятельности Движения Первых;
- 3) формировать у детей опыт командной работы;
- 4) проводить работу по привитию навыков ЗОЖ, оздоровлению детей, по профилактике заболеваний и по профилактике детской безнадзорности в каникулярное время;
- 5) способствовать сотрудничеству детей и взрослых;
- 6) укреплять взаимосвязи между школой, семьёй, жителями населённого пункта, организациями дополнительного образования, учреждениями культуры в организации каникулярного отдыха, занятости детей.

Воспитательная деятельность в лагере с дневным пребыванием основывается на следующих **принципах**:

- *принцип гуманистической направленности.* Каждый ребенок имеет право на признание его как человеческой личности, уважение его достоинства, защиту его человеческих прав, свободное развитие;
- *принцип ценностного единства и совместности.* Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение;
- *принцип культуросообразности.* Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;
- *принцип безопасной жизнедеятельности.* Защищенность важных интересов личности от внутренних и внешних угроз, воспитание через призму безопасности и безопасного поведения;
- *принцип совместной деятельности ребенка и взрослого.* Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения;
- *принцип инклюзивности.* Организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их возраста, физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему деятельности.

Данные принципы реализуются в укладе лагеря, становясь базой для организации совместной деятельности в нем.

Особенностями лагеря с дневным пребыванием для разновозрастных объединений детей являются чаще всего небольшие по численности лагеря, расположенные в сельской местности. В летний каникулярный период они становятся местом притяжения большинства детей населенного пункта. В составе участников лагеря много братьев, сестер, соседей, близких друзей. Интерес к деятельности лагеря и желание оказывать лагерю помощь проявляют родители, бабушки и дедушки участников.

Ожидаемые результаты реализации профильной смены:

На личностном уровне	<ul style="list-style-type: none">– общее оздоровление участников смены, приобретение ими положительных эмоций;– умение строить конструктивное общение друг с другом в разновозрастной группе;– расширение кругозора и социального опыта детей;– сформированное осознанное отношение к себе как части социума;– активное включение в деятельность Движения Первых.
На уровне организации	<ul style="list-style-type: none">– организация занятости участников смены в летний период;– вовлечение в систему деятельности Движения Первых;
	<ul style="list-style-type: none">– совершенствование системы воспитательной работы образовательной организации;- увеличение доли оздоровленных детей и подростков.

На уровне региона	<ul style="list-style-type: none">– организация летней оздоровительной кампании;– освоение новых форматов и технологий организации летнего отдыха детей и подростков (особенно в сельской местности);– развитие сети первичных отделений Движения Первых в регионе.
-------------------	---

ОСНОВНЫЕ ТРАДИЦИИ И УНИКАЛЬНОСТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ЛАГЕРЕ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

Лагерь с дневным пребыванием имеет свои особенности.

Его участниками становятся дети и подростки одного населенного пункта, обычно до 100 чел. Дети находятся там только в дневное время, а вечером уходят домой в семьи. Важно учитывать это при составлении плана-сетки событий и распорядка дня.

Лагерь с дневным пребыванием часто открывается на базе школы, поэтому важно создать для детей среду, не похожую на учебную, позволяющую эффективно организовывать взаимодействие детей и взрослых. Для этого рекомендуется использовать большие школьные площадки (спортивный стадион, актовый зал, спортивный зал, рекреацию). Важно создать особую воспитывающую среду и в учебном кабинете. Для этого можно переставить парты (поставить в круг или отодвинуть к стенам, освободив место для творчества), убрать на время лишнюю мебель, сделать уголок отряда (плакаты или стенды на стенах), оформить дверь и т.д.

Лагеря с дневным пребыванием, расположенные в сельской местности, часто становятся центром культурной жизни поселка/села/деревни. На ключевые события смены приходят семьи и родственники участников. Так же лагерь бывает тесно включен в повседневную жизнь населенного пункта, поэтому важными в программе становятся волонтерские акции, тимуровское и юннатское движение, общественно-полезный труд (например, мелкие посильные ремонтные работы вокруг мемориалов героям Великой Отечественной войны и труженикам тыла), традиционные праздники населенного пункта.

Воспитателями в лагере с дневным пребыванием часто становятся учителя школы. Важно это учитывать и выстраивать особый тип взаимодействия между детьми и взрослыми. Дети должны почувствовать, что учитель в лагере находится в другой роли. Этому способствует коллективная творческая деятельность, решение общих творческих задач. Решить данный вопрос помогает привлечение старшеклассников к работе в лагере с дневным пребыванием в качестве помощников вожатых. Ими могут стать члены первичного отделения «Движения Первых», ученики психолого-педагогических классов, волонтерских отрядов. Часто именно они становятся связующим звеном между педагогами и детьми.

Несмотря на особенности, обусловленные организацией деятельности детей в лагере с дневным пребыванием, проведение лагерной смены строится в соответствии с основными периодами, традиционными делами летних лагерей.

УЧАСТНИКИ СМЕНЫ (ВОЗРАСТ, ОСОБЕННОСТИ МАЛЫХ И/ИЛИ БОЛЬШИХ ГРУПП)

Участниками смены являются дети младшего школьного возраста (1–4 классы) и подросткового возраста (5–7 классы), являющиеся участниками первичных отделений Движения Первых, а также обучающиеся, не являющиеся участниками Движения, но заинтересованные в деятельности в рамках профильной смены в лагере с дневным пребыванием.

Особенности детей 7–11 лет. В данном возрасте происходит заметное развитие физических, когнитивных, эмоциональных и социальных навыков. У детей 7–11 лет активно развивается словесно логическое мышление. В этом возрасте дети могут проявлять широкий спектр эмоций, могут быть энергичными, любопытными, но иногда непослушными. Ребята начинают развивать социальные навыки, такие как умение общаться с другими, решать конфликты, сотрудничать в группе и проявлять эмпатию. Они могут создавать близкие дружеские отношения и начинают понимать и осознавать социальные нормы и правила. В данный возрастной период дети всё ещё очень любят играть. Они могут участвовать в различных играх, творческих занятиях, строить конструкции, рисовать и заниматься другими видами творчества, могут активно участвовать в спортивных играх, физических упражнениях и других активностях. Развивается и познавательная сфера: дети начинают проявлять интерес к различным предметам и областям знаний, они могут быть увлечены чтением книг, изучением наук, исследованием природы и др.

Особенности детей 12–13 лет. В подростковом возрасте у детей особенно развито желание лидерства и самоутверждения. Это опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание негативизма (не хочу, не буду). В этом возрасте детям необходима система мотивации участия во всем, например, рейтинговая система (дети очень любят соревноваться – кто больше, лучше, быстрее).

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми разворачиваются на новом уровне. Детям важно отстаивать свое Я, свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию педагогу. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и играх. Они уже не такие маленькие, чтобы не понять правил игры, но еще не обременены подростковыми комплексами, не сформированы окончательно, легко поддаются воспитанию. Этим детям очень нравится быть командой, быть лучше всех. Именно в этом возрасте у детей очень сильно, в хорошем смысле, развито «стадное» чувство.

В программе профильной смены предусмотрено объединение участников в разновозрастные отряды, ориентировочно 2–3 отряда по 20 чел. Максимальное количество участников профильной смены – 100 чел. Цели объединения в разновозрастные отряды (РВО) – научить способам совместной деятельности представителей разных возрастных групп, показать ценность любого возраста, как определенного жизненного этапа. Успешность взаимодействия между разными возрастными группами влияет на эмоциональное состояние членов коллектива, психологический климат, устойчивую социальную позицию членов коллектива, успешность деятельности. Важным аспектом в таком объединении является развития у каждого ребенка навыка вести конструктивный диалог, быть понятым и принятым в коллективе. Каждый член отряда должен видеть перспективу собственного роста и продвижения. Младшие должны стремиться к тому, чтобы выполнять функции старших. Старшие, осваивая новые функции, роли, передают свои полномочия младшим. Для такого коллектива важно создавать ситуацию психологической и педагогической поддержки и помощи, и взаимопомощи.

Разновозрастный отряд как группа обладают большим воспитательным потенциалом. Организация эффективного взаимодействия между старшими и младшими ребятами позволяет приобрести им опыт совместной деятельности, заботы друг о друге (И.П. Иванов), позволяет формировать в каждом ребенке социально значимые качества.

Следует также учесть, что участниками смены могут стать дети и подростки с разным уровнем физической подготовки и разными группами здоровья. Для тех, у кого есть ограничения в участии в спортивных состязаниях, предусмотрены дела общекультурной и общеразвивающей направленности.

ОПИСАНИЕ КОНЦЕПЦИИ И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Концепция и уникальность профильной смены. «Смены Первых: Первооткрыватели лета» представляет собой профильную смену Движения Первых, во время которой вся деятельность участников смены направлена на знакомство с деятельностью Движения по утверждённым направлениям.

При разработке игровой модели смены авторы ориентировались на особенность Движения Первых – работу на цифровой платформе – и на один из трендов учебно-воспитательного процесса – геймификацию, то есть применение элементов и принципов игрового дизайна и игры. Это подход, при котором материал и учебно-воспитательный процесс представляются в виде игры или содержат игровые элементы, такие как задачи, достижения, награды и соревнования. Общие принципы геймификации: достижение целей, получение наград и достижений, создание вызовов и задач, использование рейтингов, здоровое соперничество, возможность выбора при принятии решений. Геймификация помогает сделать воспитательный процесс более привлекательным, мотивирующим и интерактивным.

Именно поэтому тематикой профильной смены «Смены Первых: Первооткрыватели лета» является мир компьютерной игры. Такая тематика привлекательна для ребят младшего школьного и подросткового возрастов по ряду причин:

- для многих детей компьютерные игры являются основным источником развлечений, поэтому лагерь, организованный в стиле компьютерной игры, может быть для них увлекательным и захватывающим опытом, примером того, как виртуальный мир может быть организован в реальной жизни;
- игровая тематика способствует развитию креативности и воображения у детей, они могут создавать истории, ролевые сюжеты, а также разрабатывать свои игровые миры и персонажей;
- игры могут быть более запоминающимися и эмоционально насыщенными, что помогает обучающимся лучше запоминать и применять новые знания;
- игры часто требуют участия в коллективных задачах, что позволяет развивать навыки командной работы и сотрудничества;
- игровая тематика предполагает множество разнообразных развлечений, дел и активностей, что сделает время пребывания в лагере увлекательным и запоминающимся.

Игровая модель. Лагерь представляет собой компьютерную игру, в которой участникам – персонажам игры – предстоит пройти несколько Миссий на открытых территориях. Помогают персонажам в этом опытные наставники – модераторы и босс игры. Цель персонажей – проходить Миссии Движения Первых. Каждый день в игре посвящён выполнению очередной Миссии. Ежедневно на Открытии ребята получают информацию о новой Миссии, после ее выполнения они могут открыть новую территорию в игре. Миссия считается выполненной, если успешно проведены утреннее и дневное дела. Для успешного выполнения Миссий персонажами модераторы игры проводят занятия **в рамках программы обучения детей в лагере (мастер-классы, развивающие занятия, тренинги)**.

В основе Миссии игры – направления деятельности Движения Первых:

Направление Движения Первых и девиз	Игровая Миссия
Образование и знания «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»	Миссия «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!» События дня направлены на развитие познавательной активности участников.
Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»	Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» События дня предоставляют возможности ранней профориентации участников и знакомства с миром современных профессий.
Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!» События дня способствуют проявлению творческих способностей в актерской деятельности, музыке, писательстве и других видах искусства. Направление «Создавай и вдохновляй» является одним из ведущих направлений деятельности. В рамках направления ведутся занятия по профилям: «Когда творим мы чудеса», кукольный театр «Жар-птица», «Образовательная робототехника», «КРК «Маленькая страна»», «Арт-керамика»,

	«Электроника и Ардуино», «Город мастеров», «Юный шахматист».
Волонтерство и добровольчество «БЛАГО ТВОРИ!»	Миссия «БЛАГО ТВОРИ!» События дня направлены на формирование у участников смены представлений о волонтерской деятельности и опыта её осуществления.
Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции, воспитание чувства патриотизма у участников смены.
Спорт «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»	Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!» События дня направлены на развитие у участников интереса и готовности к занятиям физической культурой и спортом.
Здоровый образ жизни «БУДЬ ЗДОРОВ!»	Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!» События дня направлены на формирование у участников смены ценностного отношения к здоровому образу жизни.
Туризм и путешествия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»	Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!» События дня направлены на формирование у участников смены интереса к своей Родине.
Миссия Движения «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»	«День Первых» События дня направлены на формирование у участников смены представления о назначении Движения Первых и вовлечения в его деятельность.
Миссия Движения «БЫТЬ С РОССИЕЙ»	Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ» События дня направлены на формирование у участников смены традиционных российских духовно-нравственных ценностей, изучение истории России и родного края, формирование чувства гордости за страну.
Миссия Движения «БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ»	Миссия «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ» События дня направлены на формирование активной гражданской позиции участников смены.
Миссия Движения «БЫТЬ ВМЕСТЕ»	Миссия «БУДЬТЕ ВМЕСТЕ» События дня направлены на формирование навыка осуществления коллективной социально значимой деятельности, формирование отношения к коллективу как к ценности.
Миссия Движения «БЫТЬ ПЕРВЫМИ»	Миссия «БУДЬТЕ ПЕРВЫМИ» События дня направлены на формирование лидерских качеств и навыков организаторской деятельности у участников смены.

Несмотря на то, что игровая модель предложена по одной из актуальных для детей тем (компьютерная игра), общий замысел смены предполагает живое общение детей друг с другом и с взрослыми. Опыт непосредственного взаимодействия в творческой, а не школьной среде обладает большим потенциалом и для детей, и для педагогов. В подобной среде складывается теплый дружеский климат, атмосфера содействия, сотворчества, общей заботы друг о друге. Всё это позволяет ребенку не просто знакомиться с ценностями Движения Первых, а успешно присваивать их себе.

Основные ценности Движения, заложенные в концепцию 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.

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

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

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.

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.

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

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.

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.

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

Основные принципы Движения, заложенные в основу профильной смены:

Связь с жизнью. Движение делает понятным и близким для детей и молодежи цели развития страны, побуждает в них стремление принимать посильное участие в труде, активно участвовать в общественной жизни, приносить пользу окружающим людям. Реальная практика действий активизирует целеустремленность участников Движения.

Самодетельный характер. Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает в участниках творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самостоятельность. Дети мотивируют друг друга, родители (законные представители) поддерживают намерения детей, а учителя, педагоги, воспитатели и наставники помогают в реализации намерений детей. Участники самостоятельно и творчески проектируют деятельность Движения.

Коллективизм. Совместная общественно значимая деятельность, достижение единых целей коллектива, совместные переживания и заботы друг о друге, игры, проекты – все это формирует у участников Движения способности к дружбе, товариществу, ответственности за общее дело.

Самоуправление. Ключевым способом взаимодействия детей и взрослых в Движении, обеспечивающим развитие самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения коллективных целей, является самоуправление – демократичная форма организации деятельности объединения детей и молодежи.

Соавторство. Основными соавторами воспитательного пространства как сети взаимосвязанных воспитательных событий Движения выступают дети, молодежь и другие участники Движения, а также семья и школа; общество и государство; социальные партнеры.

Учет возрастных особенностей участников движения. В Движение входят дети разных возрастов. Учитывать во всей многогранной и разносторонней воспитательной работе особенности каждой возрастной группы, ее интересы и возможности – ведущий ориентир деятельности Движения. Движение чутко прислушивается к запросам детей и молодежи, к их психологическим особенностям, отбирая содержание, формы коллективной деятельности, воспитательных событий в соответствии с возрастом. Важнейшей чертой детско-юношеского восприятия является потребность в игре, соревновании, в романтике. Участники Движения готовы к обязательствам и ответственности перед собой, своими младшими и старшими товарищами, перед семьей и всей страной.

Труд. Долгое время в нашей стране труд считался делом чести, славы, доблести и героизма, поэтому и в воспитательной работе Движения труд становится ведущим ориентиром. Воспитание трудовых качеств человека предопределяет уровень его жизни и благосостояния в будущем. Труд создает общественное богатство и способствует повышению общей культуры общества. Труд наполняет жизнь человека смыслом, является основной формой проявления его личности и таланта. Участие детей и молодежи в посильной трудовой деятельности даст незаменимый жизненный опыт и станет основой профессиональной ориентации.

Непрерывность деятельности Движения. У Движения нет каникул, нет праздничных и выходных дней. Это лучшие дни для проведения общественно полезного совместного труда, спортивных соревнований, конкурсов, олимпиад, праздников, флагманских проектов.

На протяжении смены реализуется система деятельности, обеспечивающая **безопасность детей и профилактику девиантного поведения**, включающая в себя разработку и внедрение правил и норм поведения для детей, просветительские и профилактические мероприятия, направленные на развитие навыков коммуникации, эмоционального интеллекта, управления конфликтами, принятия решений и других навыков, которые помогут ребятам справляться с трудностями и преодолевать возникающие проблемы в общении (тренинги, вечерние огоньки, игры и др.), 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.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ

Участники смены, если их общее количество небольшое могут быть объединены в один разновозрастный отряд. Если детей больше 25 человек, то участники делятся на отряды, численность которых не превышает 25.

Реализация программы требует наличия квалифицированного педагогического коллектива, способного обеспечить эффективную реализацию программы профильной смены. Организаторами программы смены являются педагоги образовательной организации, на базе которой организован лагерь с дневным пребыванием. Также в качестве вожатых могут быть привлечены студенты педагогических направлений подготовки в рамках прохождения производственной практики.

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей. В помощь могут быть привлечены старшеклассники – активисты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся психолого-педагогических классов, но нужно помнить, что юридической ответственности за детей в отряде они не несут.

Во время подготовки к реализации программы и для педагогического коллектива, и в особенности для привлекаемых старшеклассников могут проводиться занятия по организации игровой, коллективно-творческой деятельности с детьми младшего школьного и подросткового возраста, мастер-классы по оформлению отрядного места, изготовлению «визиток», проведению событий и дел различной направленности.

ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Основные этапы смены

Процесс раскрытия содержания программы смены представляет собой *последовательность следующих этапов*.

Этап 1.

1,2,3 дни смены – *организационный период*.

Задачи этапа: создание и сплочение коллектива; выявление лидеров, аутсайдеров, актива; формирование структуры отряда; определение правил создания творческих и инициативных групп; выявление интересов и склонностей ребят; планирование совместной деятельности; создание позитивного эмоционального настроения на смену и активное участие в событиях отряда и лагеря; выявление и расширение представлений участников смены о Движении; презентация структуры смены для реализации потенциала участников.

В первый день смены каждый участник получает *Дневник впечатлений* (см. стр. 71), который наполнен данными о проектах и направлениях деятельности Движения, а также содержит страницы, которые помогут участнику провести индивидуальную рефлекссию, оценить прошедший день, записать появившиеся мысли и идеи. Знакомство с Дневником происходит на первом сборе отряда, а индивидуальная работа продолжается все последующие дни по вечерам после отрядного анализа дня.

Начиная со второго дня смены, отряды заводят *традицию Доброго дела первых*, направленного на осуществление добровольческой (волонтерской) деятельности. Ежедневно после утреннего организационного сбора отряд совместно с вожатыми определяет направления, в которых можно реализовать социально полезные инициативы (экологический субботник, помощь в благоустройстве территории поселения, проведение дел, направленных на популяризацию здорового образа жизни, проведение игровых занятий с местными жителями и т.д.).

Формы работы: игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидеров; огонёк знакомства; маршрутная игра; линейка открытия; вечер знакомства.

Этап 2.

С 4 до 9 день смены – *основной период*.

Задачи этапа: активная деятельность творческих и инициативных групп по подготовке дел; реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых.

Каждый день начинается с Открытия дня «Первым приготовиться!», задающего эмоциональный настрой, знакомящего с программой дня, с флагманскими проектами Движения.

Ежедневно вожатые проводят *занятия по образовательной программе: «Что нужно, чтобы стать Первым?»*. Занятия посвящены развитию мягких навыков, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п.

Каждый день ребята принимают участие в делах лагеря и отряда.

Формы работы: игры на взаимодействие, выявление лидеров; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; квиз; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; квест; анализ дня; сбор; парад и др.

Этап 3.

С 10 по 11 день смены – **заключительный период.**

Задачи этапа: 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; конкурс «Лидер»; дискотека.

Игровая модель (описание модели, системы стимулирования)

Игровая оболочка смены. Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематическое оформление дел, костюмы и т.п.

Вариант оболочки для тематической смены:

- Лагерь – компьютерная игра;
- Отряды – персонажи игры с уникальными наборами навыков, опыта;
- Воспитатели – модераторы игры;
- Методисты – разработчики игры;
- Руководитель смены – глава студии.

Система стимулирования: в определённом месте располагается первый элемент карты – мира компьютерной игры, этот мир будет расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряду (командам одного отряда или отрядам) будет доступна новая территория. Миссии – это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью Движения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая территория обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, такие как Пик Достижений, или Гора Успеха) за особые достижения отряда. Кроме того, каждый отряд (команда отряда) имеет собственный экран состояния, на котором отмечается, сколько игровых жизней доступны персонажам. Игровые жизни можно зарабатывать, например, за победы в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Вариант игровой карты

Отряд:



Игровые жизни

Цель персонажей – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, десятый и одиннадцатый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия миссий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням, при необходимости их можно менять между собой:

Образовательная программа лагеря

Структура творческого занятия

(продолжительность занятия – 30 минут):

Программа обучения «Что нужно, чтобы быть Первым?» реализуется ежедневно в основной период смены. Ее проведение организуют воспитатели и вожатые разновозрастных отрядов. На творческих

занятиях участники осваивают мягкие навыки, так необходимые в современном мире. Важной особенностью в организации занятий является учет разных возможностей ребят. Поэтому рекомендуется все задания представлять в двух вариантах – для младших школьников и для подростков. При этом старшие дети могут иногда выполнять роли наставников для младших. Структура каждого занятия представляет собой последовательность: знакомство с темой, поиск элементов темы в жизненном опыте ребят, разминка, основное упражнение, подведение итогов, резюме, настрой ребят на применение полученных знаний в событиях дня.

День и soft-skill дня	Цель занятия
День 2 Воображение	Развитие у участников профильной смены творческого мышления, воображения и креативности через разнообразные упражнения, игры и творческие задания.
День 3 Креативное мышление	Развитие у участников профильной смены способности мыслить творчески, генерировать новые идеи, находить нестандартные решения и применять инновационные подходы к решению вопросов.
День 4 Работа в команде	Развитие у участников профильной смены навыков эффективной работы в команде, включая умение слушать и понимать других, эффективно общаться, совместно принимать решения и достигать общих целей.
День 5 Коммуникативные навыки	Развитие у участников профильной смены коммуникативной компетентности, включая улучшение навыков активного слушания, ясного и убедительного выражения мыслей.
День 6 Умение решать конфликты	Развитие у участников профильной смены навыков эффективного урегулирования конфликтов, включая развитие навыков анализа ситуации, поиска конструктивных решений, умения слушать и понимать точку зрения других сторон.
День 7 Управление временем	Развитие у участников профильной смены навыков планирования, организации задач, осознанного распределения времени для достижения задач.
День 8 Эмоциональный интеллект	Развитие у участников профильной смены навыков осознания эмоций, управляемости собственными эмоциями и эмпатии.
День 9 Навык публичных выступлений	Развитие у участников профильной смены уверенности, ясности и эмоциональной выразительности при выступлениях перед аудиторией, помочь освоить техники эффективного публичного выступления.
День 10 Взаимопонимание	Развитие у участников профильной смены навыков эмпатии и умения вступать в эффективный диалог, чтобы улучшить взаимопонимание в отряде.
День 11 Решительность	Развитие у участников профильной смены навыков принятия решений, уверенности в своих действиях и способности действовать решительно в различных ситуациях.

Диагностика личных достижений и коллективообразования

Диагностика личностных достижений и особенностей коллективообразования является важной частью общего анализа воспитательного процесса в лагере с дневным пребыванием. Для количественного анализа могут быть использованы следующие методики:

- методика «Уровень воспитанности» (для обучающихся);
- Морено Ж. «Социометрия»;
- «Мой класс (мой отряд) »;
- самоанализ деятельности воспитателя.

Данные методики позволяют определить особенности коллективообразования в отряде и увидеть личностные особенности каждого участника смены.

Методику «Уровень воспитанности» имеет смысл проводить один раз в смену.

Методики «Социометрия» (Ж. Морено) и «Мой класс (мой отряд)» следует проводить три раза за смену (3–4 день, середина смены, 19– 21 день), для того чтобы увидеть динамику развития детского коллектива. Кроме предлагаемого диагностического инструментария можно воспользоваться методами самодиагностики детским коллективом особенностей своего развития. Примером может быть методика А.Н. Лутошкина «Самоаттестация». Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. Эту методику также следует использовать трижды за смену.

План-сетка смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета»

План смены представляет собой конструктор. Дни смены (кроме организационного и заключительного периодов) можно менять местами в зависимости от потребностей и условий лагеря. Количество дней тоже может быть разным. Далее представлены примерные планы-сетки смен на 11 дней.

План-сетка смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета» на 11 дней

<p>День 1 Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»</p> <p><i>Утро:</i> Игры на знакомство «Первые впечатления», хозяйственный и организационный сбор, знакомство с образовательной программой <i>День:</i> Посещение праздника «Улица радости»</p>	<p>День 2 ДЕНЬ ПЕРВЫХ</p> <p><i>Утро:</i> Тренировочная эвакуация <i>День:</i> Проектная сессия «Открывая горизонты»</p>
<p>День 3 Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!» и «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»</p> <p><i>Утро:</i> Встреча с комиссией по профилактике <i>День:</i> КТД «Слава российскому спорту»</p>	<p>День 4 Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»</p> <p><i>Утро:</i> Игра «Портрет первых» <i>День:</i> Линейка открытия смены «Поехали»</p>
<p>День 5 Миссия «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</p> <p><i>Утро:</i> КТД «Музыкальное лото» <i>День:</i> Кругосветка «В мире пушкинских героев»</p>	<p>День 6 Миссия «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!» и «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»</p> <p><i>Утро:</i> КТД «Гагарин. Первый в космосе» <i>День:</i> Игра по станциям «Атлас новых профессий»</p>
<p>День 7 Миссия «БЛАГО ТВОРИ!»</p> <p><i>Утро:</i> Встреча с волонтерами инициативной группы «Мы вместе» <i>День:</i> Конкурс проектов «Благо твори!»</p>	<p>День 8 Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»</p> <p><i>Утро:</i> КТД «Путешествуем по моей стране» <i>День:</i> Ярмарка «Многообразие в единстве»</p>

<p>День 9 Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!»</p> <p><i>Утро:</i> Викторина «Россия многоликая» <i>День:</i> Концерт «Россия – мой дом»</p>	<p>День 10 Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!» и «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»</p> <p><i>Утро:</i> КТД «День детских изобретений» <i>День:</i> КТД «Хранители истории»</p>
<p>День 11 Миссия «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»</p> <p><i>Утро:</i> КТД «День сюрпризов» <i>День:</i> Линейка закрытия смены</p>	

Примерный распорядок дня

8:30 – 9:00 – сбор детей
9:00 – 9:30 – зарядка
9:30 – 10:00 – завтрак
10:00 – 10:15 – линейка, построение, подъем флага
10:15 – 11:55 – занятия по профилю
11:55 – 12:30 – КТД
12:30 – 13:00 – обед
13:00 – 14:00 – КТД, отрядное дело/общее мероприятие
14:00 – 14:30 – сбор для подведения итогов дня
14:30 – уход домой

Описание событий по периодам смены

Описание событий 1-го этапа смены.

Организационный период

Создание эмоционального настроения на активную жизнь и созидательную деятельность в смене, знакомство участников смены с Движением Первых, миссией и ценностями Движения, расширение представлений участников смены о деятельности и федеральных проектах Движения, знакомство с моделью смены и возможностями для самореализации и саморазвития в команде.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ПЕРВЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»			
1	10:15-12:30	Игры на знакомство «Первые впечатления», хозяйственный и организационный сбор, знакомство с образовательной программой	Серия игр, позволяющих организовать знакомство в отряде, содействуют коллективообразованию. Занятие по профилю (знакомство с программой, проведение инструктажей с воспитанниками по ОТ, ТБ, ПБ, АТЗ)
2	13:00-14:00	Посещение праздника «Улица радости»	Праздник, посвященный Дню защиты детей. различные площадки: мастер-классы, игры, торговля сувенирами и сладостями, ростовые куклы героев сказочных персонажей
ВТОРОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. ДЕНЬ ПЕРВЫХ			
№	Время	Событие	Краткая аннотация

1	11:55-12:30	Тренировочная эвакуация	Отработка навыков действия сотрудников в случае возникновения пожара.
2	13:00-14:00	Проектная сессия «Открывая горизонты»	Знакомство с флагманскими проектами, ценностями и направлениями Российского движения детей и молодёжи "Движение первых".
ТРЕТИЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «БУДЬ ЗДОРОВ!» и «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ»			
1	11:55-12:30	Встреча с комиссией по профилактике	Встреча с представителями службы системы профилактики (КДН, ПДН, ГИБДД) по вопросам профилактики поведения в общественных местах, соблюдение ПДД
2	13:00-14:00	КТД «Слава российскому спорту»	Творческие выступления отрядов, эстафета «Веселые старты».

Описание событий 2-го этапа смены.

Основной период

Знакомство участников смены с направлениями деятельности Движения; получение детьми опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении; организация коллективного взаимодействия; сплочение отряда; создание благоприятного психологического климата в отряде; создание условий для самореализации каждого ребенка.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ЧЕТВЁРТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!»			
1	11:55-12:30	Игра «Портрет первых»	Игра по применению полученных знаний о ценностях Движения Первых.
2	13:00-14:00	Линейка открытия смены «Поехали!»	Линейка открытия смены – это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряд представляет своё название и девиз, рассказывает о готовности к смене.
ПЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ»			
1	11:55-12:30	КТД «Музыкальное лото»	Знакомство с музыкальными проектами Движения Первых, формирования интереса к музыкальному искусству.
2	13:00-14:00	Кругосветка «В мире пушкинских героев»	Игра по станциям для знакомства и закрепления знаний о жизни и творчестве А.С.Пушкина.
ШЕСТОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!» и «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»			
1	11:55-12:30	КТД «Гагарин. Первый в космосе»	Знакомство с биографией Ю.А.Гагарина, создание интеллект-карты, отражающей самые важные моменты из жизни космонавта

2	13:00-14:00	Игра по станциям «Атлас новых профессий»	Посредством игры по станциям ребята будут формировать представления о профессиях будущего.

СЕДЬМОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «БЛАГО ТВОРИ»

1	11:55-12:30	Встреча с волонтерами инициативной группы «Мы вместе»	Мероприятие, направленное на знакомство участников с понятием волонтерства, его значением и основными принципами. В ходе занятия участники узнают, какую помощь они оказывают СВО и почему эта деятельность важна для общества. Занятие включает обсуждение реальных примеров волонтерства, а также практические задания, позволяющие участникам почувствовать себя в роли волонтеров
2	13:00-14:00	Конкурс проектов «Благо твори!»	Мероприятие, направленное на поддержку и развитие социальных инициатив. Участники представляют свои проекты, направленные на улучшение жизни местного сообщества, решение экологических проблем, помощь нуждающимся или другие благотворительные цели.

ВОСМОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ОТКРЫВАЙ СТРАЕУ!»

1	11:55-12:30	КТД «Путешествуем по моей стране»	Постанционная игра для знакомства с федеральными округами нашей страны и их достопримечательностями
2	13:00-14:00	Ярмарка «Многообразие в единстве»»	На ярмарке отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России.

ДЕВЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «БУДЬ С РОССИЕЙ!»

1	11:55-12:30	Викторина «Россия многолика»	Викторина для проверки знаний о культурных особенностях народов нашей страны, их традициях и обычаях.
2	13:00-14:00	Концерт «Россия – мой дом»	Праздничная концертная программа, включающая творческие номера участников смены патриотической направленности. Является значимым эмоциональным завершением дня.

Описание событий 3-го этапа смены.

Заключительный период

Анализ смены детьми и вожатыми; создания комфортных психологических условия для отъезда ребят; рефлексия и закрепление опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении.

ДЕСЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. Миссия «УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАТЬ!» и «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»			
1	11:55-12:30	КТД «День детских изобретений»	Создание отрядами нового прибора, подготовка презентации продукта и представление прибора жюри.
2	13:00-14:00	КТД «Хранители истории»	Знакомство с всероссийским проектом «Хранители истории» посредством маршрутной игры.
ОДИННАДЦАТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ. МИССИЯ «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!»			

1	11:00-11:30	КТД «День сюрпризов»	КТД «День сюрпризов» – завершающее событие смены. Это возможность для участников сказать «спасибо» педагогам и ребятам, вспомнить лучшие моменты лагерной жизни.
2	13:00-14:00	Линейка закрытия смены	Торжественное подведение итогов смены

УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНИ

Организационные условия

1. *Четкое понимание цели и задач смены педагогическим коллективом:* каждый педагог должен знать и понимать ожидаемые результаты программы, для этого на установочном совещании до начала смены проводится презентация программы (цель, задачи, ожидаемые результаты, категория участников, ключевые события смены), на которую может быть приглашён представитель регионального отделения Движения Первых.
2. *Безопасная среда:* организация должна обеспечивать высокие стандарты безопасности для участников программы (медицинское обслуживание, контроль за состоянием объектов инфраструктуры лагеря, безопасность проводимых дел и т.д.).
3. *Наличие системы обратной связи:* наличие системы обратной связи для участников, родителей и педагогического коллектива поможет оценить эффективность программы, определить положительные и отрицательные моменты, спрогнозировать возможности для развития программы.
4. *Информационная насыщенность:* у педагогического коллектива должны быть разработаны сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, система диагностики отряда, памятки по действию в различных ситуациях, в том числе чрезвычайного характера, должен быть доступ к электронной библиотеке или картотеке (игр, дел, событий, мастер-классов).

Кадровое обеспечение профильной смены

Для реализации профильной смены требуются следующие *специалисты:*

- 1 руководитель смены (наличие опыта руководства профильной сменой, сменой в лагере с дневным пребыванием, высшее образование);
- 1 методист (наличие опыта методической работы, высшее (неоконченное), высшее образование);
- 1 педагог-психолог (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее (неоконченное), высшее образование);
- воспитатели (вожатые): в расчёте 1 вожатый на 10 детей (наличие опыта работы в лагере с дневным пребыванием, высшее (неоконченное), высшее образование);
- помощники вожатых: количество определяется необходимостью при проведении конкретного события (старшеклассники – активисты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся психолого-педагогических классов).

Материально-техническое обеспечение профильной смены

Лагерь с дневным пребыванием должен обладать необходимой инфраструктурой и оборудованием для реализации профильной смены, включая специализированное оборудование для проведения различных дел.

Помещения: помещения для отрядной и общелагерной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов, актовый и спортивный залы, открытые площадки (стадион, спортивная площадка, сцена или летняя эстрада), библиотека, кабинет психолога, медицинский кабинет, вожатская (штаб для педагогического отряда), столовая, помещения для личной гигиены.

Мебель: столы и стулья по количеству участников смены, шкафчики для хранения личных вещей, вешалки и обувницы, скамейки.

Комплект мультимедиа оборудования: проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт, цветное МФУ, флеш-карта.

Канцелярские товары: белая бумага А4 для печати, цветная бумага А4 для печати, набор маркеров 4 цвета, набор фломастеров 18 цветов, ножницы, кнопки канцелярские, скрепки канцелярские, иголки канцелярские, скотч, двусторонний скотч, малярный скотч, клей-карандаш, клей ПВА, ватманы А1, бумага цветная 36 листов, картон цветной 12 цветов, набор печаток, папки-конверты, файлы.

Спортивный и игровой инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли и др..

Дополнительно: лента атласная разноцветная, ткань подкладочная разноцветная, костюмы, декорации (для проведения общелагерных дел).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

Методическое сопровождение отрядной работы

Содержание отрядной работы должно соответствовать общему содержанию смены. Отрядное время можно посвящать более детальному знакомству с направлениями деятельности Движения Первых. Также важно использовать это время для формирования и развития детского коллектива, создания благоприятного психологического климата в нём. Поскольку смена насыщена делами и событиями, воспитатель (вожатый) сопровождает отряд и каждого ребенка в процессе участия в этих делах. Для более глубокой подготовки к работе с отрядом можно воспользоваться списком рекомендованной литературы. Проведение творческих занятий

Содержание творческих занятий

(продолжительность занятия – 30 минут):

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 2 Воображение	Задание 1: возьмите лист бумаги и поставьте на нём несколько точек фломастером, затем, не отрывая руки, одной линией соедините все точки. Что у вас получилось, на что это похоже? Назовите не менее трёх вариантов. Задание 2: оглянитесь вокруг и определите для себя 10 различных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из выбранных предметов (событие, история, человек и т.п.). Задание 3: вспомните описание любимого персонажа книги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь только на это описание, а затем добавьте детали, которые вам кажутся наиболее подходящими к его образу.
День 3 Креативное мышление	Задание 1: решите друдл – графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображении, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.
	Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время. Задание 3: Представьте такую картину: Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопятся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и сжался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?
День 4 Работа в команде	Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз. Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение – лишних деталей нет). Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды записать и сообщить остальным участникам 5 своих сильных и 5 слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.

<p>День 5 Коммуникативные навыки</p>	<p>Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого, выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут. Задание 2: вы все – детали функционального дома, ваша задача определить, кем или чем вы является в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.</p> <p>Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача следующего человека рисовать его на спине впереди стоящего и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.</p>
<p>День 6 Умение решать конфликты</p>	<p>Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта?</p> <p>Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль единолично, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем – высказываются пословно: кто-то из них говорит одно слово, другой – следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор. Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.</p>
<p>День 7 Управление временем</p>	<p>Задания могут выполняться группой</p> <p>Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдет ровно 1 минута времени от моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание.</p> <p>Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе.</p> <p>Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело – сделано.</p>
<p>День 8 Эмоциональный интеллект</p>	<p>Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожалуйста, общее имя вашей группы. Для этого нужно подумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника назвали именно так.</p> <p>Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным друзьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг другу в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой при-</p>

	<p>чине возникал смех, улыбка, смущение и т.д. (если члены отряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смотрите друг на друга, и ничего не говорите, но теперь постарайтесь понаблюдать за возникающими мыслями и переживаниями.</p> <p>Задание 3: определите, какие эмоции испытывают люди, изображенные на картинках, и запишите их. Обсудим наши предположения и выявим правильно определенные эмоции, ошибки и их причины.</p>
<p>День 9 Навык публичных выступлений</p>	<p>Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по команде (3 – обычная скорость, 4 – чуть быстрее, 5 – самая быстрая, 2 – чуть медленнее обычной, 1 – самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться? Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления?</p> <p>Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории.</p> <p>Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным вожатым, с заданной жеребьевкой эмоцией.</p>
<p>День 10 Взаимопонимание</p>	<p>Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведущего начинают выполнять несложное физическое упражнение, затем по команде начинают выполнять то движение, которое делал сосед слева и т.д. Круг завершается, когда к каждому вернется его движение (вероятно, в очень искаженном виде).</p> <p>Задание 2: отряд делится на группы и каждой группе вручается пачка бумаги. Задача групп построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих материалов.</p> <p>Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех человек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое сооружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10–15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один комплект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его копировать, оно не показывается. Внутри каждой мини-группы между участниками распределяются следующие роли: «глаза» – способны видеть как копируемый, так и создаваемый предмет, но не могут говорить и сами совершать какие-либо действия с «конструктором». Их возможности ограничиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.; «рты» – способны говорить и видеть то, что строится, но не видят, что копируется; «руки» – слышат и создают копию сооружения, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут ощупывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта».</p> <p>Задача каждой из троек – работая при таком распределении ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут).</p>
<p>День 11 Решительность</p>	<p>Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние.</p> <p>Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться таким образом минимум 2 минуты.</p> <p>Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп – как можно дольше</p>

удерживать шарики в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимы ли Первым данные личностные качества и зачем.

Выводы, сделанные на занятии, ребенку предлагается зафиксировать в Дневнике впечатлений, который он заполняет в течение смены (строки: сегодня я узнал..., сегодня я научился...).

Описание примерных сценарных ходов событий смены (по дням)

Описание примерных сценарных ходов событий 1-го дня смены.

Миссия «ЗНАКОМЬСЯ С ЛАГЕРЕМ!»

Копилка творческих игр-заданий для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»

Продолжительность – 120 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству игроков, мяч.

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать отрядное место.

Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на создание отрядного коллектива. В игровом процессе ребята получают возможность ощутить себя командой, осознать необходимость слушать и слышать друг друга, договариваться и учитывать мнение каждого.

Игра 1. «Новый знакомый». Отряд встаёт в два круга: внешний и внутренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

Игра 2. «Кто? Где? Когда?». Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались: в алфавитном порядке, по месяцам рождения, по знакам зодиака и т.д.

Игра 3. «Стульчики». Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Игра 4. «Вспомни имя». Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра 5. «Сказка». Отряд нужно разбить на 2–4 группы (в зависимости от численности) по 5-8 человек. Затем им даётся 5–7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4, 5, 6) раз. Например: «Жили-были дед Витя и бабушка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

Игра 6. «Знакомство по парам». Участники разбиваются по парам, желательно по принципу «объединись с незнакомцем». В течение 3 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера.

Игра 7. «Назовись». Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать имя того, кому адресован бросок, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д.

Игра 8. «Мяч по кругу». Все сидят (стоят) в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

Хозяйственный сбор

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

На **хозяйственном сборе** происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований.

Следует рассказать о месте проведения лагеря, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать им интересные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить правила жизнедеятельности: местонахождение гигиенических комнат мальчиков и девочек, план уборки, поддержание порядка, расположение кулера с водой.

На этом собрании с учетом пожеланий детей составляется график дежурств, которому стоит следовать, чтобы в лагере всегда были чистота и порядок. График вывешивается на видное место. Так же на данном собрании рассказывается распорядок дня.

Проводится инструктаж по технике безопасности. Кроме того, вместе с детьми нужно составить правила поведения, исходя из **лагерных законов**:

- Наше имя – отряд! Соблюдай режим дня и лагеря.
- Закон здорового образа жизни. Береги свое здоровье.
- Закон территории. Нельзя выходить за территорию лагеря.
- Закон чистоты и красоты. Соблюдай личную гигиену, береги имущество лагеря.
- Закон уважения. Если уважаешь других, уважают тебя.
- Закон Ноль-ноль. Приходи вовремя и выполняй обещания.
- Закон поднятой руки. Каждому, поднявшему руку, – слово.
- Закон активности. Нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем.
- Закон безопасности. Соблюдай правила безопасности.
- Закон «зеленого друга». Не ходи по газонам, не рви листья, цветы и траву.
- Закон внимания. Будь чутким и внимательным к окружающим.

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

- соблюдать режим дня.
- находиться в поле зрения вожатого, сообщать ему о своем намерении куда-то сходить.
- уметь брать на себя как личную ответственность, так и ответственность за общее дело.
- работать творчески и с вдохновением.
- проявлять интерес к лагерной и отрядной жизни, стараться заинтересовать товарищей.
- добросовестно выполнять поручения вожатого, или работу, необходимую для общего дела.
- беречь свое здоровье и не причинять вред себе и окружающим.
- не выходить за территорию.
- соблюдать личную гигиену, беречь имущество.
- уважать окружающих.
- приходить вовремя и выполнять обещания.
- давать слово человеку, поднявшему руку.
- активно принимать участие в деятельности отряда.
- соблюдать правила безопасности.
- не ходить по газонам, не рвать листья, цветы и траву.
- быть чутким и внимательным к окружающим.

Детям в период организации лагеря с дневным пребыванием запрещается:

- покидать территорию без вожатого.
- приносить, распространять, употреблять спиртные, наркотические, токсические вещества, табачные изделия.
- хранить, приносить оружие.
- применять физическую силу для выяснения отношений.
- использовать приемы психологического давления.
- использовать любые средства, которые могут привести к возгоранию или взрыву.
- заниматься вымогательством, запугивать.

Таким образом, на данном собрании детям предъявляются нормы поведения в *лагере с дневным пребыванием* для безопасного, комфортного и интересного отдыха.

Дневник впечатлений

Дневник впечатлений может содержать в себе:

- данные об участнике смены;
- содержание Дневника;
- краткая информация о Движении Первых: миссия и ценности, направления, флагманские проекты, известные личности, ссылки на ресурсы в Сети;
- описание смены, её модели и структуры, основных событий;
- вопросы для рефлексии.

Для чего нужен Дневник впечатлений? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета». Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, открытиями с каждого дела смены. Вот нескольких правил для работы с дневником:

1. Работа с Дневником впечатлений начинается в первый день смены и продолжается каждый последующий, время для работы – во время Огонька (анализа дня).
2. Ты участник смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета», а Дневник впечатлений – это твоя копилочка фактов, представлений, мыслей, чувств о Движении Первых, будь внимателен и фиксируй всё.
3. Дневник – это твой друг и помощник, будь с ним честным, записывай всё, что считаешь важным и значимым, а ещё береги его и не теряй.
4. Дневник должен всегда быть под рукой, вдруг появится гениальная мысль, а записать некуда! Удачи!

В первый день смены ребята заполняют страницу с ожиданиями от смены:

Мои ожидания от смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета»

Для меня смена «Смены Первых: Первооткрыватели Лета» – это ... В рамках смены «Смены Первых: Первооткрыватели Лета» я хочу:

- узнать...
- увидеть...
- научиться...
- сделать...

Я обладаю такими качествами... Это мой портрет (рисунок):

А это мой отряд (рисунок): Вперёд к Открытиям!

Каждый день ребята отвечают на ряд вопросов, позволяющих проанализировать день:

Сегодня (число и месяц) ...

Главное открытие сегодняшнего дня...

Сегодня я узнал...

Сегодня я увидел...

Сегодня я научился...

Сегодня я сделал...








Я горжусь тем, что...

Сегодня у меня не получилось...

Отметь события дня, которые, на твой взгляд, были важны для тебя: ...

Каждый день после ответов на вопросы, ребята могут раскрасить рисунок-символ дня (может быть символ – игровая консоль – на каждый день, или собственный символ, связанный с миссией дня) в один из цветов, соответствующих их настроению в течение дня:

- красный – восторженное
- оранжевый – радостное, теплое
- жёлтый – светлое, приятное
- зелёный – спокойное
- синий – неудовлетворенное, грустное
- фиолетовый – тревожное, напряженное
- чёрный – упадок, уныние

День 1 	День 2 	День 3 	День 4 	День 5 	День 6 	День 7 
---	---	---	---	--	---	---

 День 8	 День 9	 День 10	 День 11	 День 12	 День 13	 День 14
---	---	--	--	---	--	--

Кроме того, в дневнике могут располагаться творческие задания, которые можно выполнить в свободное время:

- напиши письмо другу, который не поехал на смену, расскажи ему о событиях прошедшего дня / недели / смены;
- «отправь» себе сообщение в будущее, расскажи, на что будущему тебе стоит обратить внимание в смене, чему уделить больше времени.
- вспомни пословицы, поговорки, афоризмы – какой из них (может быть несколько) описывает сегодняшний день?
- представь себя в роли водителя, что бы ты сделал по-другому в сегодняшнем дне?
- запиши факты, которые поразили тебя, о которых рассказали ребята в смене и которыми ты поделишься с друзьями.
- запиши одну смешную историю, которая произошла с тобой в смене, чтобы, открыв Дневник через месяц, ты мог вспомнить её и улыбнуться.

Лист дневника может выглядеть следующим образом.

Дневник первооткрывателя

День _____

Миссия отряд сегодня _____

Главное открытие сегодняшнего дня

Сегодня я узнал

Сегодня я увидел

Сегодня я научился

Сегодня я сделал

Я горжусь тем, что

Сегодня у меня не получилось

События дня, которые на твой взгляд, были важны

Мое настроение сегодня:

**Описание примерных сценарных ходов событий 2-го дня смены.
ДЕНЬ ПЕРВЫХ**

Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность – 120 минут.

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

Предварительная подготовка: разделение отрядов

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

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

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

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 дел.

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

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	<p>Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.</p> <p>Флагманские проекты «Движения Первых»:</p> <p>1. Всероссийский конкурс «Большая перемена» 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 посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах.</p> <p>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 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.</p>	20 мин
	<p>В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.</p> <p>6. Всероссийский проект «Звучи» Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкальное сообщество и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на</p>	

	<p>больших сценах со знаменитыми артистами. Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>7. 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>8. 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>9. Всероссийский проект «Благо твори» «Благо твори» объединяет всех равнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. 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>	
	<p>10. Походное движение «Первых» Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию; – встречи с руководителями туристских клубов; – конкурс рисунков из топографических знаков; – организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»; – турнир по вязанию туристских узлов; – создание книги туристских рекордов «Первых»; – история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»; – проведение походов выходного дня, посвящение в туристы. <p>11. 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,</p>	

	исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.	
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии. Мозговой штурм, первичное оформление своего проекта в соответствии с выбранным направлением или флагманским проектом Движения: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её решения.</p>	15 мин
	<p>Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла дел, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющих-ся решений.</p> <p>Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	
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 разделить и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Команда» Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать дело. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения. 2. «Собственный стиль» На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок. 3. «Реклама» Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего 	45 мин

	<p>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>4. «Партнёры» 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>5. «План действий» Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект.</p> <p>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 мин
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 мин

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке дел, 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.

*Описание примерных сценарных ходов событий 3-го дня смены.
Миссия «Будь здоров» и «Достигай и побеждай»*

КТД «Слава российскому спорту»

**ПЕРВЫЙ ЭТАП
ПАРАД «СЛАВА РОССИЙСКОМУ СПОРТУ»**

Организационный момент: Отряды проходят торжественным маршем по стадиону и встают на отрядные места.

Ведущий. Движение Первых — это новое движение активных и целеустремленных детей, которых отличает стремление к победе во всех начинаниях и нежелание останавливаться на достигнутом.

Быть участником Движения Первых - это выбор сильных людей, готовых вписать свое имя в историю России.

В этом году Движение Первых объявило о старте во всех 89 регионах России профильных смен «Время Первых». Ребята со всей страны участвуют в тематических программах и проектах различных направленностей.

«Достигай и побеждай» – девиз направлений «Спорт» и «Здоровый образ жизни» Движения Первых.

Во время мероприятия «Слава Российскому спорту» отряды представят виды спорта, покажут свою физическую подготовку, умение работать в команде, поучаствуют во флешмобе Движения Первых.

Творческое выступление отрядов «Слава Российскому спорту».

Каждый отряд в творческой форме представляет выбранный вид спорта из предложенного списка:

- хоккей,
- сумо,
- футбол,
- художественная гимнастика,
- синхронное плавание
- баскетбол,
- конный спорт,
- лапта.

ВТОРОЙ ЭТАП ЛИНЕЙНАЯ ЭСТАФЕТА «ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ»

Ведущий представляет команды (по 8 человек от каждого отряда), главного судью, судейскую команду и помощников команд.

На линии старта выстраиваются в колонны команды отрядов. Для стопроцентного охвата обучающихся на каждый этап эстафеты отряды могут формировать новый состав команды (менять или добавлять игроков до 8 человек).

Педагоги - члены судейской коллегии отслеживают результативность каждой команды после выполнения заданий эстафеты и передают информацию в судейский штаб. Главный судья соревнования подводит итоги и выставляет результат каждой команды на игровом табло.

Вожатые - помощники команд демонстрируют способ выполнения задания эстафеты, выдают необходимое оборудование.

Начало и конец этапов эстафеты происходит по звуковому сигналу.

Форма организации всех этапов эстафеты - линейная.

За победу на этапе эстафеты команда получает 4 очка; за 2 место - 3 очка, за 3 место - 2 очка, остальные – 1 очко.

В конце все очки суммируются, подводится итог и выявляются победители соревнования.

Название этапов эстафеты, основной вид движения, форма выполнения задания эстафеты обучающимися, необходимое оборудование, инструкция для игроков представлены в Приложении 1.

ТРЕТИЙ ЭТАП ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЭСТАФЕТЫ И НАГРАЖДЕНИЕ

Во время подсчета результатов эстафеты и выявления победителей все отряды исполняют общий танец-флэшмоб от Движения Первых «Я, ты, он, она, вместе - целая страна».

Ведущая. Девиз Движения первых: «Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении, быть первым».

Главный судья соревнований объявляет результаты эстафеты и вручает отрядам подарки и призы.

Ведущая. Мы вместе со всей страной!

Мы умеем бороться!

Побеждаем красиво!

Мы едины!

Мы дети твои, Россия!

Описание примерных сценарных ходов событий 4-го дня смены.

Миссия «Открывай смену!»

Игра «Портрет первых»

Цели: сформировать способность применять полученные знания о ценностях при помощи

повествования.

Необходимые ресурсы/материалы:

- бланк ответов на 1 группу;
- бланк с перечнем ценностей на 1 группу;
- ручки (несколько штук на группу).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы для игр».

Продолжительность игры: 20 минут.

Ведущий делит участников на 11 команд. Каждой команде выдается бланк ответов, бланк с перечнем ценностей и несколько ручек. Ведущий объясняет правила. У команды находится два бланка: один — раз-

линованный — основной, второй — с перечнем ценностей — вспомогательный. Ведущий задает первый вопрос, участники в группе, посоветовавшись, отвечают на него одним предложением, используя одну любую ценность Движения Первых, и записывают ответ в основной бланк в первой линейке. Ценность, которая использовалась при ответе на вопрос, нужно вычеркнуть во вспомогательном бланке, чтобы не забыть, что она уже использована, так как вопросов будет 11 и ценности повторяться не должны.

После того как участники группы ответили на вопрос, они загибают свой ответ по черте так, чтобы он не был виден, и передают бланк соседней группе. Далее процесс повторяется, меняется только вопрос ведущего. Ведущему важно следить за всем процессом и стараться добиться синхронности в действиях групп, буквально озвучивать все действия:

После того как бланки будут полностью заполнены, сочиненные истории зачитываются и выбираются лучшие общим голосованием.

1. отвечаем на вопрос;
2. формулируем и записываем ответ;
3. загибаем лист по черте;
4. передаем соседней группе.

1. «Кто он?» Расскажите о своем герое/персонаже.
2. «Какой он?» Опишите характер своего героя/персонажа.
3. «Чем он занимается?» Решите, чем занимается ваш герой, какое у него хобби.
4. «Кого из друзей встретил герой?» Опишите внешность друга, которого встретил ваш герой. Ответ на вопрос должен начинаться со слов «И однажды встретил/а...».
5. «Где герой познакомился со своим другом?» Они познакомились...
6. «Куда отправились герои?» Опишите место.
7. «Что они там увидели?» Опишите увиденное героями.
8. «Что сказал ваш герой своему другу?» Напишите прямую речь.
9. «Что друг ответил вашему герою?» Напишите его ответ в виде прямой речи.
10. «Чем завершилась их встреча?» Опишите её результат.
11. «В чем смысл/мораль вашей истории?» Напишите главную мысль.

Линейка открытия смены «Поехали!»

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: листы с рапортами; система стимулирования; флаг; запись гимна; гитара.

Предварительная подготовка: оформить место проведения линейки открытия.

Линейка открытия смены – это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряды (или отряд) представляют свои названия и девизы, сдают рапорта о готовности к смене.

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Игровая оболочка смены: Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий

объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематическое оформление дел, костюмы и т.п. На линейке необходимо дать старт системе стимулирования, объяснив каким образом будет идти соревнование, как подводиться итоги.

Вариант оболочки для тематической смены:

Лагерь – компьютерная игра;

Отряды – персонажи игры;

Вожатые/Воспитатели – ведущие игры;

Методисты – разработчики игры;

Руководитель смены – главный ведущий игры.

Система стимулирования: В определённом месте располагается первый элемент карты – мира компьютерной игры, этот мир будет расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряда (командам одного отряда или отрядам) будет доступна новая территория. Миссии – это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью Движения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая территория обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, такие как Пик Достижений, или Гора Успеха) за особые достижения отряда. Кроме того, каждый отряд (команда отряда) имеет собственный экран состояния, на котором отмечается, сколько игровых жизней доступны персонажам. Игровые жизни можно зарабатывать, например, за победы в конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Цель персонажей – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, двадцатый и двадцать первый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия миссий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии.

Описание примерных сценарных ходов событий 5-го дня смены.

Миссия «Создавай и вдохновляй»

КТД «Музыкальное лото»

Правила проведения музыкального лото

Объедините детей в несколько команд (игра может проводиться как для одного отряда, так и для всего лагеря). Всем командам раздаются карточки лото с различными исполнителями и песнями (для проведения этой игры рекомендуется купить настоящее лото, чтобы команды доставали бочоночки из мешка. Но можно использовать и предоставленный способ.)

Процесс игры: Ведущий включает музыкальный фрагмент, а команды должны определить тему и заполнить соответствующую клетку на своих карточках. Побеждает команда, которая быстрее всех заполнит все клетки на своей карточке.

Советы для проведения:

1. Познакомьте ребят с флагами проектами Движения Первых, которые были бы интересны тем, кто увлекается музыкой, вокалом и исполнительским искусством (платформа «Звучи», Хор Первых, «Детский симфонический оркестр Первых»).
2. Объясните правила, раздайте карточки и фишки.
3. Следите за временем, чтобы игра проходила динамично и интересно.
4. После завершения игры подсчитайте результаты и объявите победителей.
5. Подготовьте небольшие призы для победителей и участников.
6. Проведите церемонию награждения, чтобы подчеркнуть важность участия и достижения.
7. После игры соберите отзывы участников, чтобы улучшить будущие мероприятия.
8. Проанализируйте, что прошло хорошо, а что можно улучшить в следующий раз.
9. Убедитесь, что музыка достаточно громкая, но не мешает участникам слышать друг друга.
10. Создайте веселую и дружелюбную атмосферу, чтобы каждый участник чувствовал себя комфортно.

При необходимости адаптируйте игру под возраст и интересы участников.

Кругосветка «В мире пушкинских героев»

При входе участникам раздаются жетоны – герои сказок Пушкина для последующей разбивки на команды.

Кот Учёный: Здравствуйте, ребята! У нас сегодня необычная игра – игра путешествие по Волшебной стране. Посвящена игра великому русскому поэту – Александру Сергеевичу Пушкину.

Пожалуй, ни одного другого русского писателя и поэта не любят так, как Пушкина. С ним знакомятся еще в раннем детстве, слушая и читая добрые сказки автора, и продолжают цитировать и вспоминать всю жизнь.

Считается, что именно Пушкин стал основоположником современного русского языка и русской поэзии. Пушкин любим не только в России, но и далеко за пределами нашей страны. Пушкинский день отмечается на всех континентах мира.

В нашем путешествии вам понадобятся определенные знания.

Итак, вас ждет Волшебная Пушкинская страна. И как в любой стране здесь есть свои города, горы. В своем путешествии вы посетите несколько объектов, где вам предстоит выполнить различные задания.

Игра командная. Жетоны, которые вы выбрали при входе, определили вашу команду.

Задача каждой команды – пройти все этапы.

Итак, сейчас каждая команда получит подсказку к первому заданию.

- 1. Команда «Ученый Кот»:** верёвка, шапка, лапти
- 2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»:** месяц, звезда, коса
- 3. Команда «Балда»:** очки, книга, цепь
- 4. Команда «Золотая рыбка»:** шаль, очки, кресло-качалка
- 5. Команда «Золотой Петушок»:** меч, богатыри, борода
- 6. Команда «Пушкин А.С.»:** ступа, метла, курица

ЗАМОК ЧЕРНОМОРА

На этой станции потребуются:

Распечатанное объявление «Внимание! Найдите сказку, в которой царь погибает из-за того, что не держит слово»

«Волшебные» предметы: клубок, скатерть-самобранка, шапка-невидимка, живая вода.

Кроссворд «Зеркало» (Приложение 2)

Записка с зеркальным прочтением (Приложение 3)

Записка: «И снова в путь! Вы можете покинуть замок Черномора.

Переходите к следующему этапу, указанному в маршрутном листе».

Книги А.С. Пушкина «Сказки», «Сказка о Мертвой царевне», «Сказка о золотом петушке.

Черномор: Приветствую вас в волшебном замке! Разрешите представиться: предводитель подводного войска - Черномор. Очень я люблю порядок и дисциплину во всем.

Выбраться отсюда можно, только пройдя определенные испытания.

Преодоление испытания дает вам право на подсказку, куда двигаться дальше. Подсказка – это не прямое указание, а зашифрованная или закодированная информация. С помощью подсказки можно понять о каком предмете или направлении идет речь, где искать следующую подсказку...

Сигналом того, что вы все сделали правильно и решили все хитроумные задачи, будет записка-разрешение двигаться дальше.

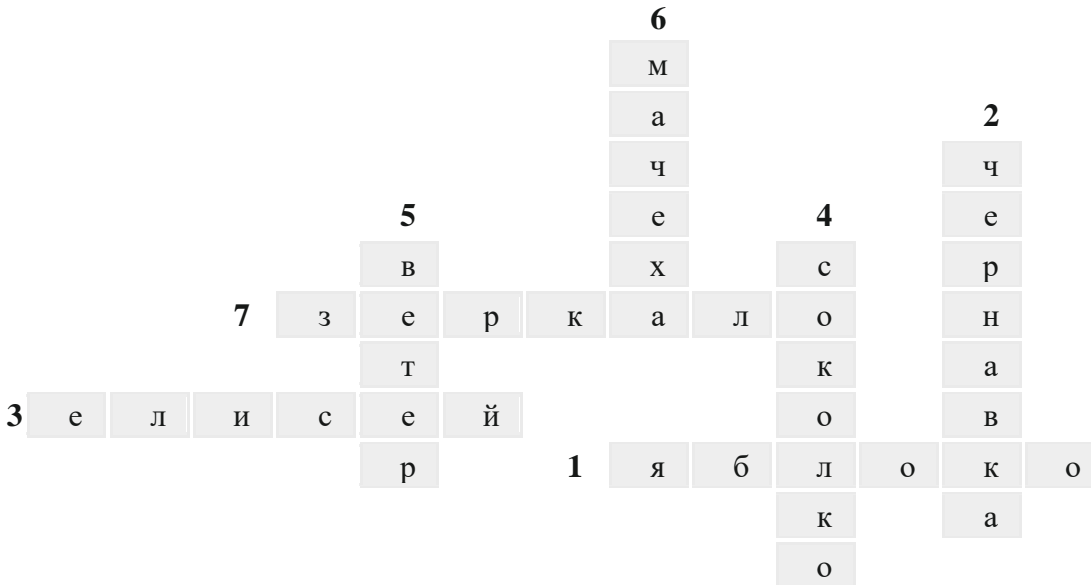
Итак, начинаем! *(поворачивается спиной, на спине записка «Внимание! Найдите сказку, в которой царь погибает от того, что не держит слово»)*

1 подсказка: Записка на спине «Внимание! Найдите сказку, в которой царь погибает от того, что не держит слово. Рассмотрите эту книгу. В ней – задание, выполнив которое, вы получите следующую подсказку».

Участники находят нужную книгу среди других книг Пушкина, размещенных на столе. Внутри книги «Сказка о Золотом петушке» лежит кроссворд.

2 подсказка: Кроссворд

Заполни кроссворд и найди слово, обозначающее предмет, где искать следующую подсказку



Ключевое слово – **зеркало**

3 подсказка – Шифровка

За зеркалом спрятана шифровка и прочитать её можно с помощью зеркала: «В какой сказке от зеркала зависит настроение царицы?». Дети находят книгу «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»

4 подсказка – Записка в книге

Внутри книги «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» лежит подсказка: «Найди волшебный предмет, указывающий путь героям русских сказок»

5 подсказка – Выход

Дети находят клубок. Там подсказка: «И снова в путь! Вы можете покинуть замок Черномора.

1. Команда «Ученый Кот»: ток чнуеый

2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»: ток чнуеый

3. Команда «Балда»: ломеукорь

4. Команда «Золотая рыбка»: даабл

5. Команда «Золотой Петушок»: нариа орвдионноа

6. Команда «Пушкин А.С.»: нариа орвдионноа

Черномор: Вы отлично справились со всеми хитроумными задачами и можете покинуть замок. Удачи на следующем этапе!

ИЗБУШКА БАБЫ-ЯГИ

Баба-Яга: Уф-уф! Человеческим духом пахнет, кто это тут расшумелся... А вы знаете, ребята, что русский народ молвит, что мне, почитай, уж 700 лет стукнуло! А кто говорит, что вся тыща! Впрочем, возраст женщины - всегда загадка. Секрет долгожительства моего не разгадан: помогли мне молодильные яблочки, или живая вода, или какие-нибудь другие волшебные средства - неизвестно. Но факт - дожила я до нашего времени, а Пушкин, Александр Сергеевич который, написал обо мне только в одной сказке.

Вопрос: В какой? Напомните мне эти прекрасные строчки.

Дети: «Там ступа с Бабою-Ягой

Идёт, бредёт сама собой»

Баба-Яга: Стоит отметить, что «У Лукоморья» не является сказкой, это вступительная часть (пролог) поэмы «Руслан и Людмила. За это я на всех обиделась и перепутала все буквы в именах сказочных героев. Попробуйте теперь догадаться. Ха-ха-ха. (если сами догадаться не могут, то сказать, что имя начинается с выделенной буквы)

елбак	белка
рокшну	коршун (Чародей, пытавшийся погубить Царевну-Лебедь)
нслаат	Салтан (отец Гвидона)
вранаец - бьеедл	лебедь (Царевна)
кеаанчрв	чернавка (служанка царицы, которую та послала известить царевну, но чернавка этого не сделала).
ионвдг	гвидон
тирсак	старик

Баба-Яга: Молодцы, ребята, отлично справились с заданием! А теперь устроим состязание. Будем на моей метле гонять. Каждому участнику нужно долететь на моей метле до ориентира, не сбив ни одного препятствия.

Игра «Гонки на метле»

Баба-Яга: Не ожидала я, что вы такие умные, осторожные и шустрые. За это держите следующую подсказку.

1. Команда «Ученый Кот»: За морем царевна есть, Что не можно глаз отвести: Днём свет божий затмевает, Ночью землю освещает, Месяц под косой блестит, А во лбу звезда горит.

2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»: Все равны, как на подбор,

С ними Дядька Черномор

3. Команда «Балда»: Подруга дней моих суровых,

Голубка дряхлая моя!

Одна в глуши лесов сосновых

Давно, давно ты ждешь меня.

4. Команда «Золотая рыбка»: За морем царевна есть, Что не можно глаз отвести: Днём свет божий затмевает, Ночью землю освещает, Месяц под косой блестит, А во лбу звезда горит.

5. Команда «Золотой Петушок»: У Лукоморья дуб зеленый, златая цепь на дубе том

6. Команда «Пушкин А.С.»: Все равны, как на подбор,

С ними Дядька Черномор

КОТ УЧЕНЫЙ

Кот Учёный: Мяу-мяу, я ученый кот,

Мяу-мяу, без больших забот

Я вам сказку расскажу,

Но героев не назову.

О каких героях сказок А.С. Пушкина идет речь в этих отрывках?

Назовите эти сказки.

1) «За морем царевна есть,

Что не можно глаз отвести.

Месяц под косой блестит,

А во лбу звезда горит».

О ком это говорится? (*Царевна-лебедь. «Сказка о царе Салтане»*)

2) «Жил-был поп,

Толоконный лоб.

Пошел поп по базару

Посмотреть кой-какого товару.

Навстречу ему Балда

Идет, сам не зная куда».

Из какой это сказки? («Сказка о попе и его работнике Балде»)

3) «Царь с царицею простился,
В путь-дорогу снарядился,
И царица у окна
Села ждать его одна.»

Какая сказка так начинается? («Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»)

4) «Чуть опасность где видна,
Верный сторож как со сна
Шевельнется, встрепенется,
К той сторонке обернется
И кричит: «Ки-ри-ку-ку!
Царствуй, лежа на боку!»
Про кого это говорится? («Сказка о золотом петушке»)

5) «Отпусти ты, старче, меня в море,
Дорогой за себя дам откуп,
Откуплюсь, чем только пожелаешь».

Кто так говорил? (Золотая рыбка. «Сказка о рыбаке и рыбке»)

Кот Учёный: Молодцы, ребята. Теперь мы можем приступить к главному заданию - рыбалке. Вам предстоит добежать до лунки, поймать рыбку, положить её в ведро, передать эстафету следующему участнику. Поймав всю рыбу, вы сможете найти подсказку. Она находится в лунке.

Игра «Рыбалка»

(проходит игра "Рыбалка", в "лунке" ребята находят подсказку)

1. Команда «Ученый Кот»: Лукоморье
 2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»: Арина Родионовна
 3. Команда «Балда»: Царевна Лебедь
 4. Команда «Золотая рыбка»: Черномор
 5. Команда «Золотой Петушок»: Царевна Лебедь
 6. Команда «Пушкин А.С»: Царевна Лебедь
- Кот Учёный:** До новых встреч, ребята!

НА БАЗАРЕ У БАЛДЫ

Балда: Я к попу работником нанимался
И об оплате сторговался:
За труд готов был взять щелчками.
Кто я, догадайтесь сами.
У меня для вас вот какое задание. Вам нужно вычеркнуть буквы Й, Ф, Щ, Ъ, Э, Ю на доске и прочесть, что получится.

У всех команд этот текст и получается баба яга
ЙИЗФЩЪУЙЮШФКА ЭЮЩЧУЙДЪНАЯ – ФДВЕ КЙЮУРФЭЫЩЮХ ФНОЙФГЩИ,
ЭФТАКФАЩИЯ ЮЕЙЩСТФЪ ФВЮ ЩСКФЙАЗКЕ ЪЙУ ...

Дети вычеркивают на интерактивной доске буквы й, ф, щ, ъ, э, ю. Получается загадка про следующее место:

Избушка чудная – две курьих ноги,
Такая есть в сказке у ...

1. Команда «Ученый Кот»:
2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»:
3. Команда «Балда»:
4. Команда «Золотая рыбка»:
5. Команда «Золотой Петушок»:

У команды «ПУШКИН а.с.» другой текст, вычеркнуть нужно буквы Г Ш Ъ Э Ю Я Ч Щ Ф Х

ГДЪУАБ ЧЗЕЭЛЁЮНЯЫЙЩ, ЩЦЪЕПЪЪ ЪНЮАЧ ХНЁФМ, ФКОЪТ ВФСЪЁЯ ШЫЩРОЭДИЯТ
ФТАХМ ХКЩРУФГОЪМ

Должна получиться такая загадка:
Дуб зелёный, цепь на нём,
Кот всё бродит там кругом

ПИК ПУШКИНА

Арина Родионовна: Здравствуйте, ребята! Здесь у вас будет возможность показать, как вы умеете общаться, договариваться, слушать и слышать друг друга. А помогут вам в этом произведения А.С. Пушкина.

Перед вами несколько разноцветных карточек, на которых написаны отрывки из разных произведений поэта. Некоторые слова выделены жирным шрифтом. Один человек от команды выходит ко мне, он должен будет показать мимикой, движениями, без слов объекты, а вся команда разгадать этот объект и назвать сказку.

Итак, выбирайте первый отрывок...

«...Кушай **яблочко**, мой свет.

Благодарствуй за обед...»

«Сказка о метровой царевне и семи богатырях»

«Мороз и **солнце**; день чудесный!...»

«Зимнее утро»

«У лукоморья **дуб** зелёный;

Златая **цепь** на дубе том...»

«Руслан и Людмила»

«... Ветер по морю гуляет

И **кораблик** подгоняет;

Он бежит себе в волнах

На раздутых парусах...»

«Сказка о царе Салтане»

Арина Родионовна: Молодцы! Умеете дружно работать! Вы покорили пик Пушкина и теперь можете двигаться дальше. Удачи на следующем этапе!

Отдаёт подсказку-ребус

1. Команда «Ученый Кот»: Черномор
2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»: Лукоморье
3. Команда «Балда»: Черномор
4. Команда «Золотая рыбка»: Кот Ученый
5. Команда «Золотой Петушок»: Кот Ученый
6. Команда «Пушкин А.С.»: Кот Ученый

ЦАРЕВНА-ЛЕБЕДЬ

Царевна-Лебедь: Добрый день, ребята! Рада видеть вас. Чтобы получить подсказку вам нужно ответить верно на вопросы.

1) Какой фрукт погубил Царевну?

1. Банан.
2. Груша.
3. Яблоко.
4. Киви

2) По какому дереву ходит Ученый кот в Лукоморье?

1. По березе.
2. По дубу.

3. По осине.
4. По тополию.

3) «Белка песенки поет, да...» (продолжить)

1. ...да игрушки раздает.
2. ...и ребят играть заводит.
3. ...да конфетки все жует.
4. ...да орешки все грызет.

4) «Стал он кликать Золотую рыбку»... А как понимать слово «кликать»?

1. Ловить.
2. Приглашать на танец.
3. Звать.
4. Пугать.

5) В кого не превращался Гвидон?

1. В комара.
2. В шмеля.
3. В бабочку.
4. В муху.

6) Что кричал петушок, сидя на спице?

1. «Кири-куку, царствуй, лежа на боку».
2. «Ко-ко-ко, ко-ко-ко, не ходите далеко».
3. «Я петушок, золотой гребешок».
4. «Петя, Петя, Петушок, золотой гребешок».

1	2	3	4	5	6
3	2	4	3	3	1

Ответы: 1. 3 2. 2 3. 4 4. 3 5. 3 6. 1

Здорово, ребята, вы большие молодцы! Держите вашу подсказку. Успехов!

- 1. Команда «Ученый Кот»:** Арина Родионовна
- 2. Команда «Королевич Елисей и Царевна»:** Балда
- 3. Команда «Балда»:** Балда
- 4. Команда «Золотая рыбка»:** Лукоморье
- 5. Команда «Золотой Петушок»:** Балда
- 6. Команда «Пушкин А.С.»:** Балда

ОБЪЕКТ ЛУКОМОРЬЕ

Ребята проходят все этапы, бегут к дубу на Лукоморье, там их ждут все персонажи программы и А.С.Пушкин.

А.С.Пушкин: Ребята, приветствую вас! Сегодня вы вспомнили мои произведения - сказки и стихотворения. Все пути вели вас на встречу со мной, и вы оказались здесь, в Лукоморье. Я очень доволен вашими знаниями обо мне и моем творчестве. Мы с моими любимыми героями хотели бы поблагодарить вас и угостить.

Герои раздают призы участникам

Баба-Яга: Ребята, желаем оставаться вам такими же умными и активными.

Балда: Отдыхайте, развлекайтесь, не забывайте заниматься физкультурой.

Царевна Лебедь: Будьте добрыми.

Арина Родионовна: Уважайте старших, не обижайте младших.

Черномор: Без дружбы и сплоченности трудно. Помогайте друг другу, как тридцать три моих подопечных.

Кот Ученый: Читайте. Чтение - вот лучшее учение.

А.С. Пушкин: До свидания, ребята, до новых встреч на страницах книг!

*Описание примерных сценарных ходов событий 6-го дня смены.
Миссия «Будь человеком» и «Найди призвание»*

КТД «Гагарин. Первый в космосе»

**ИНСТРУКЦИЯ
к проведению КТД
«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 – 2,5 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 интеллект-карту по теме «Юрий Гагарин – Первый в космосе». Интеллект-карта должна отражать самые важные моменты из жизни космонавта.

Подготовка задания происходит в специально отведённое время.

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

Игра по станциям «Атлас новых профессий»

ИНСТРУКЦИЯ

к игре по станциям «Атлас новых профессий»

В последние годы активно создается альманах профессий будущего, актуальных для российской экономики. Он основан на данных форсайт-сессий, в которых принимали участие ключевые игроки рынка. Атлас поможет понять, какие отрасли будут активно развиваться, какие в них будут рождаться новые технологии, продукты, практики управления и какие новые специалисты потребуются работодателям. Самая последняя версия, Атлас 3.0, написана специально для подростков: простым и увлекательным языком и полна интересных историй о специалистах будущего.

Исследователи по всему миру составили свой список 100 профессий будущего. В список вошли реалистичные профессии, которые уже появились или появятся до 2030 года в 19 отраслях. Такие профессии дополнят или заменят уже существующие.

Условия игры: Отряды в смешанных командах перемещаются по станциям, знакомятся с новыми профессиями, заполняют атлас профессии, полученный на жеребьевке.

Проводится Жеребьевка и отряд получает одну из профессий будущего и «Атлас новых профессии», который надо заполнить.

Проходя испытания, формируются знания и навыки, необходимые для профессии будущего, которая досталась. Команде необходимо определить необходимое оборудование, униформу, места работы и потенциальных клиентов.

На каждое испытание дается 7 минут. Рекомендуется выбрать человека, который будет следить за временем.

Профессии:

– онлайн-терапевт — врач, который проводит предварительную диагностику пациента, чтобы выявить у него признаки болезни и отправить к нужному специалисту. Он проверяет, как идет терапия и рекомендует меры для профилактики заболеваний онлайн.

– экопроповедник — просветитель и наставник в области защиты окружающей среды и осознанного потребления. Может работать как с организациями, так и с отдельными людьми, например, со школьниками.

– режиссер индивидуальных туров — специалист, разрабатывающий программы отдыха, опираясь на запросы и возможности конкретного человека. Все время тура он остается на связи и сопровождает клиентов виртуально.

– гид в сфере космического туризма — специалист по разработке и подбору программы для путешественников в космос, сопровождает туриста или группу во время путешествия и проводит экскурсию.

– архитектор «зеленых» городов - проектирует здания, общественные пространства и целые города, в строительстве которых используются экологичные материалы и биотехнологии. Подобные объекты

разрабатывают с учетом разумного потребления энергии и воды, а также минимизации загрязнения воздуха, чтобы снизить ущерб окружающей среде.

– эксперт по образу будущего ребенка — помогает школьникам сформировать персональные траектории развития, подбирает курсы, кружки и секции соразмерно их интересам и способностям. Фактически эксперт на стыке профориентации и педагогики.

Для ведущих на станциях

Каждая команда в игре – первые представители новой профессии. Их задача - продумать для нее все необходимое (важные знания и навыки, спецодежду, необходимое оборудование и т.д.). Каждая из станций помогает им раскрывать одну из составляющих профессии и фиксировать это в специальном «Атласе новых профессии».

Каждая станция состоит из двух этапов. Сначала ребята выполняют задание на командную работу. Ведущий их оценивает по 5-балльной системе.

Исходя из количества баллов, отряды заполняют информацию о профессии в «Атласе новых профессии». Например, если вы оценили их командную работу как несплоченную, не креативную и недисциплинированную и решили поставить им 3 балла, то просите в своем разделе Атласа новых профессий вписать только 3 навыка своей профессии (из максимальных пяти).

Станции

1 станция «Мудрая Маша». Дети называют качества, необходимые профессионалу на одну букву. Или каждый из команды на букву своего имени.

В Атласе новых профессии вписывают ЗНАНИЯ, необходимые человеку их профессии.

2 станция Упражнение в кругу – игры-диагностики.

В Атласе новых профессии вписывают ОБОРУДОВАНИЕ И ИНВЕНТАРЬ, необходимые человеку их профессии.

3 станция «Портрет». Из подручных средств и разных предметов выкладывают портрет / облик человека их профессии, поясняют значения.

В Атласе новых профессий вписывают УНИФОРМУ / ИМИДЖ / АКСЕССУАРЫ, необходимые человеку их профессии.

4 станция «Ода профессии». Сочинить 8-стишие, используя предложенные рифмы:

- сессия-профессия
- учится-трудится
- народ-поймет
- акция-инновация
- красиво-перспектива
- результата-зарплата
- награда-ребята
- горжусь-пригожусь.

В Атласе новых профессий вписывают ВОЗМОЖНЫЕ МЕСТА РАБОТЫ, подходящие человеку их профессии.

5 станция «Память». Запомнить последовательность расположения предметов на столе и по памяти ее восстановить (сравниваем с фотографией «до»).

В Атласе новых профессий вписывают НАВЫКИ, необходимые человеку их профессии.

6 станция «Рассказ». Каждый участник сочиняет одно предложение и по цепочке составляют рассказ по заданной тематике. Первое предложение задает ведущий.

В Атласе новых профессий вписывают ОБРАЗ КЛИЕНТОВ, обратившихся к человеку их профессии.

В итоге вертушки команды готовят творческое представление новой профессии.

Описание примерных сценарных ходов событий 7-го дня смены.

Миссия «Благо твори»

Конкурс проектов «БЛАГО ТВОРИ!»

Цель: создать условия формирования и развития у детей и подростков опыта проектной деятельности.

Задачи:

- формирование и развитие коммуникативных навыков у детей и подростков;
- развитие творческих способностей детей и подростков;
- формирование у подростков навыков целеполагания и планирования;

разработка участниками смены проекта для волонтерского отряда/ объединения.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: актовый зал/ учебный кабинет.

Оборудование: канцелярские товары (ватманы, цветная и белая бумага, краски, кисти, клей, ножницы, маркеры, карандаши, фломастеры и т.п.), аудиоаппаратура, ноутбук, проектор.

Общая идея: группам предлагается актуализировать информацию об этапах проектной деятельности и создать волонтерский проект, который можно реализовать в школе. После защиты проектных идей определяется лучший проект и команда (группа). Команды в данном деле могут быть смешанными, могут работать отряды или микрогруппы.

При составлении командами проектных идей педагогам важно обратить внимание на флагманские проекты Движения Первых: «Хранители истории», «Юннаты первых», «Зарница 2.0», «Вызов первых», «Походное движение «Первых», «Звучи», «МедиаПритяжение», «Первая помощь», «Благо твори» и другие. Можно предложить ребятам подумать о реализации этих или подобных проектов в родной школе в дальнейшем.

Ход дела.

Этап работы	Время	Что делает группа
1. Определение проблемы	7	Написать список проблем, которые волнуют группу (чем больше, тем лучше)
2. Сформулируйте цель проекта	2	Выбирает одну из проблем. Формулирует цель проекта. Цель – это предполагаемый конечный результат деятельности. Требования к цели: конкретность, четкая и понятная формулировка, реальность, измеримость (понятен конечный продукт)
3. Докажите, что проект актуален	3	Написать, почему проект актуален для группы, для кого этот проект будет актуален ещё.
4. Определите возможные варианты/пути решения проблемы	5	Написать минимум три варианта решения проблемы
5. Определите ресурсы	3	Написать, какие нужны ресурсы для каждого из вариантов решений (работают в таблице)
6. Определите риски реализации проекта	3	Написать, какие могут быть риски у каждого из вариантов решений (работают в таблице). Риски могут быть материальные, риски участников, социальные.
7. Выберите наиболее эффективный, на ваш взгляд, вариант решения проблемы.	2	
8. Планирование деятельности	3	Пишут три первых конкретных шага для решения проблемы
9. Оформление результатов работы	5	Оформляют придуманный проект на ватмане
Подведение итогов		Представляют проекты

*Описание примерных сценарных ходов событий 8-го дня смены.
Миссия «Открывай страну»*

КТД «Путешествуем по моей стране»

**Сценарий проведения
ПЕРВЫЙ ЭТАП
«МОЯ СТРАНА»**

Организационный момент.

Обучающиеся отрядами строятся на месте начала игры.

Ведущий игры.

Россия - наша родина. Родина — место, где родился человек и к судьбе которой ощущает свою духовную и материальную причастность. Она одна на всех, но в то же время для каждого она своя, особенная. У каждого из нас есть родное место, в котором можно набраться сил для новых целей и свершений, где можно отдохнуть от трудовых будней, где тебя любят, ценят и всегда ждут. В каких далеких странах мы бы ни находились, всегда хочется вернуться домой, на Родину, где началась наша жизнь, где остались самые дорогие и запоминающиеся моменты.

У нашей страны богатая природа с густой тайгой, бескрайними полями, морями и озерами. Россия омывается четырнадцатью морями, принадлежащими трем океанам. Именно у нас находится самое глубокое озеро в мире - Байкал. Приезжие туристы восхищаются красотой нашей природы, поэтому нам необходимо беречь ее. Также в нашей стране прекрасная архитектура, достопримечательности в каждом городе нашей страны и длинная и интересная история, которая позволяет сделать вывод, что Россия — великая страна. Россия чрезвычайно богата природными ресурсами и занимает первое место в мире по разведанным запасам природного газа, железной руды, угля, цинка и других полезных ископаемых.

Сегодня мы отправляемся в путешествие по нашей стране. Перед путешествием давайте познакомимся с правилами маленького россиянина.

Ведущий игры и организаторы игровых площадок читают фрагмент стихотворения А. Гаврюшкина «Десять правил маленького россиянина».

Расскажу вам десять правил.

Вы запомнить их должны.

Их на память нам оставил

Верный сын родной страны.

Правило один, конечно,

Свою Родину любить,

Быть ей преданным навечно,

Честь и славу заслужить.

Правило второе важно,

Коли первое блюсти:

Честь храните, и неважно,

где пришлось расти.

Третьим правилом дано нам

Гимн Родной Отчизны знать,

А, услышав гимна звуки,

С гордостью в душе вставать.

Правило четыре, дети –

Уважать вы все должны

И беречь основы эти:

Герб и флаг родной страны.

Пятым правилом всем будет

Честность ваша навсегда,

И тогда из многих судеб навсегда уйдет беда.

Правило шестое, знайте,

Помощь слабым – это честь.

Старость, младость уважайте,

ведь таких людей не счесть.

Завещал седьмым из правил
Веру в Бога нам солдат.
Веры дух чтоб нами правил,
был духовен, стар и млад.
Правило восьмое: бойтесь
Беса в душу запустить.
За святым крестом укройтесь, чтоб соблазны победить.

Вот девятое из правил:
Коль на Русь кто нападет,
Он завет всем нам оставил:
Бей врага, родной народ!
Правилом десятым, важным,
Завещал Руси солдат:
Патриотом быть отважным,
помнить павших всех ребят.

После получения маршрутного листа каждый отряд отправляется выполнять задания на игровых площадках в соответствии с порядком прохождения станций, указанном в маршрутном листе.

ВТОРОЙ ЭТАП ПРОХОЖДЕНИЕ МАРШРУТА ПО СТАНЦИЯМ

Отряды в соответствии с названием федерального округа и местом проведения, указанными в маршрутных листах, находят место проведения игровой площадки, получают общую информацию о федеральном округе, выполняют задания и получают карту федерального округа (цветной кусочек общей карты России). Затем по звуковому сигналу переходят на другую игровую площадку (станцию).

ТРЕТИЙ ЭТАП ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ. РЕФЛЕКСИЯ

После выполнения всех заданий на игровых площадках отряды по звуковому сигналу возвращаются на место сбора.

Ведущая игры читает стихотворение «Необъятная страна» В. Степанова.

Если долго-долго-долго
В самолёте нам лететь,
Если долго-долго-долго
На Россию нам смотреть,
То увидим мы тогда
И леса, и города,
Океанские просторы,
Ленты рек, озёра, горы...
Мы увидим даль без края,
Тундру, где звенит весна,
И поймём тогда, какая,
Наша Родина большая,
Необъятная страна

Ведущая игры задает вопросы ее участникам. В качестве ответа на вопросы ребята приклеивают карту федерального округа на карту России.

В каком федеральном округе живет больше всего людей? (*Приволжский федеральный округ*).

В каком федеральном округе нет городов - миллионников? (*Дальневосточный федеральный округ*.)

Какой федеральный округ расположен в Кавказских горах? (*Северо-Кавказский федеральный округ*).

В каком федеральном округе расположена столица России? (*Центральный федеральный округ*).

В этом федеральном округе расположен мемориал «Мамаев курган»? (*Южный федеральный округ*.)

В этом федеральном округе добывают янтарь... (*Северо-западный федеральный округ*.)

В этом федеральном округе добывают алмазы, нефть и газ больше, чем в других федеральных округах? (*Уральский федеральный округ*)

Сколько федеральных округов вы, ребята, посетили во время игры? (*8 федеральных округов*).

Ведущая игры. Вот и подошло к концу наше замечательное путешествие по нашей Родине России. Вы

все большие молодцы, справились со всеми трудностями, со всеми заданиями и узнали столько всего нового о нашей Родине.

Вы помните девиз «Движения первых»?

«Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении, быть первым».

Ярмарка «Многообразие в единстве»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

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

Данное дело 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.

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

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

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

Пример заданий одной из станций можно найти в приложении.

Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки

«Единство в многообразии»

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, щеницу, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебово – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

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

Костромич 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 на распев.

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, ледянка

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 – поесть, а зазобался – подавился

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

Торгаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь

**Описание примерных сценарных ходов событий 9-го дня смены.
Миссия «Будь с Россией»**

Концерт «Россия – мой дом»

Продолжительность – 90 минут.

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 записаться на выступление, как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуются 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 – России.

**Описание примерных сценарных ходов событий 10-го дня смены.
Миссия «Учись и познавай» и «Служи Отечеству»**

КТД «День детских изобретений»

**СЦЕНАРИЙ
проведения КТД «День детских изобретений»**

Звучит песня «А ты изобрети!» из мультфильма «Новаторы».

Ведущий 1. Добрый день, дорогие ребята! Сегодня у нас необычный день, сегодня день детского изобретателя! Взгляните, вокруг нас столько вещей, которыми мы пользуемся практически каждый день, и даже задумываемся, кто их придумал и как они изменили нашу жизнь. Мы смотрим кино, летаем на самолетах, звоним по телефону на другой конец света. Когда-то всё это было лишь мечтой. Сегодняшнее мероприятие посвящено науке, открывающей нам бесконечный мир радости познания, творчества и мечты.

Ведущий 2. Знаете ли вы, как много полезных вещей изобрели дети? Много из того, что нас окружает, придумано детьми. Примерами могут послужить фруктовый лёд на палочке, пластилин и даже леденцы от икоты. Большинство из этих изобретений уже используются в нашей повседневной жизни, и многие из них стали для нас привычными.

Ведущий 1. Символично, что 17 января был выбран датой празднования этого праздника, ведь в этот день родился один из выдающихся государственных деятелей США Бенджамин Франклин, который в возрасте 12 лет изобрёл пару ласт для плавания, которые надевались на руки.

Ведущий 2. Только представьте себе, в наши дни ежегодно более 500 тысяч детей создают новые устройства и технологии.

Ведущий 1. Для ребят, которым интересна наука, изобретения и творчество – в Движении Первых есть целый комплекс мероприятий по направлению «Наука и технологии». Оно призвано популяризовать научную деятельность среди участников всех возрастных категорий и предлагает широкий спектр проектов, отвечающих потребностям и интересам участников на разных уровнях погружения в науку.

Ведущий 2. Флагманский проект Движения первых, в котором может принять участие любой желающий – «Волонтеры науки». Это совместный Всероссийский проект ученых и

общественности, реализуемый для решения важных научных задач. Уникальной особенностью является то, что абсолютно каждый может почувствовать себя в роли ученого-исследователя и внести свой вклад в развитие российской науки. В рамках проекта обучающиеся школ и студенты СПО смогут принять участие в научно-исследовательских работах российских ученых, как индивидуально, так и в компании семьи или друзей!

Ведущий 1. И прямо сейчас мы предлагаем вам создать своё изобретение в рамках нашего события. Сейчас вам нужно поделиться на 4 команды и выбрать капитана.

Капитаны подходят к столу, на котором лежат перевернутые карточки. На них написаны темы изобретений:

- 1) «Улучшитель настроения» - устройство, поднимающее людям настроение
- 2) «Генератор комплиментов» - устройство, помогающее делать комплименты
- 3) «Спортивный двигатель» - устройство, благодаря которому человеку захочется заниматься спортом
- 4) «Книжный червь» - устройство, побуждающее интерес к чтению книг

РАУНД 1.

Время выполнения: *15 минут*

Участникам даётся на выбор 4 карточки, на которых прописано, на людей какого возраста ориентировано изобретение: ребёнок в детском саду, школьник, бабушка и сосед. Далее ребятам нужно прописать свою идею: что будет из себя представлять устройство, из чего оно будет изготовлено и как оно будет функционировать.

РАУНД 2.

Время выполнения: *30 минут*

Ребятам выдаются материалы для создания макетов своих проектов: картон, бумага, ножницы, клей ПВА, клей-карандаш, ткань, пластилин, гуашь, скотч. Далее в течение получаса они изготавливают детали для своего изобретения.

РАУНД 3.

Время выполнения: *15 минут*

Участники должны подготовить плакат, который будет являться рекламой их продукта.

РАУНД 4.

Время выполнения: *5 минут*

Ребятам необходимо подготовить небольшую презентацию своего изделия на 5 минут, в ходе которой ребята должны рассказать о своём изобретении:

- 1) название;
- 2) материалы, используемые для создания реального продукта;
- 3) как работает (функционирование);
- 4) кто является потребителем данного продукта;
- 5) востребованность в нём;
- 6) бюджет, необходимый для создания реального продукта;
- 7) сложность создания реального продукта;
- 8) слоган

После каждого выступления жюри оценивают изобретения команд, опираясь на таблицу в Приложении 1.

Жюри подводят итоги после подсчёта баллов, набранных каждой командой. Победителем становится та, у которой оказалось больше всего очков. Если таких команд несколько, то все они признаются победителями.

Вручение грамот(-ы).

Ведущий 1: Дорогие ребята! Сегодня вы проявили себя как настоящие изобретатели. Каждое ваше устройство по-своему уникально. Каждый из вас способен создавать. Главное, никогда не сдаваться, не бояться трудностей и не сомневаться в себе и своих идеях.

Ведущий 2: Помните, что будущее зависит только от вас. Все открытия и достижения, которые вы совершите, изменят жизнь на нашей планете. Дерзайте и открывайте что-то новое каждый день!

ИНСТРУКЦИЯ

по проведению коллективно-творческого дела «Хранители истории»

Формат: игра по станциям с легендой

Легенда:

2125 год, Россия

Дети – сотрудники исследовательского бюро по сохранению исторической памяти.

Руководство бюро обнаруживает, что все исторические документы утрачены. Руководство направляет детей для восстановления всех артефактов, хранивших историческую память.

Задача детей – доказать необходимость сохранения памятников для настоящих и будущих поколений, собрать все необходимые данные.

Для решения задачи участники должны пройти определенные испытания. После прохождения испытания, дети узнают полезную информацию об одном из направлений проекта. В конце они заполняют карту проекта, наполняя ее информацией о направлениях, фотографиями.

1. Станция «Постовское движение»

Описание направления: В направлении «Постовское движение» участники бережно хранят историю и традиции церемониала почетного караула, стоят на местах памяти и работают с символическим пространством.

Справочно: Первый пионерский Пост № 1 был выставлен в 1965 году в Волгограде, где пионеры с именовым оружием защитников Сталинграда заступили в почетный караул. В 70-80-е годы эта практика охватила многие города Советского Союза – так зародилось движение Комсомольско-пионерских Постов у Вечного огня, памятников и обелисков боевой и трудовой славы советского народа. К концу 80-ых годов по всему Советскому Союзу насчитывалось 138 постоянно действующих Постов № 1. В 90-ые годы XX века Посты № 1 были брошены на выживание, многие из них прекратили свое существование, поскольку у каждого города или региона свои финансовые возможности и административно структура организации постовской деятельности. Одним из первых был закрыт Пост № 1 города Волгограда. После принятия государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2001-2005 годы», Посты № 1 стали потихоньку возрождаться. И это правильно, поскольку подобная практика сохранения исторической памяти народа признается многими педагогами, как наиболее эффективная.

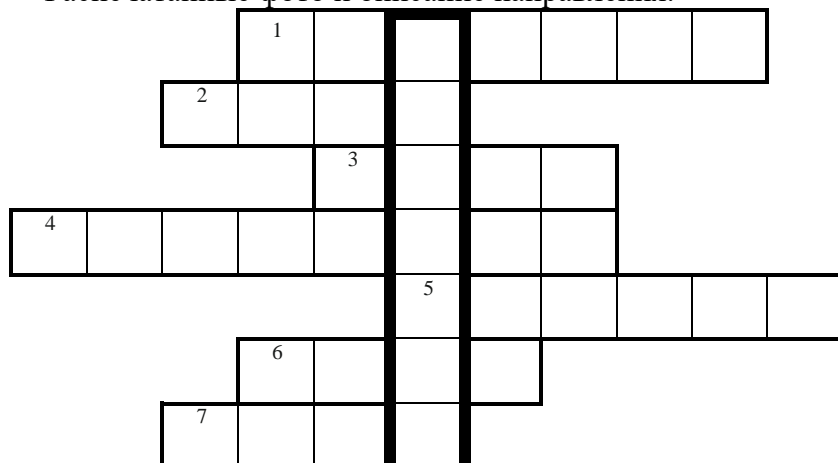
1 вариант задания - «Символическое пространство»

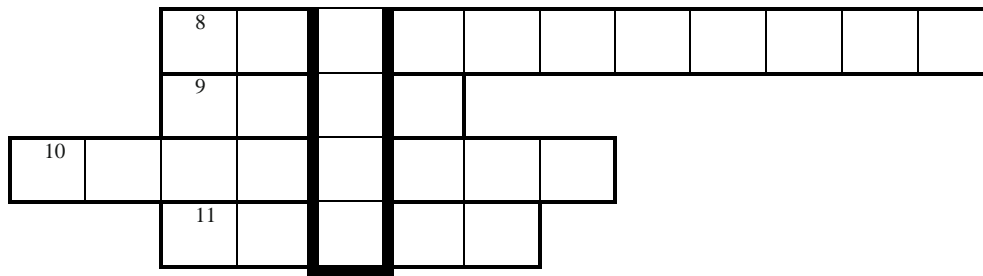
Карточка с заданием: Кроссворд «Государственные символы России».

В течение 5 минут вам нужно разгадать кроссворд.

МТО:

1. Распечатанный кроссворд;
2. Шариковая ручка;
3. Распечатанные фото и описание направления.





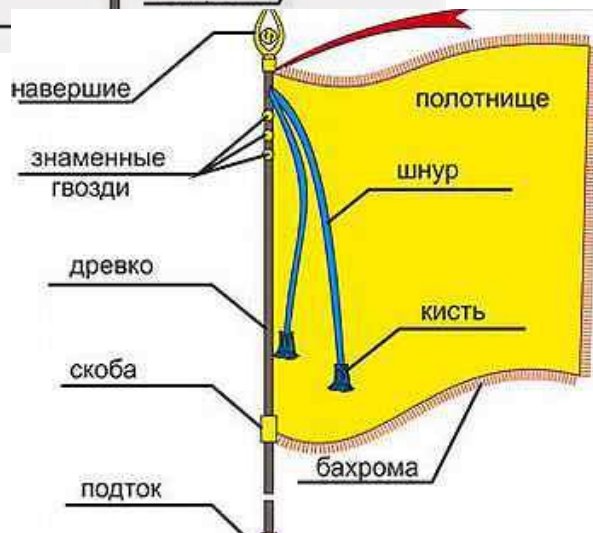
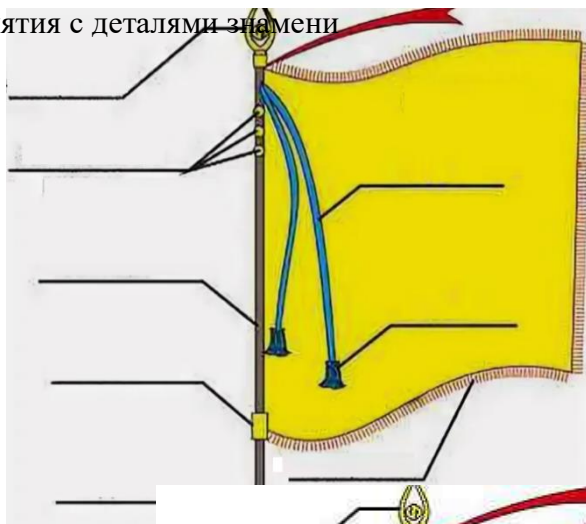
1. Цвет геральдического щита герба Российской Федерации? (Красный)
2. Что изображено на государственном гербе России? (Орёл)
3. В правлении, какого царя трехцветный флаг стал указывать на государственную принадлежность? (Петр)
4. Автор текста гимнов СССР и России? (Михалков)
5. Герб, флаг, гимн одним словом? (Символ)
6. В каком документе утверждены государственные символы России? (Указ)
7. Торжественная песнь? (Гимн)
8. Какой флаг является боевым знаменем на кораблях Российского флота? (Андреевский)
9. Отличительный знак государства? (Герб)
10. Как называется трехцветное полотнище флага? (Триколор)
11. Композитор гимна «Боже, царя храни»? (Львов)

2 вариант задания - «Знамя»

МТО:

1. Распечатанная картинка с пропусками и отдельно напечатанные слова;
2. Шариковая ручка;
3. Распечатанные фото и описание направления.

Карточка с заданием: необходимо соединить нужные понятия с деталями знамени



- 1.Навершие
2. Полотнище
3. Шнур
4. Знаменные гвозди
5. Древко
6. Бахрома
7. Кисть
8. Скоба
9. Подток

3 вариант задания - «Дело в практике»

Практическая деятельность со знаменем, демонстрирует знаменная группа лагеря. Участники перенимают деятельность обучения.

МТО:

1. Знаменная группа со знаменем, стакан под знамя;
2. 3 древка для обучения;
3. Распечатанные фото и описание направления



Стоя в положении «Вольно», знаменосец держит знамя правой рукой, вытянутой в вертикальном положении. Конец древка знамени должен стоять у ступени правой ноги. Ассистенты стоят по левую и правую стороны от знаменосца.



В движении перед строем и в других торжественных случаях знаменосец слегка наклоняет знамя вперед и влево. Древко знамени он держит левой согнутой и правой вытянутой руками. Локоть левой руки приподнят до уровня плеча, правая рука почти прижата к бедру.



Выполнение команды «Знамя передать!». Принимающая знаменная группа стоит лицом к передающей знаменной группе с интервалом один шаг.



Принимающий знамя знаменосец берётся левой рукой за древко знамени и тихо командует: «Смена!». При этой команде обе знаменные группы делают шаг вперед.



Походное положение. Древко знамени с уклоном 45 градусов ложится на правое плечо и поддерживается сверху правой вытянутой рукой. При движении походной колонны знамя зачехляют.



При движении фронтом (походное положение знаменем)



Команда «Знамя склонить!». Знаменосец медленно наклоняет древко вперед и параллельно медленно опускает голову вниз.



Положение знаменной группы при команде «Смирно»



Выполнение команды «Показ знамени!».



Знаменосец медленно наклоняет древко знамени в левую сторону, делает паузу и затем же медленно возвращает знамя в вертикальное положение.

2. Станция «Работа с историческими данными»

Описание направления: Направление «Хроники истории» открыто для ребят, видящих себя в изучении истории памятных мест, истории своего региона и своей семьи, в работе с историческими документами и популяризации истории в своей школе и регионе. Участники направления учатся работе с архивными документами, проведению просветительской работы в своем регионе, а также составлению собственной семейной истории.

МТО:

1. Два распечатанных исторических документа.
2. Один документ с пропусками по количеству команд, ручки.
3. Распечатанные фото и описание направления.

Задание:

Участникам предлагается погрузиться в богатую и многослойную историю России через изучение уникальных документов, охватывающих различные эпохи и события. Эти материалы позволят не

только ознакомиться с важными историческими фактами, но и понять, как изменялись общественные, культурные и политические реалии страны на протяжении веков.

Документы, предлагаемые для анализа, включают манифесты, письма, дневники известных личностей и официальные постановления. Каждый из них представляет собой кусочек мозаики, который помогает восстановить полное представление о времени. Участникам предстоит исследовать, как идеи и ценности менялись в зависимости от исторического контекста и ответить на вопросы.

В рамках станции участникам предлагается найти ответы на вопросы в исторических документах.

Приложение Материалы для станции №2

3. Станция «Памятное место»

Описание направления: Участники направления «Хроники истории» знают, как сохранить памятное место в первозданном виде, как за ним ухаживать в любое время года, какие есть возможности для его реставрации. В рамках образовательной программы участники могут пообщаться с знаменитыми архитекторами, а самые творческие ребята смогут сами стать авторами проекта архитектурной формы, которая может быть установлена на памятном месте.

МТО:

1. 10 напечатанных фото памятников.
2. 10 вырезанных названий + истории.
3. Распечатанные фото и описание направления.

Задание: Участникам предлагается фото памятников вид сверху, они должны сопоставить название памятника с его видом сверху.

Приложение Материалы для станции №3

4. Станция «Экскурсия»

Описание направления: В направлении «Хроники истории» участники могут проявить свои навыки медиа планирования, монтажа и ведения информационных страниц в социальных сетях. Каждый сможет стать автором собственной интерактивной экскурсии.

МТО:

1. Колонка.
2. Запись аудио.
3. Листы бумаги.
4. Ручки.
5. Распечатанные фото и описание направления.

Задание:

В этот раз мы предлагаем вам не просто посмотреть на достопримечательности, а погрузиться в музыкальный мир. Вам предстоит послушать песню, в которой спрятаны названия известных памятников и архитектурных шедевров. Задача участников — отгадать все загаданные места и продемонстрировать свои знания о них.

Ответы: «Родина-мать зовёт!», «Рабочий и колхозница», «Тысячелетие России» «Медный всадник», «Алёша», «Минину и Пожарскому».

5. Станция «Реконструкция»

Описание направления: В направлении «Хроники истории» очень ждут ребят, которым интересна военная история России и военно-историческая реконструкция. Участники направления увидят, как проходили бои в разные годы военной истории России, узнают, какое оружие носили и как одевались воины разных времен, а также смогут принять участие в качестве зрителей и посмотреть на настоящие бои на всероссийских и международных мероприятиях.

МТО:

1. Ноутбук.
2. Колонки.
3. Пять видео.
4. Листы бумаги.
5. Ручки.
6. Распечатанные фото и описание направления.

Задание: Участники смотрят 5 видео и должны угадать, какие военные действия на видео воспроизведены (какая война, какие годы)

<https://cloud.mail.ru/public/xBRp/RHU9Qg8nf>

1. Реконструкция Сталинградской битвы. Операция «Кольцо»;
2. Реконструкция «Ледовое побоище»;
3. Реконструкция «Куликовская битва»;
4. Реконструкция «Курская битва»;
5. Реконструкция «Бородинское сражение»

6. Станция «Музейное дело»

Описание направления: Участники направления «Хроники истории» знают, как сделать выставку в музее не только познавательной, но и интерактивной и интересной для зрителей любого возраста. Участникам направления открывается уникальная возможность познакомиться с музейной культурой, стать организатором собственной экспозиции в историческом пространстве школы.

МТО: 1. Пять напечатанных фото экспонатов. 2. Пять вырезанных названий музеев, 3. Распечатанные фото и описание направления.

Задание: сопоставить картинку экспоната из музея с названием музея.

Приложение Материалы для станции №6

Описание примерных сценарных ходов событий 11-го дня смены. Миссия «До скорых встреч!»

КТД «День сюрпризов»

КТД «День сюрпризов» – завершающее событие смены. Это возможность для участников сказать «спасибо» педагогам и ребятам, вспомнить лучшие моменты лагерной жизни.

Цель: создание условий для творческого подведения итогов смены.

Задачи:

создание положительного эмоционального климата в лагере;

создание условий для позитивного эмоционального общения между участниками смены;

подведение итогов смены.

Форма проведения: коллективное творческое дело.

Время проведения: 1,5–2 часа

Место проведения: актовый зал/ открытая площадка, учебный кабинет.

Участники: все участники смены (дети и педагоги).

Оборудование: проектор, аудиоаппаратура (для музыкального сопровождения дела), канцелярские товары.

Общая идея дела.

Дело проводится в два этапа.

Подготовительный.

Участникам смены предлагается подготовить «сюрпризки» для тех людей, которым они хотят сказать «спасибо». «Сюрпризками» могут быть открытки, плакаты, творческие номера, добрые слова, небольшие символические подарки.

Встреча друзей.

Все участники смены собираются вместе на открытой площадке. По очереди, подходя друг к другу, они дарят свои «сюрпризки» и говорят добрые слова. Может также действовать правила открытого микрофона.

Линейка закрытия смены

Звучат песни о детстве, лете. Отряды строятся на площадке.

Ведущий: Отряды, внимание! На линейку, посвященную закрытию смены, шагом марш.

Звучит марш, отряды выстраиваются на линейке.

Ведущий: Отряды, смирно! Командирам доложить о готовности к линейке закрытия. Вольно!

Сдача рапортов готовности отрядов к линейке закрытия.

Ведущий: Лагерная смена была яркой, насыщенной, необычной, интересной, и сегодня мы хотим отметить самых активных, творческих, талантливых и инициативных ребят.

Ведущий: За время работы лагерной смены вы участвовали в различных событиях, создали и начали реализовывать новые проекты, узнали много нового.

Ведущий: Можно сказать, что в лагере вы отлично провели свое время и отдохнули!

Ведущий: Слово для приветствия и награждения участников лагерной смены предоставляется начальнику смены.

Объявление результатов игры Вручение грамот/ знаков отличий

Ведущий: Лагерь, смирно! Товарищ начальник лагеря! Отряды закрытия смены построены. Разрешите Государственный флаг Российской Федерации опустить, лагерную смену закрыть

Начальник лагеря: Государственный флаг России опустить, смену закрыть разрешаю.

Ведущий: Отряды, смирно. На флаг приглашаются командиры отрядов – победителей.

Лагерь, смирно. Равнение на флаг.

Звучит Гимн России, командиры отрядов опускают флаг.

Ведущий: Дорогие ребята! Казалось бы, совсем недавно лагерь гостеприимно распахнул свои двери, сколько было планов, сколько хотелось успеть сделать: праздники, вечера друзей, конкурсы, спортивные состязания... А теперь все это уже позади, все это осталось в памяти чем-то добрым, светлым, дорогим.

За это время мы стали одной большой семьей, научились понимать друг друга, прощать мелкие обиды, старались поддержать словом, делом...

Объявление программы праздника, посвященного закрытию смены. Линейка может закончиться орлятским песенным кругом.

ЧЕК-ЛИСТ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Примерная структурная модель ведения документации лагеря:

- постановление местных органов управления образованием по организации летнего отдыха учащихся (решение исполнительного комитета и (или) приказы управления (отдела образования);
- документы об открытии лагеря (включая приказ с приложением списка детей, зачисленных в лагерь, акт приемки, разрешение на открытие лагеря СЭС);
- заявления родителей о зачислении в лагерь (с резолюцией руководителя учреждения образования о зачислении);
- список работников лагеря с результатами медицинского заключения; санитарные книжки;
- график работы воспитателей лагеря;
- режим дня лагеря;
- табель учета посещаемости детей;
- социальный паспорт лагеря;
- программа деятельности и план работы лагеря на смену;
- правила внутреннего распорядка для детей;– документация по технике безопасности; – должностные инструкции работников лагеря.

Программа деятельности лагерной смены – основной документ, который регламентирует учебно-воспитательный процесс, осуществляемый в рамках смены.

Форма составления программы:

1. Пояснительная записка. В данном разделе формулируется цель и задачи программы. Далее раскрываются актуальность и необходимость проведения запланированной смены, научно-педагогическая концепция программы. Указываются сроки проведения программы, условия её реализации, возраст детей, прописываются особенности базы проведения смены, определяются организационные основы.
2. Содержание программы. В этом разделе прописывается всё, что касается учебного и воспитательного процесса, реализуемого программой. Также прописываются формы досуговой деятельности, основные направления, формы и методы реализации поставленных задач. Указываются органы самоуправления в лагере. Описывается система и сроки формирования органов самоуправления.
3. Кадровое обеспечение. Указывается, кто из педагогов принимает участие в реализации программы. Прописывается профиль работы, которую выполняют педагоги в течение лагерной смены.
4. Участники программы. «Этот пункт указывается только в тех случаях, если смена профильная или есть особенности отбора детей, участвующих в смене».
5. Ожидаемый результат. Он должен быть диагностируемым и перекликаться с поставленной целью.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Афанасьев С.П. Сто отрядных дел / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000. – 112 с.
- Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.
- Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.
- Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.
- Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005. – 544 с.
- Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.
- Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М., 1997. – С. 156–176.
- Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981.
- Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. – 400 с.
- Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988. – 144 с.
- Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг» / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.
- Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов. – М., 2006. – 460 с.
- Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. – М., Владос, 2002. – 169 с.
- Рожков М.И. Теория и методика воспитания: учебник и практикум для вузов / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2024. – 330 с.
- Тихомирова Е.В. Современные технологии воспитания: опорные точки дискуссии / Е.В. Тихомирова, А.Г. Самохвалова, А.Г. Кирпичник, Д.А. Долотова // Сибирский педагогический журнал. – 2018. – № 6. – С. 7–17.
- Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие / Л.И. Уманский. – М.: Просвещение, 1980. – 160 с.

Методическое издание

Программа профильной смены Движения Первых для разновозрастных отрядов лагерей с дневным пребыванием «Смены первых: Первооткрыватели лета»

Методическое пособие

Электронное издание сетевого распространения

Редактор ****

Компьютерная вёрстка *А. Н. Коврижных*

Дизайн обложки *Л. А. Колодий-Тяжов*

Корректор ****

Подписано в печать _____.

Уч.-изд. л. 9,8

Формат 60х90/16.

Тираж 500 экз. Заказ № *****.

Костромской государственный университет.

156005, Кострома, ул. Дзержинского, 17