

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Школа № 24 имени Ю.А. Гагарина» г. Березники»

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ «Школа № 24
им. Ю.А. Гагарина»

И.С. Кладова
приказ № 266 от 05.05.15
от «___» _____ 20__ г.

**Программа профильной смены Движения Первых
для лагерей с дневным пребыванием
«Смены первых: Двигайся вместе с нами»**

Березники, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ.....	6
ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ.....	9
ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	12
ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ	15
МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	20
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	31
ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ.....	37
ЦИКЛ МАСТЕР-КЛАССОВ «ПЕРВЫЕ В ДЕЛЕ!»	39
ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ «ГОРОД АРХИТЕКТОРОВ ЗАВТРА»	91
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ	93
ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ ПО ПЕРИОДАМ СМЕНЫ.....	99
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	178
ПРИЛОЖЕНИЯ	180

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая программа профильной смены лагеря с дневным пребыванием «Смена Первых: Двигайся вместе с нами» создана с целью организации непрерывного образовательного и воспитательного процесса. Данная программа реализуется для детей от 7 до 11 лет, которые являются участниками и активистами первичных отделений Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движения Первых» (далее – Движения Первых, Движения), интересуются или желают познакомиться с деятельностью Движения Первых.

В основе содержания программы лежит воспитательная система, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников, а с другой, – формирование представлений о возможностях Движения Первых для развития и самореализации, стимулирование активного включения в его деятельность.

Программа способствует развитию лидерских и коммуникативных качеств детей 7–11 лет; их знакомству с основными ценностями, направлениями деятельности, проектами Движения Первых; раскрытию талантов детей и вовлечению их в созидательную добровольческую, экологическую, творческую, спортивную, научную и иную деятельность, реализуемую Движением Первых.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, правилам и нормам поведения в российском обществе; предполагает создание условий для личностного развития, самореализации участников, их вовлечения в жизнедеятельность первичных отделений Движения Первых.

Настоящая программа профильной смены Движения Первых разработана на основе следующих **нормативно-правовых документов**:

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

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

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

- Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 г. № 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 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 17 мая 2023 г. № 358 «О Стратегии комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 г. № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»;
- Приказы Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года №№ 286, 287 «Об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования»;
- Устав Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых»;
- Программа воспитательной работы общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

Для подрастающего поколения личностно значимо активно включаться в социальные отношения с учетом своих интересов и потребностей. Поэтому важным является научение детей ориентироваться в многообразии возможностей, пробовать себя в различных видах активностей, делать осознанный выбор. Это приводит к необходимости построения такой программы, которая бы обеспечивала раскрытие и развитие личностного потенциала участников, стимулировала их социальную активность, формировала и развивала ценностные ориентации детей, их стремление к саморазвитию и самообразованию.

Программа лагеря с дневным пребыванием позволяет в естественной для ребенка среде, без отрыва от семьи, организовать активный, полезный и оздоровительный отдых в каникулярное время; а также обеспечить духовное и физическое развитие детей с опорой на возможности социально-территориального окружения лагеря; удовлетворение их возрастных и индивидуальных потребностей, развитие интересов и способностей; создать условия для самоопределения и творческой самореализации, в том числе в рамках деятельности Движения Первых.

Залогом успеха реализации программы смены будет соблюдение следующих **условий**:

- включенная, поддерживающая, принимающая позиция педагогов, готовность их стать партнерами, координаторами, создавать условия для накопления конструктивного опыта участников смены;
- обогащенная, избыточная (в том числе технически) среда для проявления, поддержки инициативы и собственных интересов ребят, организации проб участия в различных видах деятельности;
- ориентация программы на перспективы и траектории развития каждого ребенка, интеграция ребенка в пространство Движения Первых;
- ориентация на принципы реализации игрового моделирования, самодеятельность, самоуправление и коллективную творческую деятельность;
- создание условий для общения детей с экспертами, педагогами, специалистами различных областей;

— приоритет коллективной деятельности, сотворчества, командной работы, воспитание в первичных коллективах, сводных командах по интересам.

Принципы, лежащие в основе реализации программы:

- *принцип связи с жизнью*. В течение смены ребенок осваивается в различных социальных ролях (помощник, товарищ, друг, лидер и др.) и приобретает социальный опыт, который позволит ему гармонично включиться в общественную жизнь образовательной организации, города и региона;
- *принцип индивидуализации*. Содержание и формы предлагаемой ребенку деятельности должны не только отвечать возрастным и индивидуальным особенностям, но и отражать его интересы и возможности;
- *принцип демократизации*. Уважение к личности ребенка должно проявляться в равноправном сотрудничестве педагогов и участников смены, в признании их права на свободу выбора деятельности, ее форм, товарищей;
- *принцип коллективности*. Совместная деятельность участников смены должна быть ведущим способом реализации содержания программы. Причем социальное развитие ребенка происходит не только в коллективе сверстников, но и в сообществе единомышленников, состоящем из всех участников программы, в том числе педагогического состава;
- *принцип инициативности*. Деятельность, предлагаемая участникам смены, должна развивать их самостоятельность и инициативу, поощрять творческое, активное отношение к жизни;
- *принцип непрерывности*. Знания и опыт, полученные участниками в ходе смены, являются лишь частью их развития в Движении Первых. Программа должна рассматриваться как элемент системной работы по воспитанию его участников.

Содержание программы обеспечивает ценностное ориентирование детей на основе ценностей Движения Первых.

К ценностям Движения Первых относятся:

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

- *патриотизм*. Участники Движения Первых любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках;
- *дружба*. Движение Первых – источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение Первых, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении Первых друзья всегда рядом;
- *добро и справедливость*. Участники Движения Первых действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей;
- *мечта*. Участники Движения Первых умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты;
- *созидательный труд*. Каждый участник Движения Первых своим трудом приносит пользу: создает новое качество своих знаний, умений и навыков, применяет их во благо своей семьи, Движения Первых и всей страны;
- *взаимопомощь и взаимоуважение*. Участники Движения Первых действуют как единый коллектив, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника, создавая пространство равных возможностей;
- *единство народов России*. Участники Движения Первых, являясь новыми поколениями многонационального и многоконфессионального народа России, уважают культуру, традиции, обычаи и верования друг друга. Это уникальное достояние нашей страны: народов много, Родина – одна;
- *историческая память*. Участники Движения Первых изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам ее искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества;
- *служение Отечеству*. Участники Движения Первых объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее;
- *крепкая семья*. Участники Движения Первых разделяют традиционные семейные ценности. Уважают старших. Помогают младшим. Заботятся в семье о бабушках и дедушках.

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

Программа реализуется для детей от 7 до 13 лет, проживающих на территории Российской Федерации, которые могут быть:

- потенциальными членами первичных отделений Движения Первых, не имеющими опыта участия в деятельности детских объединений;
- действующими членами первичных отделений, заинтересованными в участии в профильной смене Движения Первых;
- активистами и лидерами первичных отделений, регулярно участвующими в проектах и акциях Движения Первых.

Целью программы является создание условий для развития социально активной личности ребенка, развития лидерского потенциала и коммуникативных навыков, обеспечивающих готовность к участию в деятельности Движения Первых, формирование мотивов саморазвития.

Задачи:

- создать условия для духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания участников на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, культурного и исторического наследия России;
- способствовать формированию самостоятельности, инициативности и ответственности участников перед собой и другими;
- способствовать развитию коммуникативных способностей, навыков совместной деятельности и сотворчества в детском коллективе, раскрытию лидерского потенциала;
- организовать работу с временным детским коллективом по включению в деятельность Движения Первых;
- обеспечить приобретение участниками позитивного опыта социально значимой деятельности созидательного характера;
- сформировать установку на развитие, самовыражение и поиск единомышленников в разнообразной продуктивной деятельности Движения Первых;
- обеспечить условия, способствующие сохранению и укреплению здоровья участников смены.

Предполагаемые результаты реализации программы могут быть представлены на трех уровнях.

На личностном уровне происходит формирование и развитие качеств и способностей участников:

- приобщение к традиционным российским духовно-нравственным ценностям;
- формирование установки на проявление самостоятельности, ответственности, активности, готовности к созидательному труду;
- развитие навыков коммуникации, работы в команде, проектной деятельности, организаторской работы.

На уровне образовательной организации (учреждения культуры):

- создание и расширение первичных отделений Движения Первых;
- повышение активности, систематичности участия детей в делах Движения Первых;
- изменение позиции ребенка: от зрителя и исполнителя до организатора и автора собственных инициатив;
- повышение качества организуемых дел и реализуемых программ и проектов.

На региональном уровне:

- повышение включенности участников смены в события Движения Первых на региональном уровне;
- повышение качества творческой созидательной деятельности участников, презентуемой на региональном и федеральном уровне;
- включение участников в разработку и реализацию социально значимых проектов для детей и молодежи субъекта РФ.

Реализация профильной смены также будет способствовать популяризации деятельности Движения Первых, повысит заинтересованность в событиях и проектах, раскроет возможности для развития и самореализации. Среди положительных эффектов профильной смены можно отметить:

- понимание и осознание участниками значимости для себя и общества миссии, ценностей, направлений деятельности Движения Первых;
- понимание и осознание участниками возможностей и ресурсов Движения Первых для личностного развития;

- формирование групп единомышленников, готовых включиться в деятельность Движения Первых на уровне первичных, местных и региональных отделений;
- развитие устойчивых отношений между участниками и приобретение ими опыта участия и организации совместных социально значимых дел;
- демонстрация в деятельности участниками смены успешной работы в команде, понимание важности совместного труда и приложения усилий для общего дела, ответственности за результат;
- сознательный выбор участниками одного или нескольких направлений деятельности Движения Первых для дальнейшего развития в нем;
- формирование устойчивых связей «ребенок-взрослый» для дальнейшего педагогического сопровождения участия детей в деятельности Движения Первых.

ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Состав участников в лагере с дневным пребыванием имеет свои особенности. В первую очередь они связаны с тем, что участниками таких смен, как правило, становятся дети, обучающиеся в данной образовательной организации в течение учебного года, – будь то школа или учреждение дополнительного образования. Также выбор лагеря с дневным пребыванием может обуславливаться близостью к дому. В этом случае на программе встречаются дети, проживающие в одном дворе, микрорайоне. Поэтому большая часть детей знакома друг с другом, имеет опыт общения и совместной деятельности. С одной стороны, это упрощает адаптацию детей к условиям лагеря, с другой – вызывает необходимость решения межличностных конфликтов, которые складывались у детей за пределами смены.

В лагере с дневным пребыванием отсутствует автономность жизнедеятельности. После дня в лагере ребенок возвращается домой, занимается повседневными делами, общается с друзьями. Для педагога и вожатого возникает дополнительная задача – по приходу детей в лагерь утром переключить их с домашних дел, создать настрой на совместную деятельность в смене.

Участниками смены являются дети младшего школьного возраста (7–10 лет) и младшие подростки (10–13 лет) – потенциальные участники, члены или активисты первичных отделений Движения Первых. Одновременно в программе могут принимать участие до 100 детей.

Особенности детей 7–13 лет. Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Она определяет важнейшие изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе. В рамках этой деятельности складываются психологические новообразования, характеризующие наиболее значимые достижения в развитии детей и являющиеся фундаментом, обеспечивающим развитие на следующем возрастном этапе. Ведущая роль учебной деятельности в процессе развития ребенка не исключает того, что младший школьник активно включен и в другие виды деятельности, в ходе которых совершенствуются и закрепляются его новые достижения. Так, игровая деятельность продолжает оставаться интересным и эффектив-

ным способом развития способностей и обогащения представлений об окружающем мире.

Переход от игровой деятельности к учебной способствует развитию произвольности внимания, памяти, словесно-логического, понятийного мышления, развитию познавательного интереса (от «любопытства» к «любопытности»), формированию позиции школьника и умения учиться, формированию самооценки.

Этот период является наиболее важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственно-этического отношения к жизни, которое закрепляется в более или менее неизменном виде на всю жизнь. Формируется собственная точка зрения, не связанная с родительским авторитетом.

В этом возрасте происходят коренные изменения социальной ситуации развития ребенка. Он становится «общественным» субъектом и имеет теперь социально значимые обязанности, за выполнение которых получает общественную оценку. На протяжении младшего школьного возраста начинает складываться новый тип отношений с окружающими людьми. Происходит рост стремления детей к достижениям. Поэтому основным мотивом деятельности ребенка в этом возрасте является мотив достижения успеха.

Детей отличает подвижность, энергичность, впечатлительность. Они любят приключения и активные игры, начинают искать героев среди тех людей, которых видят, о которых читают. Развивается самоконтроль и саморегуляция. Активно развивается социальный, эмоциональный интеллект.

Важным взрослым для них является учитель. Его мнение часто важнее мнения родителей. От учителя дети ждут инструкций и алгоритмов в организации деятельности, а также новых знаний и образцов поведения. Авторитет учителя очень высок, часто младшие школьники хотят находиться как можно ближе к взрослому. Поэтому периодически педагог напоминает «гроздь винограда», когда каждый из детей стремится взять его за руку или элемент одежды.

Особенности детей 10–13 лет. Безусловный авторитет взрослого постепенно утрачивается, и к концу младшего школьного возраста все большее значение для ребенка начинают приобретать сверстники, возрастает роль детского сообщества. Важным ориентиром развития ста-

новится умение дружить и выстраивать взаимоотношения с группой сверстников. Вступление в подростковый период характеризуется отстаиванием независимости, негативизмом, стремлением имитировать поведение значимых взрослых, которыми могут стать педагоги лагеря и вожатые.

Учебная деятельность перестает быть ведущей, на первый план выходят эмоционально-насыщенные контакты со сверстниками, мнение взрослого постепенно обесценивается, на фоне развития рефлексивных способностей происходит переоценка ценностей, построение собственной идентичности, идет активное познание себя, своих возможностей, способностей, интересов.

Возникает чувство взрослости. Активность подростка, его стремление к общественно значимой деятельности служат основой для овладения научными знаниями, формирования практических умений и исследовательских навыков. Основной мотив деятельности подростка – возможность проявить свою самостоятельность, ответственность, получить оценку своих возможностей значимым окружением.

В этот период у ребенка возникает намеренное стремление принимать участие в общественно значимой работе, становиться общественно полезным. Эта социальная активность подростка обусловлена большей восприимчивостью к усвоению норм, ценностей и способов поведения, существующих во взрослых отношениях. При этом объективные возрастные особенности, отсутствие опыта и необходимых навыков не позволяют младшим подросткам самостоятельно реализовывать свои стремления.

В данный период важно не оттолкнуть ребенка излишней требовательностью и замечаниями, которые он может воспринять как неуважение. Для успешной работы с младшими подростками следует давать им ощущение ценности, значимости и неповторимости.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

Программа лагеря с дневным пребыванием ориентирована на эффективное использование каникулярного времени для развития личности ребенка с использованием инфраструктуры образовательной организации, а также учреждений и общественных пространств населенного пункта. С точки зрения сезонности лагеря с дневным пребыванием могут быть организованы в период осенних, зимних или весенних каникул с краткосрочной программой. Большее число лагерей с дневным пребыванием организуются в летний период, так как это позволяет планировать более длительные программы (от двух до четырех недель) и в большей степени наполнять режим дня активностями на свежем воздухе.

Как правило, такие программы реализуются на базе общеобразовательных организаций, учреждений дополнительного образования, реже – при учреждениях высшего образования, учреждениях социальной защиты, культуры и спорта. Благодаря этому основной контингент программы составляют дети, которые уже знакомы друг с другом, педагогами образовательной организации, средой учреждения.

Традиционно время пребывания детей в лагере с 8.30 до 16.00. В соответствии с санитарными правилами и нормами после четырех часов пребывания в лагере должно быть организовано питание детей. Поэтому в режиме дня следует предусмотреть организацию завтрака и обеда для участников смены.

При отсутствии оборудованной столовой в учреждении питание участников может быть организовано на договорных условиях в точке общественного питания или столовой ближайшей общеобразовательной организации. Допустима доставка горячего питания в лагерь с условием выделения отдельного специального оборудованного помещения для приема пищи.

Инфраструктура учреждений, которые выступают в качестве базы лагеря с дневным пребыванием, в большинстве случаев уже предназначена для организации учебно-воспитательного процесса несовершенно-

летних: кабинеты для занятий, актовые и спортивные залы, библиотеки, рекреационные помещения, пришкольные участки для прогулок и игр на свежем воздухе. Общеобразовательные организации дополнительно могут включать медицинские кабинеты, кабинеты психолога, комнаты психологической разгрузки (сенсорные комнаты), специализированное оборудование для обучающихся с ОВЗ.

Учебные кабинеты, которые используются для проведения отрядной работы, рекомендуется трансформировать, например, расставив мебель по периметру помещения. Подобная перестановка позволит избавиться от атмосферы учебного кабинета и создать у участников ощущение отдыха и свободного времяпровождения. Также это позволит с большей эффективностью использовать свободное пространство, сохранив при этом возможность для фронтальной работы за партами.

Преимуществом лагерей с дневным пребыванием является возможность использования **материально-технического обеспечения** базы для реализации профильной смены. Весь перечень необходимого оборудования можно разделить на три блока:

- комплект офисного оборудования (компьютер или ноутбук, принтер, проектор, колонки), который будет использоваться для проведения отрядных дел, развивающих занятий и мастер-классов;
- комплект мультимедийного оборудования (звуковые колонки, микрофоны, звуковой пульт, ноутбук, световое оборудование, проектор, экран, портативная колонка), который используется для проведения общелагерных дел как в залах учреждения, так и на улице;
- комплект спортивного инвентаря (мячи, скакалки, обручи, манишки, конусы, ракетки и т.д.).

Дополнительные материалы, которые могут пригодиться для проведения профильной смены Движения Первых, включают набор канцелярских принадлежностей. В него должны входить комплекты товаров, рассчитанные на каждый отряд (ватманы, краски, кисти, скотч, ножницы, степлеры и скобы, клей, белая и цветная бумага, белый и цветной картон, маркеры, фломастеры, карандаши простые и цветные, ручки, мелки, ластики, точилки). Отдельный комплект собирается для организаторов программы (педагогов-организаторов, вожатых). Отдельно комплектуются товары, необходимые педагогам дополнительного об-

разования для проведения кружков по интересам, товары для реализации тематических направлений.

Немаловажная имиджевая составляющая любой профильной смены – **сувенирная продукция** с логотипом Движения Первых и символической тематической программы: форма педагогического отряда, блокноты, ручки, бейджи, значки. Также брендированные товары можно использовать в качестве подарочной продукции, которая будет вручаться активным участникам смены, отряду, победившему в общелагерной системе стимулирования и т.д.

Педагогический коллектив лагеря с дневным пребыванием чаще всего формируется из сотрудников учреждения, которое является базой для проведения профильной смены. Также в состав педагогического коллектива можно привлекать сотрудников местных и региональных отделений Движения Первых, педагогов дополнительного образования, студентов педагогических направлений подготовки. Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей.

Для полноценной реализации профильной смены лагеря с дневным пребыванием в структуре педагогического коллектива следует предусмотреть несколько функциональных ролей:

- руководитель программы – координирует деятельность педагогического коллектива, обеспечивает продвижение к реализации цели смены, обеспечивает организацию жизнедеятельности лагеря;
- педагоги-организаторы – отвечают за реализацию содержания программы смены, обеспечивают реализацию план-сетки и игрового замысла смены, транслируют ценностно-смысловые ориентиры в предлагаемых видах деятельности, организуют общелагерные события;
- психолог, педагог-психолог – обеспечивает психологическое сопровождение смены, проводит групповую и индивидуальную диагностику участников, оказывает индивидуальную помощь и поддержку участникам, проводит консультативно-просветительскую работу для членов педагогического коллектива и семей участников;
- педагоги дополнительного образования – организуют тематические занятия и мастер-классы, проводят кружки, сопровождают

деятельность тематических направлений, оказывают помощь участникам и педагогам в реализации конкретных дел и событий смены;

- воспитатели – обеспечивают жизнедеятельность отряда, отвечают за здоровье и благополучие детей, регулируют межличностные отношения и конфликтные ситуации между детьми, взаимодействуют с семьями участников, сопровождают индивидуальные маршруты развития участников, являются наставниками для вожатых;
- вожатые (студенты, проходящие педагогическую практику) – организуют отрядную работу, совместную деятельность временного детского объединения, помогают детям успешно проявлять себя в различных видах деятельности, поддерживают и мотивируют участников, являются примером воспитанности, активности и самостоятельности для младших школьников;
- вожатые-стажеры смены – это старшеклассники. Это могут быть активисты той образовательной организации, на базе которой проходит смена, или активные участники, лидеры первичных отделений Движения Первых. Также в роли вожатого могут стажироваться обучающиеся классов психолого-педагогической направленности. В любом случае на роль вожатого-стажера лучше приглашать именно старшеклассников с активной жизненной позицией, опытом организаторской деятельности, развитыми навыками коммуникации и публичных выступлений, разделяющих ценности Движения Первых.

Для обеспечения слаженной работы педагогического коллектива, реализации единых педагогических требований, комфортного эмоционально-психологического климата в процессе совместной работы рекомендуется проведение предварительных встреч педагогического коллектива для знакомства и совместной деятельности во время подготовки к смене.

Кроме педагогического коллектива в штатном расписании лагеря с дневным пребыванием учитываются работники столовой, медицинский работник, административно-хозяйственный и обслуживающий персонал, инструктор по физической культуре.

Рекомендованная документация для организатора лагеря с дневным пребыванием:

- 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);
- согласие родителей на обработку персональных данных, ведение фото / видеосъемки, публикации материалов в сети Интернет;
- список работников лагеря с результатами медицинского заключения; санитарные книжки;
- график работы сотрудников 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.

МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Профильная смена Движения Первых, ее цели и задачи реализуются через отрядную работу; систему самоуправления и чередования поручений; систему стимулирования участия в деятельности; систему общелагерных дел коллективно-творческого социально значимого характера; систему общеразвивающих, просветительских занятий и мастер-классов; коллективно-творческую детальность; систему текущей и итоговой диагностики; обеспечение безопасности детей и профилактики девиантного поведения.

Отряд является ключевой формой организации временных детских объединений, действующих в течение смены. Отряды могут формироваться как по возрастному признаку, так и разновозрастными группами. На уровне отряда младшие школьники развивают коммуникативные навыки, приобретают опыт коллективной работы, совместной творческой деятельности. Воспитатели и вожатые, работающие на отряде, имеют возможность транслировать и приобщать детей к ценностям Движения Первых через непосредственное личное общение и совместную детско-взрослую активность.

Самоуправление в детских коллективах заключается в совместном принятии решений, касающихся жизнедеятельности в лагере. Младшие школьники в рамках лагеря с дневным пребыванием могут принимать решения о формах и способах презентации своего отряда, в выполнении конкурсных заданий, выборе содержания совместной продуктивной деятельности и досуга, определении коллективных целей и перспектив развития, решении внутриотрядных конфликтов, поощрении или порицании членов своего коллектива.

На уровне лагеря самоуправление реализуется через представителей отрядов, занимающих выборные должности. Классическим примером таких должностей являются: командир отряда, заместитель командира, дежурные. В соответствии с педагогическими и организационными задачами лагеря органами детского самоуправления могут становиться совет командиров, советы дела (сводная группа представителей отрядов, формируемая для организации конкретного коллективно-творческого дела), медиacentры (сводная команда, занимающаяся

освещением основных событий смены, ведением официальных групп лагеря в социальных сетях), детское жюри (представители от отрядов, оценивающие результаты творческой деятельности детских коллективов или отдельных участников).

Общелагерная система стимулирования является методом стимулирования активного участия отрядов в жизни лагеря, отражает результаты соревновательных событий лагеря в наглядной и визуально привлекательной форме. Механизм визуального оформления общелагерной системы стимулирования построен на принципе накопления, зарабатывания элементов какого-то образа. Например, отряды могут собирать страницы своих журналов, книги на книжных полках, значки на вымпеле отряда, планеты, открытые во время космического путешествия и т.д. Способами продвижения по системе стимулирования являются победы в общелагерных делах и качественное выполнение отрядных поручений. Чтобы система работала успешно и воспринималась детьми справедливой, необходимо заранее обозначать критерии конкурсных испытаний и дел. Также нередко систему стимулирования используют для поощрения отрядов за культурное и вежливое поведение на массовых мероприятиях и, наоборот, наказывают лишением бонусов за дисциплинарные нарушения. Главное правило подобной системы – прозрачность и справедливость решений педагогического состава. В завершение смены подводятся итоги и награждается отряд – лидер смены (в зависимости от количества участников это могут быть 2–3 отряда-лидера).

Отрядная система стимулирования готовится и реализуется воспитателями и вожатыми в соответствии с игровой тематикой всей смены. Такая система позволяет отмечать достижения и заслуги каждого члена отряда лично. Деятельностными проявлениями активной позиции ребенка в лагере с дневным пребыванием становятся: участие в подготовке к общелагерному делу, выступление, регулярное участие в отрядных делах, выполнение поручений и другие. Система стимулирования в отряде предполагает поощрение участников за подобную активность. Она должна соответствовать возрасту, быть привлекательна и интересна детям, наглядно демонстрировать продвижение от начала к завершению смены. Например, в течение смены каждый ребенок может собирать свое созвездие на ночном небе, накапливая звездочки

за различные активности. В зависимости от выбранного образа системы стимулирования поощрительными элементами могут стать вагончики поездов, реакции в социальных сетях, этажи домов и т.д. Символы, которые зарабатывают ребята в отряде, могут выдаваться лично педагогами, а также по итогам голосования в отряде. Они могут быть одинаковыми и символизировать общую активность, включенность в отрядные дела детей в течение дня. А могут быть посвящены 3–5 номинациям, таким как лидер, творец, помощник, дипломат, активист и другими. По итогам смены дети, набравшие наибольшее количество символов, отмечаются педагогами.

Отрядные дела являются основным средством формирования временного детского коллектива, его сплочения, источником интенсивного взаимодействия детей друг с другом, воспитания ребенка в коллективе. Так как большинство участников лично знакомы или знают друг друга благодаря совместному обучению или территориальной близости проживания, работа по формированию первичных коллективов значительно упрощается. Отрядные дела выполняют функцию развития личности, воспитания, коллективного сотворчества, досуга и рекреации.

Общелагерные дела отвечают целям и задачам каждого периода смены, позволяют реализовать тематику дней, обеспечивают включение участников в разнообразные виды и формы деятельности. Массовый характер таких мероприятий позволяет предъявлять всему лагерю общие нормы поведения, задавать образцы деятельности, подчеркивать общественную значимость события, усиливать его эмоциональность. Также во время участия в общелагерных делах продолжается развитие интеллектуальных, волевых, спортивных, творческих и других способностей детей, закрепляются знания и навыки, полученные ранее. Принципы коллективной творческой деятельности реализуются через сотворчество в общелагерных делах детей и педагогов, что может выражаться в активности участников в течение дела или в предварительной подготовке своего выступления в рамках события.

Кружки по интересам – это организационная форма обучения и досуга, обеспечивающая потребность детей экспериментировать в различных видах познавательной и предметно-практической деятельности. Кружки дети посещают в зависимости от своих интересов и увлечений. Тематика кружков может быть очень разнообразной: спорт (командные

виды спорта, тренировки по отдельным видам), декоративно-прикладное творчество (плетение, вышивка, оригами и т.п.), театр (сценическое и актерское мастерство), вокал и хореография, настольные и подвижные игры и многое другое в зависимости от талантов педагогов, привлекаемых специалистов и ресурсов базы лагеря.

Мастер-классы «Первые в деле!» направлены на развитие социальной активности подрастающего поколения, развитие лидерского потенциала и коммуникативных качеств. Они способствуют получению базовых знаний и умений для дальнейшей самостоятельной реализации своих инициатив. За счет содержания мастер-классов обеспечивается погружение в содержание направлений деятельности Движения Первых и флагманских проектов. Мастер-классы посещают смешанные группы участников смены в соответствии с выбранным направлением самореализации. Проводят занятия педагоги дополнительного образования или привлеченные специалисты.

Тематические направления представляют собой комплекс дел, позволяющих погрузить участников смены в содержание направлений Движения Первых через продуктивную деятельность. Все 12 направлений объединены в 5 направлений: коммуникация, энергия, открытия, искусство, забота. На этапе самоопределения (4–13 дни смены) происходит знакомство с данными направлениями через ежедневные дела соответствующего содержания. После чего детям предлагается выбрать один из 5 направлений для того, чтобы последующие 5 дней принимать участие только в одном выбранном направлении. На этапе самореализации (14–19 дни смены) дети пробуют себя в своем направлении, принимая участие в профильных мастер-классах и готовя итоговое командное выступление, итоговый творческий продукт по своему направлению.

Коллективно-творческая деятельность заключается в поиске проблемы коллективной или общественной жизни и ее последующем решении через организацию коллективно-творческого дела. В данном механизме сочетаются возможности для проявления субъектной позиции участников, их самостоятельности, творческой свободы, активной созидательной деятельности

Система чередования поручений в отряде выражается в сменяемости традиционных регулярно реализуемых дел между микрогруппами. В практике реализации КТД наиболее распространенным способом

распределения поручений по микрогруппам является выбор сценаристов, художников, музыкантов, оформителей, танцоров и т.д.

Чередование поручений также можно организовать между отрядами. В таком случае его можно использовать как форму организации самоуправления в лагере с дневным пребыванием. Так, каждый из отрядов приобщается к общественно полезному труду во благо всего лагеря, а участники учатся нести коллективную ответственность. Поручения отрядам могут заключаться в следующих обязанностях: проведение утренней зарядки, помощь в дежурстве по столовой, проведение игр на свежем воздухе, исполнение стихотворений и песен на утренней линейке, полив клумб и комнатных цветов на базе проведения смены и другие.

Диагностика личных достижений участников

Для оценки результативности проводимой воспитательной работы, а также достижения поставленных задач следует организовать входную и итоговую диагностику индивидуальных достижений участников программы. Такая диагностика может состоять из анкеты с перечнем вопросов, которые позволят педагогам определить соответствие ожиданий ребенка от смены с достигнутыми результатами.

Примерные вопросы для анкеты входной диагностики:

1. Что мне интересно больше всего? (общаться, заниматься спортом, заниматься творчеством, играть, узнавать новое, заботиться о природе, путешествовать и др.)
2. Что у меня лучше всего получается? (петь, танцевать, рисовать, заводить друзей, помогать людям и др.)
3. Чему бы я хотел научиться? (общаться, решать конфликты, ходить в поход, заводить друзей и др.)
4. Что я знаю о Движении Первых? (кто является членами, есть ли у меня в школе, чем занимаются участники и др.)

Примерные вопросы для анкеты итоговой диагностики:

1. Чему я научился в лагере? (общаться, решать конфликты, помогать людям и природе, заводить друзей и др.)
2. Что нового я узнал в лагере? (о Движении Первых, о возможностях и др.)
3. Кто стал моим другом? (дети из отряда, новые знакомые, вожаки, педагоги и др.)

4. Что я расскажу своим друзьям и родителям о лагере и Движении Первых? (как стать членом, какие проекты существуют, как создать ячейку в школе, чем полезно Движение Первых для детей и др.)

Дополнительно в завершение смены можно использовать анкету для определения планов и перспектив будущей деятельности участника в Движении Первых:

1. Какие направления деятельности Движения Первых вызвали у тебя больший интерес? Выбери один или несколько вариантов ответа:

- образование и знания: «Учись и познавай!»
- наука и технологии: «Дерзай и открывай!»
- труд, профессия и свое дело: «Найди призвание!»
- культура и искусство: «Создавай и вдохновляй!»
- волонтерство и добровольчество: «Благо твори!»
- патриотизм и историческая память: «Служи Отечеству!»
- спорт: «Достигай и побеждай!»
- здоровый образ жизни: «Будь здоров!»
- медиа и коммуникации: «Расскажи о главном!»
- дипломатия и международные отношения: «Умей дружить!»
- экология и охрана природы: «Береги планету!»
- туризм и путешествия: «Открывай страну!»

2. Чем тебе было интереснее всего заниматься на смене?

3. Чему бы ты еще хотел научиться?

4. Какое из событий, дел ты хотел бы повторить в школе?

5. В каком из флагманских проектов ты бы хотел принять участие?

Выбери один или несколько вариантов ответа:

- военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»
- «Хранители истории»
- «Спортивные вызовы Первых»
- «Походное движение Первых»
- «Я – юннат»
- «Школьная классика»
- «Первая помощь»
- «МедиаПритяжение»

6. В каких ещё событиях, акциях и праздниках ты бы хотел поучаствовать?

7. Что для тебя значит «Быть Первым»?

8. Что бы ты пожелал участникам Движения Первых?

Кроме диагностики достижений можно воспользоваться возможностью ежедневного сбора обратной связи от участников через заполнение индивидуальных «рабочих тетрадей». Они заранее распечатываются для каждого участника и включают в себя несколько блоков с заготовленными бланками для заполнения. В первой части ребенок заполняет общую информацию о себе, своих увлечениях, успехах в школе и вне ее. В основной части находятся бланки для ежедневного заполнения с вопросами («сегодня я узнал...», «мой главный успех дня...», «открытием сегодня стало...», «сегодня мне помог...», «завтра я...» и др. В заключительной части ребенок оставляет свои впечатления о смене и делится планами на будущее.

В качестве такого инструмента можно использовать подготовленный Движением Первых «Идейный блокнот» или его фрагменты. Благодаря ему педагоги смогут ежедневно оценивать успешность организуемых событий, включенность детей в содержание программы, определять удовлетворенность участников от своей деятельности в течение дня.

Текущая оценка личностного развития и результатов деятельности детей производится педагогом благодаря наблюдению, индивидуальным и коллективным беседам. Описанные средства можно использовать как дополнительные.

Диагностика коллективообразования

Во многом комфортность пребывания ребенка в лагере зависит от наличия друзей и приятелей, одобрения детским коллективом, взаимного интереса и уважения в отряде, что проявляется в характеристике сплоченности отряда. Для входной и итоговой диагностики коллективообразования можно использовать несколько средств.

Диагностические игры позволяют увидеть особенности взаимодействия детей младшего школьного возраста в максимально комфортной среде.

«*Семейная фотография*». Отряду предлагается представить, что он – большая семья, которой нужно сфотографироваться. Ребята сами выбирают фотографа и членов семьи, располагают их на фотографии в соответствии с ролью. После расстановки и распределения ролей игру можно

закончить так: фотограф считает до трех, все хлопают в ладоши. На счет «три» все кричат «сыр». Распределение ролей на фотографии позволяет выявить авторитетных ребят, дружеские группы и ребят, не принимаемых отрядом. Вариацией такой игры является упражнение «Экипаж корабля». В зависимости от распределения ролей можно оценить, кого из ребят в отряде считают лидером, незаменимым членом коллектива, кто обеспечивает надежное функционирование команды, является хорошим исполнителем, кто не обладает ценностью для совместной коллективной деятельности.

«*Живая социометрия*». Вожатый называет характеристики ребят, которые положительно оцениваются в детском коллективе. Например, самый веселый, самый умный, самый добрый, самый аккуратный и другие. Задача детей, после того как они услышали характеристику, дотронуться рукой до того члена отряда, которому она больше всего подходит. В этом упражнении также можно определить лидеров детского коллектива, предпочитаемых ребят, взаимные симпатии. В дополнение можно использовать механизм «замри»: когда ребята фиксируются в момент выбора. В этом случае педагогу наглядна видна ситуация в коллективе.

«*Встать в шеренгу*». Отряду необходимо встать в одну шеренгу, расположившись по степени проявления какого-то внешнего или символического признака. Например, можно попросить ребят встать по размеру ноги, по длине волос, по алфавитному порядку имен, по возрасту и т.д. В процессе распределения детей в шеренге можно заметить пассивных ребят и тех, кто стремится проявить лидерские черты, активно подсказывая окружающим варианты ответов.

Диагностические методики позволяют оценить уровень развития отряда, положение в группе каждого ее члена, проблемные зоны развития, перспективы и пути работы педагога с отрядом (Приложение №1).

«*Социометрия*» позволяет выделить предпочитаемых членов коллектива для межличностного общения и продуктивной деятельности, по мнению каждого ребенка. Результаты методики отображаются в виде связей «выборов» детьми друг друга, а также через их распределение от категории «лидер» до «отвергаемый».

«*Мой отряд*» используется для оценки различных характеристик детского коллектива по пятибалльной шкале. Например, от «дружный» до «недружный», от «активный» до «пассивный». Такая методика тоже

заполняется индивидуально каждым ребенком, а результаты подсчитываются по среднему значению оценок коллектива.

«Образные стадии развития коллектива» обсуждаются отрядом устно после того, как педагог даст описание каждой из пяти существующих стадий. Благодаря ярким образам отряда, характеризваемым от «песчаной россыпи» до «горящего факела», младшим подросткам будет легко определить свою позицию, аргументировать точку зрения. У учащихся начальной школы такой метод может вызвать затруднения. Итог обсуждения подводится голосованием и выбором актуальной стадии большинством голосов.

Диагностику коллективообразования целесообразно проводить в отрядное время в организационный и заключительный периоды смены, а также в середине смены в программах, продолжительность которых больше 14 дней. Сопоставление результатов диагностических срезов позволит педагогу определить эффективность командообразования, динамику межличностных отношений, эффективность методов и форм работы, которые использовались для сплочения коллектива.

Безопасность детей и профилактика девиантного поведения

Данный элемент программы позволяет реализовать основной ориентир смены лагеря с дневным пребыванием – отдых, оздоровление и всестороннее развитие личности каждого участника.

Основы безопасности в лагере обозначены в санитарно-эпидемиологических требованиях, утвержденных главным санитарным врачом РФ. Соблюдение установленных правил с целью обеспечения безопасности детей во многом зависит от того, насколько сами дети понимают и готовы выполнять эти правила. Для этого в программе должны быть предусмотрены инструктаж по технике безопасности и предъявляемая детям система «законов» лагеря.

В течение первого отрядного времени педагоги проводят инструктаж для своего отряда, собирают подписи в журнале по технике безопасности. В дальнейшем, в течение смены, регулярно напоминают участникам о правилах и обязательности их соблюдения.

Для того чтобы упорядочить систему правил безопасного поведения и сделать ее более понятной и привлекательной для детей, в лагере принимаются свои «законы».

1. Закон территории. Направлен на предотвращение выхода за территорию несовершеннолетних и на защиту участников программы от пребывания на территории посторонних людей.
2. Закон доброты и уважения. Регламентирует достойное поведение в общественных местах, призывает детей не бегать в помещениях, не толкаться, не бросаться предметами. Направлен на предотвращение мелких повреждений, ран, ссадин, ушибов.
3. Закон уюта. Призывает к чистоте и порядку на территории образовательной организации, являющейся базой лагеря. Позволяет регулировать хранение личных вещей, верхней и сменной одежды, обеспечивать запрет на установленный перечень продуктов питания, предотвращать захламленность эвакуационных выходов.
4. Закон режима дня. Гласит, что никому в лагере нельзя нарушать распорядок дня: пропускать зарядку, приемы пищи, отсутствовать на общелагерных делах без разрешения педагогов. Соблюдение режима дня позволяет обеспечивать охрану жизни и здоровья всех участников.
5. Закон здорового образа жизни. Направлен на избегание вредных привычек, полный запрет на электронные сигареты, поощрение спортивной активности и совершенствования своего организма.

Перечень законов может дополняться в соответствии с предложениями детей, подчеркивать ценность саморазвития, активности, творческой самореализации и самоорганизации. С законами лагеря ребят рекомендуется познакомить на первом общелагерном сборе-старте, а затем подробнее обсудить каждый из них на отрядном сборе.

Во время массовых мероприятий педагог должен помнить следующие правила безопасности:

- изучить расположение эвакуационных выходов в помещениях, где проводятся основные события смены;
- всегда находиться вместе со своим отрядом, знать, где находится каждый ребенок;
- обращать внимание на самочувствие детей, при плохом самочувствии без промедления обращаться в медпункт;
- следить за соблюдением питьевого режима, особенно при жаркой погоде;

- во время уличных мероприятий контролировать ношение головных уборов и самому подавать пример.

Педагоги контролируют соблюдение санитарных требований и распорядка дня, поддерживают благоприятный психологический климат в коллективе, задают творческую направленность деятельности, предоставляя разумную свободу действий младшим школьникам.

Профилактика девиантного поведения в лагере с дневным пребыванием должна включать:

- раннее выявление фактов курения и причин, побудивших к этому;
- проведение бесед о пагубном влиянии вредных привычек на растущий организм;
- приобщение участников к активному отдыху, занятиям физической культурой и спортом (через ежедневные утренние зарядки, игры на свежем воздухе, тематические дни здоровья и спорта);
- реализацию содержания программы, направленной на расширение культурного кругозора, воспитание ответственного отношения к жизни, труду, формирование культуры межличностного общения, организацию самопознания и самовоспитания в соответствии с миссией и ценностями Движения Первых.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Приобщение участников к ценностям Движения осуществляется через содержание тематических дней и тематических направлений, раскрывающих содержание направлений деятельности Движения.

Тематический день «День Первых» способствует созданию условий для формирования у участников смены представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» чувства причастности к деятельности Движения, понимания личного вклада участников в социально значимую деятельность.

Задачи:

- мотивировать участников смены на деятельность в Движении Первых на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, миссии и ценностей Движения, на осознанную социально значимую деятельность;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движении Первых и его первичных отделениях;
- познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами Движения Первых.

Проводить тематический «День Первых» рекомендуется на третий день смены. К этому моменту участники почти завершили адаптацию к условиям жизни в лагере, достаточно узнали друг друга. Тематический день станет для участников стартом смыслового содержания основного периода смены, актуализирует представление детей о деятельности Движения Первых.

В тематический день «День Первых» входят специально разработанные активности, среди которых зарядка Первых, линейка, классная встреча, коллективное творческое дело и другие. Характер событий обеспечивает вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание целей и способов участия в делах Движения Первых. Для визуального оформления дел следует использовать официальную символику Движения Первых.

К организации и проведению тематического дня рекомендуется привлекать актив первичных отделений образовательных организаций, в которых реализуется смена.

Ожидаемые результаты тематического дня «День Первых»:

- участники смены понимают содержание миссий и ценностей Движения Первых;
- участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов Движения Первых;
- участниками смены осуществлен предварительный выбор направления деятельности, в котором они планируют развиваться;
- у участников смены сформировано чувство причастности к деятельности Движения Первых;
- участники смены готовы популяризировать деятельность Движения Первых, формировать положительный образ организации среди сверстников.

Тематический день «Быть с Россией» обеспечивает создание условий для развития у участников смены стремлений изучать историю России и родного региона, знакомится с национальными традициями и обычаями народов России, переживать чувство гордости за страну.

Задачи:

- продолжить формировать патриотическое сознание и любовь к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повысить интерес к изучению культурного и исторического прошлого своего населенного пункта, региона и страны;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность детей.

Реализация тематического дня «Быть с Россией» планируется в завершение основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи развития умений и навыков сотворчества, эффективной коммуникации и взаимодействия со сверстниками и взрослыми позволят детям принять активное участие в творческих видах деятельности тематического дня.

План дня включает специально разработанные события, среди которых тематическая линейка, классная встреча, ярмарка, концертная

программа и другие. Характер мероприятий направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в события дня. К организации и проведению тематического дня рекомендуется привлекать представителей вооруженных сил РФ, ветеранов боевых действий, историков, представителей местных органов власти, региональные национально-культурные общественные объединения.

Ожидаемые результаты тематического дня «Быть с Россией»:

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

Тематические направления программы представляют собой систему общелагерьных и групповых событий, объединенных общей темой. Формы реализации видоизменяются в соответствии с идеей последовательного продвижения участников от самоопределения к самореализации в выбранном направлении деятельности. На этапе самоопределения все участники программы знакомятся с содержанием направлений деятельности Движения Первых через коллективное сотворчество, участие в общелагерьных делах соответствующей тематики. На этапе самореализации дети совершают индивидуальный выбор тематического направления и смешанными группами принимают участие в мастер-классах и групповой проектной работе. Результатом деятельности каждого из пяти направлений становится презентация совместно созданного творческого продукта, раскрывающего возможности развития в конкретном направлении Движения Первых.

Тематическое направление «Коммуникация» включает в себя направление по развитию медиа и коммуникации «Расскажи о главном!» и дипломатии «Умей дружить!».

Задачи направления:

- развитие навыков продуктивного взаимодействия в первичном коллективе;

- формирование установки на открытый, доверительный, дружеский стиль взаимодействия участников лагеря;
- знакомство с основами деятельности молодежных СМИ.

Направление «Коммуникация» в качестве проектного продукта может подготовить ролики или короткие видеотренды на тему дружбы и команды, включая в съемку участников других направлений; презентацию фотопроекта, выполненного в стиле комикса; инсценировку жизненных ситуаций взаимовыручки и дружбы.

Тематическое направление «Энергия» объединяет 3 направления: спортивного воспитания «Достигай и побеждай!», формирования здорового образа жизни «Будь здоров!» и приобщения к внутреннему туризму и путешествиям «Открывай страну!».

Задачи направления:

- формирование установки на соблюдение правил здорового образа жизни;
- формирование прикладных навыков походной активности;
- расширение кругозора и формирование ценностного отношения к культуре своего города, региона;
- формирование установки на физкультурно-оздоровительный формат проведения досуга.

Направление «Энергия» может завершаться подготовкой фитнес-номера с показательными спортивными элементами; художественной презентацией спортивных достижений россиян, в том числе детей; презентацией оригинального туристического маршрута по своему населенному пункту.

Тематическое направление «Открытия» охватывает направления, связанные с образованием и знаниями «Учись и познавай!», наукой и технологиями «Дерзай и открывай!», профориентацией и трудовым воспитанием «Найди призвание!».

Задачи направления:

- развитие и поддержание познавательного интереса;
- знакомство с особенностями современных профессий, расширение представлений о рынке труда;
- формирование интереса и ценностного отношения к научному знанию.

Направление «Открытия» может презентовать результат своей деятельности через демонстрацию занимательных зрелищных опытов, основанных на законах физики; творческую презентацию научных

открытий, сделанных нашими соотечественниками; художественную демонстрацию формирования научного знания, технического прогресса в процессе исторического развития человечества; инсценировку содержания профессиональной деятельности современных востребованных профессий.

Тематическое направление «Искусство» соотносится с направлением «Создавай и вдохновляй!», знакомящим детей с культурой и искусством страны и мира.

Задачи направления:

- обогащение опыта взаимодействия с материальной и духовной культурой;
- знакомство с различными видами творческой деятельности;
- знакомство с современными направлениями искусства;
- реализация творческих способностей участников смены.

Примерами проектного продукта направления «Искусство» могут быть: инсценировка сказки с элементами музыкальных и танцевальных номеров; элемент концертной программы с демонстрацией на сцене или в мультимедийном формате достижений детей в различных видах искусства; творческая презентация вклада россиян в мировую культуру; художественная презентация влияния искусства на жизнь и развитие человека.

Тематическое направление «Забота» включает в себя направления «Благо твори!» по волонтерству и добровольчеству, «Береги планету!» по экологии и охране природы и «Служи отечеству!» по исторической памяти и патриотическому воспитанию.

Задачи направления:

- приобщение к социально значимой деятельности экологической направленности;
- формирование ценностного отношения к природе и ресурсам Земли;
- расширение кругозора в контексте истории своего региона и страны;
- формирование ценностного отношения к служению отечеству.

Для направления «Забота» вариантами итогового продукта может стать организация различных видов волонтерской деятельности, в которой

могут принимать участие школьники; творческая презентация экологических проектов страны, заповедных мест региона; инсценировка фрагмента художественной литературы (например, повести «Тимур и его команда»).

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Специфика лагеря с дневным пребыванием, логика построения профильной смены, целевые ориентиры и принципы реализации программы определяют следующую этапность развития смены.

1 этап (1–3 дни смены) – *этап организации жизнедеятельности лагеря*. Включает в себя знакомство и сплочение первичных коллективов, предъявление педагогических требований, утверждение правил и порядка совместной деятельности детей и взрослых, адаптацию к условиям лагеря, приобщение участников к ритуалам, тематике и игровой модели смены, формирование целевых установок и перспектив деятельности на индивидуальном и командном уровне.

Отрядные дела организационного периода способствуют более близкому знакомству участников смены друг с другом, налаживанию взаимодействия между детьми, формированию установки на совместное творчество и досуг. Общелагерные дела задают образец активного участия в предлагаемых видах деятельности, способствуют погружению младших школьников в игровую соревновательную модель смены, задают мажорный тон и демократический стиль взаимодействия детско-взрослого сообщества.

2 этап (4–13 дни смены) – *этап самоопределения*. Представляет собой последовательную реализацию тематических дней и направлений, приобщающих участников к основным направлениям деятельности Движения Первых. Благодаря ежедневному проведению тематических мероприятий, обеспечивающих деятельное включение детей в разнообразное содержание и формы активности, дети могут самоопределяться в своих потребностях и интересах, выбирать траектории своей дальнейшей активности и любознательности, приобретать опыт коллективной деятельности.

Общелагерные дела на данном этапе обеспечивают пробы участников в широком спектре направлений и способов деятельности. Каждый день у участников есть возможность посещать тематические кружки, участвовать в двух общелагерных делах, уточняя свои интересы,

пробуя свои способности, выявляя склонности. Отрядная деятельность на этом этапе обеспечивает благополучие и психологическую безопасность для свободного и комфортного проявления детей. Основной задачей вожатых и воспитателей становится поддержка детских инициатив, поощрение активности, оказание индивидуальной помощи в затруднительных ситуациях.

3 этап (14–19 дни смены) – *этап самореализации*. Предполагает создание условий для выбора участниками смены приоритетного тематического направления и погружение в профильную деятельность в его рамках. Определившись с понравившимся направлением, участник на часть дня присоединяется к новому коллективу, сформированному по деятельностному основанию, для реализации тематического проекта в форме итогового публичного выступления.

В рамках данного этапа кружковая работа, подразумевающая всестороннее развитие участников, расширение их кругозора, заменяется серией мастер-классов. Данные занятия направлены на более глубокое погружение в содержание выбранного ребенком тематического направления. Кроме того, в расписании дня выделяется специальное время на подготовку итогового показательного выступления, презентующего особенности содержания каждого из пяти направлений.

4 этап (20–21 дни смены) – *этап завершения деятельности*. Основное содержание этапа заключается в организации подведения содержательных итогов на индивидуальном, коллективном и общелагерном уровнях, сопровождении эмоционального завершения жизнедеятельности лагеря.

Отрядные и общелагерные события направлены на осмысление полученных знаний и прожитого опыта, анализ и подведение итогов прошедших за смену событий, определение перспектив развития, в том числе в первичных отделениях Движения Первых.

ЦИКЛ МАСТЕР-КЛАССОВ «ПЕРВЫЕ В ДЕЛЕ!»

Цикл учебно-развивающих мастер-классов является значимым элементом достижения целей программы профильной смены. Мастер-классы направлены на развитие социальной активности, погружение участников в выбранный тематическое направление. Всего в каждом направлении проводится 5 занятий продолжительностью по 30 минут.

Занятия могут включать в себя следующие этапы:

- встреча, приветствие;
- разминка;
- дискуссия, обсуждение теоретического материала;
- основные упражнения, практическая работа;
- подведение итогов;
- прощание.

К реализации цикла мастер-классов могут быть привлечены внешние специалисты и организации, например:

Направление «Коммуникация» – мастер-класс в редакции местной газеты, радио и телестудии;

Направление «Энергия» – знакомство с центром ГТО, приглашение на мастер-класс известного спортсмена города или региона;

Направление «Открытия» – мастер-класс в библиотеке, архиве, приглашение на мастер-класс известных представителей современных профессий;

Направление «Искусство» – мастер-классы в детской театральной студии, доме культуры, приглашение актеров местного театра;

Направление «Забота» – посещение местного Добро.Центра, патриотического клуба.

Мастер-классы тематического **направления** «Коммуникация»

Ориентированы на знакомство детей с созданием медиаконтента, развитие коммуникативных знаний и умений, обучение основам бесконфликтного поведения.

1 мастер-класс. Эффективное общение: Первые общаются!

Разминка. Каждый участник должен поприветствовать всех, начиная свою мини-речь словами: «Здравствуйте, мне очень нравится...».

Анализируя разминку, важно отметить, что перед любым разговором необходимо настроиться, иметь положительные намерения, создать атмосферу доверия.

Теоретический материал. Общение удовлетворяет особую потребность человека в контактах с другими людьми. Стремление к общению нередко занимает значительное и порой ведущее место среди мотивов, побуждающих людей к совместной практической деятельности.

Функции общения:

- удовлетворение потребности в общении (человек – существо социальное, и он нуждается в социальных контактах);
- поддержка представлений и усовершенствование себя (с помощью общения человек узнает «кто я», «как относятся ко мне», «как реагируют на мое поведение»);
- выполнение социальных обязательств (ролей);
- выстраивание взаимоотношений (если отношения не выяснять, они могут закончиться);
- обмен информацией (мы получаем информацию опосредованно – через соцсети, телевидение, литературу или непосредственно от человека – и сами передаем большое количество информации);
- воздействие на другого;
- эмоциональная поддержка.

Общение может идти между двумя людьми, между одним человеком и группой (публичное выступление), между группой и одним человеком (собеседование).

Каналы общения:

- вербальный (с помощью слов);
- невербальный (мимика, жесты).

До 80% информации от человека к человеку поступает по невербальным каналам.

Средства общения:

- язык (знаковый механизм общения, система знаковых единиц конкретного национального языка);
- интонация;
- мимика, жесты, поза;
- расстояние общения (личная зона – 0,46–1,2 м.; социальная зона 1,2–3,6 м.; публичная зона больше 3,6 м.).

Задание: ведущий приводит примеры интонаций, поз, жестов, а участники должны истолковать что они могут означать.

Теоретический материал. Общение может быть специально организованным и стихийным. Специально организованное общение выступает либо как цель, либо как решающее средство реализации цели (совещание, собрание, разговор с родителями с определенной целью). Все общение, которое специально не организовывается, можно считать стихийным (встреча с другом, знакомым).

Общение может быть непосредственным, когда участники контакта имеют возможность непосредственно воспринимать друг друга (соблюдается принцип единства времени и места), и опосредованным. Опосредованным может быть общение по телефону, в социальных сетях. В процессе непосредственного общения мы лучше узнаем друг друга, интересы, увлечения, индивидуальные особенности, можем помочь, поддержать человека.

Обсуждение: какие правила общения в социальных сетях вы знаете? Как сделать его безопасным и комфортным?

Обсуждение: какие качества необходимы человеку для эффективного общения? (доброжелательность, внимательность, общительность, уверенность в себе, терпение, активность).

Задание: из имеющихся слов составьте 6 правил общения, написанных Д. Карнеги: улыбайтесь, интересуйтесь, помните, будьте, искренне, людьми, другими, человека, имя, слушателем, говорите, будьте, хорошим, искренни, о, собеседника, том, вашего, интересуется, что.

Правильный вариант:

- искренне интересуйтесь другими людьми;
- улыбайтесь;

- помните имя человека;
- будьте хорошим слушателем;
- говорите о том, что интересует вашего собеседника.

Подведение итогов. Участники называют факты, которые им больше всего запомнились из занятия.

2 мастер-класс. Конфликты: Первые решают!

Разминка «Я люблю, я не люблю». Каждому участнику выдаются 2 стикера разного цвета. На 1-ом они пишут «Я люблю...» и 3 факта о себе (маму, кашу, гулять и т.п.), на 2-ом – «Я не люблю...» и 3 факта о себе (молоко, ругаться, спать и т.п.). Стикеры крепятся на ладошки, ребята находят похожие на собственную формулировку и берутся за руки.

Анализируя разминку, можно обратить внимание ребят на то, что с любым человеком их может объединять что-то общее. На это и следует обращать внимание в первую очередь, искать общие интересы.

Теоретический материал. Конфликт – это противоречие, которое привело к нарушению взаимоотношений. В основе противоречий – несовпадение интересов.

Само по себе противоречие не является конфликтом. Оно может быть снято путем обсуждения. Однако мы не всегда осознаем свои интересы.

Обсуждение: вспомните и расскажите о конфликтных ситуациях, которые недавно с вами случались. Спор удалось решить? Как бы вы хотели, чтобы он завершился?

Теоретический материал. Основные стратегии поведения в конфликте:

- подавление: соперничество, конкуренция, открытая борьба за свои интересы, отстаивание своей позиции (достигая цель, портите отношения с окружающими);
- приспособление: изменение своей позиции, перестройка поведения, сглаживание противоречий, отказ от своих интересов, сохранение отношений;
- уход: уклонение от конфликта, стремление выйти из конфликтной ситуации, не разрешая ее;
- компромисс: урегулирование отношений через взаимные уступки;
- сотрудничество: совместный поиск решения, удовлетворяющего интересы обеих сторон. Наиболее эффективный путь.

Задание: ребята делятся на 5 групп по стратегиям решения конфликта. Им всем дается одна ситуация: «В школе объявлен конкурс на лучший рисунок осеннего пейзажа. Но принять в нем участие может только 1 человек от класса. Поучаствовать в этом конкурсе захотели сразу 3 одноклассника и принесли в школу свои рисунки. Узнав это, ребята начали ссориться и пытаться испортить рисунки друг другу». Каждой группе надо продемонстрировать варианты разрешения конфликта согласно доставшейся стратегии.

Подведение итогов. Дети самостоятельно формулируют правила поведения, когда начинается конфликт.

3 мастер-класс. Медиация: Первые договариваются!

Разминка-обсуждение. Все вы слышали выражение «Поступай с другими так, как бы ты хотел, чтобы поступали с тобой». Что оно значит? Можете привести примеры?

Эта фраза – девиз служб школьной медиации. Что вы о них знаете?

Теоретический материал. Понятие «медиация» происходит от латинского «mediare» – посредничать. Медиация – это примирительная процедура, в основе которой лежат переговоры конфликтующих сторон с участием медиатора (посредника) с целью выработки взаимовыгодного соглашения сторон по спорным вопросам.

Медиация не требует выработки односложной позиции «черное–белое», а допускает принятие различий в точках зрения, в интересах сторон.

Основные правила медиации:

- добровольность участия сторон. Стороны участвуют во встрече добровольно, принуждение в какой-либо форме сторон к участию недопустимо. Стороны вправе отказаться от участия в медиации как до ее начала, так и в ходе самой медиации;
- информированность сторон. Медиатор обязан предоставить сторонам всю необходимую информацию о сути медиации, ее процессе и возможных последствиях;
- нейтральность медиатора. Медиатор в равной степени поддерживает стороны и их стремление в разрешении конфликта. Если медиатор чувствует, что не может сохранять нейтральность, он должен передать дело другому медиатору или прекратить медиацию;
- тайна процесса медиации. Медиатор или служба медиации обе-

- спечивает конфиденциальность медиации и защиту от разглашения касающихся процесса медиации фактов;
- ответственность сторон и медиатора. Медиатор отвечает за безопасность участников на встрече, а также соблюдение принципов и правил. Ответственность за результат медиации несут стороны конфликта, участвующие в медиации. Медиатор не может советовать сторонам принять то или иное решение по существу конфликта;
- заглаживание вреда обидчиком. В ситуации, где есть обидчик и жертва, ответственность обидчика состоит в заглаживании вреда, причиненного жертве;
- самостоятельность служб примирения. Служба примирения самостоятельна в выборе форм деятельности и организации процесса медиации.

Задание: ребята делятся на команды, каждой выдается карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача команды обсудить ситуацию и то, как ее можно решить. А после изобразить сам конфликт и последующее примирение для остальных участников.

Ситуация 1: Лев принес сегодня в детский сад машинку. Он сначала дал поиграть машинкой Семену. А через некоторое время захотел забрать ее. Но Семен не захотел машинку отдавать. Мальчики стали спорить.

Ситуация 2: Девочки решили играть в игру «Магазин». Катя сказала: «Чур, я буду продавцом, а вы все покупатели». Начался спор по поводу того, что Катя каждый раз бывает продавцом, больше никто. Помимо всего, девочка стала указывать играющим, что кому покупать, с чем приходиться в магазин. Детям это не понравилось, и они отказались от игры.

Ситуация 3: Полина с Ильей построили из кубиков замок. Стали играть с ним. А Лев тем временем играл с машинкой, устраивал гонки. И машинкой разрушил замок детей. Они разозлились и отняли у Льва машинку, началась ссора.

Теоретический материал. Для того чтобы примирение проходило успешно, необходимо, чтобы стороны:

- имели желание разрешить проблему;
- были готовы попытаться сделать это совместно;
- делились необходимой для разрешения ситуации информацией;

- были гибкими, не застопоривались на начальных позициях;
- уважительно относились к ценностям и интересам друг друга;
- осознавали свои истинные интересы и могли отличить их от ситуационных желаний и позиций;
- понимали последствия и альтернативы в случае срыва переговоров;
- были способны отделять эмоции, оценки, интерпретации от объективных фактов;
- могли генерировать разнообразные и разноплановые предложения и анализировать последствия их воплощения;
- сформулировали реалистичное, выполнимое, долгосрочное соглашение, удовлетворяющее все стороны.

Обсуждение. Как, по-вашему мнению, должны располагаться участники медиации, чтобы всем было удобно? Покажите примеры.

Задание. Самые активные ребята показывают пример проведения процедуры примирения на одной из трех рассмотренных ранее ситуациях. Затем остальные участники называют правильные действия демонстраторов.

Подведение итогов. Назовите ошибки, которые ни в коем случае не должен допускать медиатор.

4 мастер-класс. Информация: Первые в курсе!

Разминка «Верю – не верю». Ведущий говорит интересные факты – некоторые правдивые, некоторые нет. Ребята голосуют, верят они в это или нет. Факты могут касаться истории Движения Первых, вожатых, страны, региона и т.п. (например, верите ли вы, что идея о создании Движения Первых была озвучена российской школьницей? Ответ: да, Диана Красовская, школьница, предложившая Президенту Владимиру Путину создать Российское движение детей и молодежи).

Анализируя разминку, можно обсудить, что сейчас нас окружает большой объем информации, и, чтобы проверять ее правдивость, следует уточнять в разных источниках (в школе, у родителей, в книгах).

Теоретический материал. Понятие информации можно рассматривать с двух позиций: в широком смысле слова – это окружающий нас мир, обмен сведениями между людьми, обмен сигналами между живой и неживой природой, людьми и устройствами. В узком смысле сло-

ва информация – это любые сведения, которые можно сохранить, преобразовать и передать.

Обсуждение. Участники приводят примеры обмена информацией.

Задание. Из ребят выбирается один «диктор», ему дается плотный лист бумаги, на котором изображены 3–5 хаотично расположенных геометрических фигур. Задача диктора, не используя жестикуляцию, описать остальным участникам внешний вид и расположение фигур так, чтобы они повторили их на своих листах бумаги. Затем диктор и участники показывают друг другу свои рисунки и обсуждают причины точности или неточности их выполнения.

Теоретический материал. Источник информации – это некий канал, ресурс, воспользовавшись которым человек может получить интересующую информацию. Существуют закрытые (доступ предоставляется определенному кругу лиц, по специальным правилам) и открытые источники (доступ открыт для всех).

Информация может передаваться разными способами. Текстовая – передаваемая в виде символов, предназначенных обозначать части языка. Числовая – в виде цифр и знаков, обозначающих математические действия. Графическая – в виде изображений, предметов, графиков. Звуковая – устная или в виде записи и передачи языка аудиальным путём.

Задание. Участникам выдается зашифрованный текст загадки. Им нужно понять, что это за шифр, найти к нему ключ, используя интернет, расшифровать и сказать ответ к загадке. В качестве шифра можно использовать азбуку Морзе, анаграммы, замену букв порядковым номером в алфавите, шифр Цезаря.

Подведение итогов. Участники приводят примеры источников информации. Какие источники информации являются авторитетными и сомнительными?

5 мастер-класс. Медиа: Первые говорят!

Разминка «Сломанный телефон». Участники стоят в 2 шеренги. Ведущий говорит одинаковую фразу на ухо первым стоящим, они по цепочке шепотом передают ее дальше. Последние участники шеренги вслух произносят дошедшую до них фразу.

Обсуждая разминку, следует отметить, что на медиаслужбах лежит большая ответственность – доносить до людей верную, понятную

и интересную информацию, что очень сложно сделать даже в личном общении.

Теоретический материал. Медиа – обширное понятие, включающее в себя средства коммуникации, способы передачи информации, а также образываемую ими среду (медиапространство).

Медиапространство – пространство, создаваемое электронными средствами коммуникации. Это электронное окружение, в котором отдельные люди или их группы и другие сообщества могут действовать вместе в одно и то же время. В этом пространстве они могут создавать визуальную и звуковую среду, воздействующую на реальное пространство. В нем они могут, соответственно, производить и контролировать запись и воспроизведение изображения и звука, а также доступ к ним.

В группу массовых медиа входят все традиционные средства массовой информации и коммуникации, такие как газета, журнал, телепрограмма, радиопередача, а также более современные типы медиа – сетевые издания, блоги, сайты, прочие цифровые ресурсы.

Обсуждение. Участники приводят примеры современных медиа, с которыми сталкиваются ежедневно.

Задание. Участники делятся на группы, каждой выдается предмет, связанный с медиа (газета, журнал, телефон, радиоприемник и т.п.). Задача каждой группы придумать рекламу их источнику информации как самому интересному и важному. В процессе обсуждения задания формулируются преимущества и недостатки каждого средства.

Теоретический материал. Анонсирование Всероссийского проекта «МедиаПритяжение» и Всероссийского фестиваля «МедиаБум».

Задание. Участники делятся на 3 группы: «подкаст», «ютуб-ролик», «пост в социальных сетях». Задача каждой группы подготовить и представить информацию о прошедшем дне смены.

Подведение итогов. Могли бы вы сами создавать медиапродукты? Что бы это было? Какие способы передачи информации и темы вы бы выбирали?

Мастер-классы тематического **направления** «Энергия»

Ориентированы на формирование навыков здорового образа жизни, спортивное воспитание, приобщение к культуре туризма и путешествий.

1 мастер-класс. Здоровье: Первые в норме!

Разминка «Сантики-сантики». Дети стоят в кругу. Выбираются двое водящих. Один из них показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения. Задача второго водящего определить, кто показывает движения. Движения сопровождаются песенкой «Сантики-Сантики-Лимпопо».

Анализируя разминку, можно провести аналогию с внимательностью водящего в игре и внимательностью к своему здоровью.

Теоретический материал. Здоровье является состоянием полного физического, душевного и социального благополучия, а не только отсутствием болезней и физических дефектов. По данным Всемирной организации здравоохранения, уровень здоровья населения на 20 % зависит от наследственности, на 20 % – от социальных условий, на 10 % – от условий здравоохранения, на 50 % – от образа жизни.

Здоровье – это первая и важная потребность человека, определяющая способность его к труду и обеспечивающая гармоническое развитие личности. Оно является важнейшей возможностью к познанию окружающего мира, к самоутверждению и счастью человека. Активная долгая жизнь – это важная слагаемая человеческого счастья.

Обсуждение: назовите признаки, по которым вы можете определить, что перед вами здоровый, полный сил человек?

Теоретический материал. Виды здоровья:

- физическое здоровье – это естественное состояние организма, в котором нормально функционируют все его органы и системы;
- психическое здоровье – это состояние психического благополучия, которое позволяет людям справляться со стрессовыми ситуациями в жизни, реализовывать свой потенциал, успешно учиться и работать, а также вносить вклад в жизнь общества;
- нравственное (социальное) здоровье определяется теми моральными принципами, которые являются основой социальной жизни человека, т.е. жизни в определенном человеческом обществе.

Здоровый образ жизни – это стиль жизни, основанный на принципах нравственности; активный, трудовой, закаливающий и в то же время защищающий от неблагоприятных воздействий окружающей среды, позволяющий до глубокой старости сохранить нравственное, психическое, физическое здоровье.

В здоровый образ жизни входят: плодотворный труд, рациональное питание, соблюдение биологического ритма, оптимальный двигательный режим, личная гигиена, соблюдение суточного режима.

Задание: составить вредные советы по соблюдению здорового образа жизни по группам: питание, режим дня, гигиена, физическая активность.

Поведение итогов. Каждый участник по кругу называет одну свою здоровую привычку.

2 мастер-класс. Спорт: Первые в форме!

Разминка «Выше ноги от земли». Задача участников – не попасться ведущему. Чтобы спастись, необходимо оторвать ноги от земли. Можно лечь на спину, сесть, забраться на горку, лестницу или скамейку, подпрыгнуть. Если игрок не дотрагивается до земли, осалить его нельзя. Задача водящего – поймать участника, который не успел найти «убежище», и передать ему свою роль.

Анализируя разминку, важно подчеркнуть, что физическая активность, подвижность выручает человека на протяжении всей жизни.

Теоретический материал. Спорт – важная часть в жизни каждого человека. Еще в глубокой древности наши предки взяли его пользу себе на вооружение. Первым видом спорта считается борьба, которая возникла у пещерных людей. Вспомните Древнюю Грецию, где уже тогда было много разных видов борьбы, а также бега, метание копья и диска, гонки на колесницах.

Спорт – это одна из частей физической культуры, которая направлена на поддержание и укрепление здоровья. Спорт предполагает соревновательную деятельность.

Обсуждение. Кто из ребят считает себя спортсменом? Какими видами спорта занимаются?

Задание: на карточках изображены спортивные предметы. Необходимо назвать, к какому виду спорта они относятся (рис. 1).



Рис. 1. Спортивный инвентарь

Теоретический материал. Существует большое многообразие видов спорта. Спортивные игры (командные и индивидуальные). Командные виды спорта – это футбол, волейбол, баскетбол, хоккей, теннис, крикет, водное поло, гандбол и т.д. Индивидуальные виды спорта – бадминтон, плавание, фигурное катание, гимнастика, все виды борьбы, прыжки, сноуборд, фехтование, стрельба, биатлон.

Задание: сочинить «кричалки» про виды спорта. Ребята делятся на пары и выбирают один из тех видов спорта, что были перечислены ранее. Затем каждая пара скандирует свою кричалку.

Теоретический материал. Информация об известных чемпионах своего региона или города.

«Вызов Первых» – флагманский проект Движения Первых. Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы 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, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой. А тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения Первых вместе с родными и близкими.

Подведение итогов. Ребята делятся, какими видами спорта они хотели бы заниматься со своей семьей и почему.

3 мастер-класс. Туризм: Первые в дороге!

Разминка «Города и страны». Ребята по цепочке называют страны, населенные пункты на последнюю букву предыдущего слова. (Россия – Ямал – Липецк и т.д.).

Теоретический материал. Туризм – один из видов активного отдыха. Существуют самые разные цели туризма: спортивные, оздоровительные, познавательные, религиозные, профессиональные и другие. Туризм в России – динамично развивающаяся отрасль экономики, в которой занято более 500 тысяч человек. По данным Всемирной туристской организации, Россия занимает одно из ведущих мест в мире в сфере международного туризма.

Обсуждение. История о моем приключении. Ребята делятся историями из своих путешествий.

Теоретический материал. Основные виды туризма:

- историко-культурный туризм;
- деловой (конгрессный) туризм;
- событийный туризм;
- спортивно-развлекательный туризм;
- водный туризм;
- этнографический туризм;
- этногастрономический туризм;
- экологический туризм.

Обсуждение: к каждому виду туризма ребята приводят пример, как его поняли. Ведущий поясняет, что этот вид значит и приводит правильный пример, если требуется.

Теоретический материал. В России существует программа «Больше, чем путешествие», благодаря которой дети и молодые люди видят уникальные места нашей страны, знакомятся с достижениями университетов и промышленных предприятий, разрабатывают социально значимые проекты и находят новых друзей. Программа «Больше, чем путешествие» реализуется при поддержке Движения Первых и Российского общества «Знание».

Задание: Путешествие мечты. Из вырезок газет, журналов, открыток ребята клеят коллаж путешествия, о котором мечтают, и презентуют его друг другу.

Подведение итогов. Ребята перечисляют плюсы путешествий на их взгляд.

4 мастер-класс. Краеведение: Первые в городе!

Разминка. Каждый ребенок по очереди приветствует остальных словами: «Привет, меня зовут... и я живу на улице...».

В процессе обсуждения разминки ведущий обращает внимание ребят на то, что за названием каждой улицы кроется своя история, свой смысл.

Теоретический материал. Краеведение – это изучение особенностей родного края, включая его природу, растительный и животный мир, историю, культуру, исторические памятники и биографии замечательных земляков.

Краеведение относится не только к региону, в котором мы проживаем. В центре внимания может быть отдельный город, населенный пункт, улица и даже дом.

Говоря о краеведении, также часто используют выражение «малая родина». Малая родина – это то место, где человек родился, вырос, учился, где живут его родные. И неважно, чем является твоя Родина – большим промышленным городом или маленькой деревенькой. Главное то, что это всё родное, знакомое тебе с детства.

Обсуждение. Детям выдается текст песни Вениамина Баснера на слова Михаила Матусовского «С чего начинается Родина». Сначала ребята перечисляют, что является символом малой родины для автора. Затем ведущий просит назвать детей свои образы, которые ассоциируются у них с родным краем или городом.

С чего начинается Родина?
С картинки в твоём букваре,
С хороших и верных товарищей,
Живущих в соседнем дворе.

А может, она начинается
С той песни, что пела нам мать,
С того, что в любых испытаниях
У нас никому не отнять

С чего начинается Родина?
С заветной скамьи у ворот,
С той самой берёзки, что во поле,
Под ветром склоняясь, растёт

А может, она начинается
С весенней запевки скворца
И с этой дороги просёлочной,
Которой не видно конца.

С чего начинается Родина?
С окошек, горящих вдали,
Со старой отцовской будёновки,
Что где-то в шкафу мы нашли.

А может, она начинается
Со стука вагонных колёс
И с клятвы, которую в юности
Ты ей в своём сердце принё

Теоретический материал. Ведущий рассказывает историю основания города, ключевые исторические события, связанные с ним.

Задание. Ребята делятся на группы. В группе сообща на каждую букву в слове своего города придумывают одно прилагательное, которое бы описывало город. Затем в совместном обсуждении выбирают самые подходящие прилагательные.

Теоретический материал. Сегодня у многих городов есть свой бренд. Бренд – это комплекс представлений, мнений, ассоциаций, эмоций, ценностных характеристик какого-то объекта, который отличает его от других. Туристический бренд отражает особенности страны или региона, его достопримечательности и культуру. Помогает создать образ территории в глазах туристов.

Туристический бренд – известный объект или комплекс объектов природного, культурно-исторического наследия, а также маршрут, который охватывает посещение данных объектов, уникальные события, ремесла, услуги, занятия, привлекающие к себе большой поток туристов. Туристические бренды – это те выдающиеся достопримечательности, которые показывают гостям территории в первую очередь, без ознакомления с которыми знакомство с данной местностью обычно считается неполным.

Обсуждение: какие туристические бренды нашего города вы знаете?

Теоретический материал. Существуют различные типы туристических брендов. Они создают имидж не только для каких-то памятников культуры, но и для традиций, природы.

Типы туристических брендов	Примеры
Регион, часть территории, местность, побережье	Крым, Камчатка, Черноморское побережье
Природные объекты (реки, озера, вершины, водопады)	озеро Байкал, Волга, Эверест, Везувий
Памятники культуры и искусства (дворцы, усадьбы, храмы, дома, музеи и др.)	Пирамида Хеопса, Тадж-Махал, Собор Василия Блаженного, Петергоф, Эрмитаж
Брендовые маршруты, туры	«Золотое кольцо России», «Большой Чайный путь», «Ожерелье Санкт-Петербурга»
События, мероприятия, фестивали, праздники	Карнавалы в Бразилии и Венеции, праздник огурца в Суздале, Олимпиада в Сочи
Природные явления	Белые ночи, северное сияние, нерест ценных пород рыб
Герои: исторические личности, народы, вымышленные персонажи, в том числе места, связанные с их жизнью	Резиденция Деда Мороза в Большом Устюге, Терем Снегурочки в Костроме, тропа инков в Перу, резиденция Далай-ламы, мавзолей В.И. Ленина
Услуги	Лечение грязями Мертвого моря, Кавказские минеральные воды

Задание: придумать туристский маршрут в своем городе, по которому проведете гостей из другого региона.

Подведение итогов. Участники высказывают мнение о том, чем еще может гордиться их город.

5 мастер-класс. Поход: Походное движение Первых!

Разминка «Я иду в поход». Дети стоят в кругу и говорят: «Я иду в поход и беру с собой (слово на первую букву имени)». Например: Я Маша, я иду в поход и беру с собой мандарины. Задача участников не только подобрать слово на первую букву имени, но и объяснить, почему этот предмет может пригодиться в походе.

Теоретический материал. Туристский поход – путешествие по заранее определённом маршруту, осуществляемое с образовательными, оздоровительными, спортивными, исследовательскими или иными целями. Пешие походы чрезвычайно полезны, они закаляют физически, повышают выносливость, обогащают интеллект, утоляют жажду пре-

красного, улучшают коммуникационные навыки. В походах люди находят друзей, близких по духу. Особенно полезен такой активный досуг для детей, которые еще только начали свой путь по жизни.

Поход – универсальное слово, которым можно назвать и трёхдневный сплав на байдарках, и пешее двухсоткилометровое путешествие, и спуск в пещеры, и подъём на горные хребты.

У похода есть несколько признаков:

- цель и маршрут. Если у самурая нет цели, а есть только путь, то у туриста обязательно должно быть и то и другое;
- энергичность. Сплав на байдарках или пешая прогулка по дикому лесу – в походе всегда должна быть физическая активность;
- выход из зоны комфорта. Ради похода необязательно отправляться в Альпы, но выйти за пределы своего района всё-таки придётся.

Задание. Ребята делятся на группы. Каждой группе ведущий выдаёт расстриженную таблицу существующих видов походов. Их задача – соотнести название и описание. Затем ведущий вслух читает описание, а ребята называют соответствующее название, которое у них получилось.

Виды походов	Цели (зачем?)
Спортивные	Походы – официально признанный вид спорта. По ним проводятся соревнования с определёнными требованиями. Участники могут получить приз, разряд или значок Мастера спорта.
Учебные	Такие походы можно считать подготовкой к спортивным: в них нет нормативов, зато можно приобрести базовые знания туриста. Научиться разводить костёр, собирать палатку или пользоваться вёслами.
Рекреационные	Это походы с целью отдыха. Для рекреационных походов нет специального списка требований, главное – хорошо провести время. Чаще всего такие походы занимают мало времени. Например, взять палатку и отправиться семьёй на берег реки на все выходные – отличный вариант рекреационного похода.
Исследовательские	Необязательно отращивать бороду и учиться на геологическом факультете, чтобы стать исследователем. Собрать гербарий, пополнить свою коллекцию минералов, придумать новый маршрут – всё это тоже исследовательские походы.

Виды походов	Цели (зачем?)
Экскурсионные	Цель таких походов – узнать что-то новое. Добраться до старого маяка или посетить дачу известного писателя – отличная возможность получить новые знания и опыт.
Краеведческие	В них отправляются, чтобы изучить конкретную территорию. Например, в походе на Крайнем Севере можно узнать про 6 видов мха, волчьи ягоды и быт коренных народов.
Волонтёрские	Это походы с целью позаботиться о людях и природе. В современном мире сбор целебных трав для аптек уже не так актуален, теперь люди часто отправляются к популярным местам для пикников, чтобы очистить лес от мусора.

Теоретический материал. Походное движение Первых – круглогодичная программа по всей стране. В нее входят встречи с руководителями туристских клубов, приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию, конкурс рисунков из топографических знаков, фотовыставка «Тайна фотоснимка», турнир по вязанию туристских узлов, создание книги туристских рекордов Первых, история одним кадром «Я возьму с собой в поход...», походы выходного дня, посвященные в туристы.

Задание: Рюкзак туриста – ребята перечисляют все необходимое, что надо взять в поход в разные точки (река, горы, лес и т.д.).

Подведение итогов. Ребята делятся тем, какой навык туриста хотели бы освоить.

Мастер-классы тематического направления «Открытия»

Охватывают направления, связанные с образованием и знаниями, наукой и технологиями, профориентацией и трудовым воспитанием.

1 мастер-класс. Наука: Первые открытия

Разминка «Светофор». Участники делятся на 2 группы – стенка на стенку, по центру стоит ведущий и говорит цвета. Если в одежде детей такой цвет присутствует, они могут спокойно перейти на другую сторону, остальные должны перебежать так, чтобы ведущий их не осалил.

После разминки ведущий может рассказать, что с научной точки зрения цвет является проявлением света. Каждый предмет отражает солнечный свет волнами определенной длины. А человеческий глаз «переводит» эти волны в понятные нашему мозгу цвета.

Теоретический материал. Наука – это особый вид деятельности человека, которая имеет своей целью познание окружающей действительности для использования его результатов в улучшении материальной и духовной жизни. Ее предмет – отдельные фрагменты действительности: природа, общество, мышление. Наука – это система непрерывно возрастающих и пополняющихся знаний.

Обсуждение. Какие науки вам известны? Какие вам кажутся сложными? Почему?

Теоретический материал. Наука развивается быстрыми темпами. Есть естественные науки: биология, физика, химия, астрономия, геология; точные науки: математика, информатика, робототехника; социально-гуманитарные науки: история, социология, политология, экономика.

Задание: на карточках изображены предметы и образы, связанные с наукой. Дети отвечают, какой науке может принадлежать этот предмет.



Теоретический материал. Вспомним лишь некоторых изобретателей-россиян, чьи научные открытия подтолкнули прогресс во всем мире:

- Михаил Ломоносов. Сделал немало открытий в разных областях науки, в частности, впервые сформулировал всеобщий закон сохранения материи и движения (1760 год), создал теорию тепла, основал науку о стекле.
- Дмитрий Менделеев. Открыл фундаментальный закон естествознания – периодический закон химических элементов (1869 год). Выявленная им система позволила предугадать появление новых химических элементов и их свойств.
- Александр Попов. Одним из первых нашел практическое применение электромагнитных волн, в том числе для радиосвязи. Создал совершенный для своего времени вариант радиоприемника (1895 год).
- Николай Пирогов. Создатель военно-полевой хирургии, топографической анатомии, русской школы анестезии. Превратил хирургию в науку.
- Иван Павлов. Создал науку о высшей нервной деятельности. Первый российский Нобелевский лауреат (1904 год).
- Александр Можайский. Морской офицер, изобретатель. Сконструировал и испытал один из первых в мире самолетов (1882 год).

Обсуждение. Многие открытия уже сделаны, а значит ли это, что в нашей жизни они уже не случаются? Как вы думаете? Конечно, открытия происходят и в наши дни. О каких современных открытиях российских учёных вы знаете?

Теоретический материал. Вот три самых известных современных российских открытия из десятков других в разных науках:

- именно российским ученым уже в новом тысячелетии удалось продолжить таблицу Менделеева. С 2000 по 2010 год физикам из Объединенного института ядерных исследований в Дубне удалось синтезировать шесть новых, неизвестных миру ранее элементов;
- в 2006 году российские ученые создали уникальную технологию, которая позволяет получать самое мощное световое излучение на Земле. Сотрудники Института прикладной физики создали установку, которая в ходе эксперимента выдала импульс мощностью в сотни раз выше всех электростанций нашей планеты;

— в 2010 году произошло знаменательное событие — двое выпускников Московского физико-технического института получили Нобелевскую премию по физике за создание графена. Этот материал отлично проводит электричество, обладает большой гибкостью, прозрачностью и высокой прочностью. Его широко применяют в микроэлектронике: из него изготавливают дисплеи, электроды и солнечные батареи.

Задание. Дети в группах обсуждают, каких еще научных открытий и изобретений не хватает в современном мире, которые бы упростили нам жизнь или сделали бы ее понятнее. Затем предложения каждой группы обсуждаются с точки зрения пользы такого открытия.

Подведение итогов. Дети делятся своими представлениями о том, какая наука кажется им самой интересной, и рассказывают, почему.

2 мастер-класс. Научные опыты: Первые изучают!

Разминка: по просьбе ведущего группа хором должна произнести цифру, цвет, имя и т.п. Задание можно повторять несколько раз, пока все хором не произнесут одно общее слово.

Анализируя разминку, можно подчеркнуть, что так работает наука — у разных ученых есть много вариантов решения сложной технической задачи. И только соединяя все данные, прислушиваясь к мнению коллег, можно достигнуть одной для всех научной истины.

Теоретический материал и задания.

Когда мы слышим про научную работу, нам кажется, что это что-то сложное и скучное. На самом деле настоящие научные явления окружают нас каждый день и в любых местах.

Сегодня мы с вами проведем несколько научных экспериментов из самых простых подручных средств.

Самое доступное и самое интересное для изучения вещество — это... (какое?) — вода! Кто знает, в каком виде вода встречается на нашей планете? (жидкое, твердое, газообразное). Сейчас мы посмотрим, что самая простая вода в жидком виде может быть еще и линзой.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Маленький лист бумаги, фломастер, стеклянный стакан, вода	Рисуем стрелочки в одну сторону, располагаем их за стаканом. Наливаем воду в стакан.	Стакан воды здесь работает как линза, которая переворачивает изображение . Когда луч света проходит сквозь линзу, он искривляется в сторону центра. Точка, в которой лучи сходятся вместе, называется фокусом, но за его пределами изображение переворачивается, потому что лучи меняют направление

С этим же стаканом воды можно сделать еще один научный эксперимент, показывающий силу атмосферного давления. Кто знает, что это такое? Это давление атмосферы, т.е. воздушного слоя, действующее на все находящиеся в ней предметы и на земную поверхность.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Стакан воды (около 2 см до края), квадрат из картона	Плотно накрываем стакан картоном, переворачиваем его, отпускаем картон.	Давление воздуха, который остался «заперт» в стакане над уровнем воды недостаточно для того, чтобы как следует «надавить» на картон, поэтому он и держится. А вы знали, что у воздуха тоже есть своя масса, ведь он состоит из мельчайших частиц. Поэтому атмосферное давление всей толщи воздуха над нами составляет один килограмм на квадратный сантиметр. При площади кожи человека около двух квадратных метров получается, что каждый из нас живет под давлением 20 тонн .

Продолжаем экспериментировать с воздухом, запертым в стакане.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Тарелка, тонкий слой воды в ней; гуашь, чтобы подкрасить воду; стеклянный ста- кан, свечка, спичка	Наливаем тонкий слой воды в плоскую тарелку. Подкрашиваем гуа- шью. Ставим по центру и зажигаем свечу. Накрываем свечу сте- клянным стаканом, ждем, когда свечка потухнет, а вода под- нимется в стакане.	Вы знали, что одно и то же веще- ство при разных температурах имеет разный объем. Все, что на- гревают, – расширяется, а холод- ное, наоборот, – сжимается. На- пример, электропровода, которые протянуты между столбов вдоль дорог, летом заметно провисают, а зимой – вытягиваются. Так и здесь. Пока мы нагревали воздух в стакане, он занимал весь его объем. Как только сильный на- грев прекратился (почему? све- ча потухла, потому что сожгла весь кислород), воздух начал остывать и сжался; а вода втянулась в осво- бодившееся место, как насосом.

Еще одно свойство веществ – натяжение. Каждое вещество, как вы знаете, состоит из мельчайших невидимых частиц – атомов и молекул. Все они скрепляются в огромную сетку и получается, например, лист бумаги. Когда мы его рвем, то разрываем молекулярную сетку. Но некоторые вещества обладают способностью растягиваться. Вместо того, что-бы разрываться, молекулы просто увеличивают расстояние между друг другом. Посмотрим, как это работает.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Пакет с застежкой, наполненный водой, шпажки	Плотно закрытый па- кет протыкаем шпаж- ками.	Вода не протекает, потому что ве- щество «полиэтилен» обладает большой способностью к растяже- нию. Сейчас он растянулся и очень плотно обхватывает шпажку во- круг; настолько плотно, что вода не может просочиться

Вода тоже обладает свойством натяжения, сейчас вы сами в этом убедитесь.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Стеклянный стакан, вода, монетки	Из проколотого пакета наливаем полный стакан воды, до самого бортика. Каждому даем по монетке и предлагаем аккуратно опустить их в заполненный водой стакан (это лучше делать ребром, чтобы не «рвать» натяжение воды слишком сильно). Продолжаем, пока не прольется. Обращаем внимание на образующуюся постепенно «горочку» из воды. У ребят, наверняка, будет и своя мелочь в карманах (если не хватит заготовленной). Главное, не забыть, кто сколько вбросил.	Молекулы воды тоже обладают способностью к растяжению. Такое свойство и помогает образовываться круглым каплям. Ведь все молекулы равномерно растягиваются в разные стороны.

Эксперименты с водой можно проводить еще долго, но сейчас мы посмотрим на то, в какую реакцию друг с другом могут вступать разные вещества.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Стакан, уксус, масло, сода, гуашь	На дно стакана насыпаем 1–1,5 см соды. Заливаем маслом примерно до половины (чтобы хватило другому отряду). НЕ МЕШАЕМ! Отдельно в стеклянный стакан наливаем 3–4 ложки уксуса. Разводим гуашь яркого цвета (не желтую), капаем в уксус, перемешиваем. Стакан с содой и маслом ставим на включенный фонарик телефона. Наливаем цветной уксус в масло. Смотрим, как булькает лава.	Тут мы можем видеть сразу два научных явления. Во-первых, у масла и уксуса разная плотность, поэтому они так медленно перемешиваются. Ведь уксусу требуются усилия, чтобы просочиться в плотных слоях масла. Во-вторых, мы видим химическую реакцию кислоты (уксус) и щелочи (сода). Эта реакция называется нейтрализацией. Суть её состоит в том, что уксусная кислота и сода нейтрализуют друг друга, выделяя углекислый газ. Поэтому мы видим пузырьки, которые медленно пробиваются сквозь плотное масло.

Теперь мы еще раз посмотрим на настоящее взаимодействие кислоты и щелочи уже без участия других веществ, и вы наглядно увидите, как уксус и сода производят газ.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Бутылка с оставшимся уксусом, воздушный шарик, ложечка, сода	Наполняем шарик содой (4–5 ложек). Аккуратно, свесив его на бок, надеваем хвостик шарика на открытую бутылку с уксусом. Проверяем, что шарик плотно надет, при необходимости придерживаем. Переворачиваем шарик, соединяя уксус и соду.	Еще раз наблюдаем появление нового вещества при смешении двух других. Раньше хозяйки (а может, и сейчас у вас дома тоже так делают) использовали эту реакцию, когда готовили тесто. Для чего? (для того чтобы тесто было «воздушным»).

Уксус – не единственная кислота, которая может вступить в реакцию с содой. Наш последний эксперимент подтверждает, что все химические реакции подчиняются одним и тем же научным законам. И любая кислота будет вести себя одинаково.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Несколько плоских тарелок, сода, гуашь 3 цветов, лимонная кислота, вода	2–3 тарелки заполняем наполовину водой и разводим в ней лимонную кислоту (хватит несколько ложек). Разводим гуашь ярких цветов. Еще в 2–3 тарелках смешиваем соду с маленьким количеством гуашевой воды, чтобы получилось липкое тесто (можем использовать хоть всю пачку). Разводим в каждой тарелке свой цвет. Ребята делают из цветного теста соды маленькие шарики. Когда у каждого есть своя бомбочка, можно начать опускать их в тарелки с лимонной кислотой. Они будут шипеть и краситься, получатся разноцветные узоры.	Шипение, которое мы видим – это такое же образование углекислого газа, как и раньше. Как видите, даже научные эксперименты и скучные физика и химия могут быть интересными и яркими.

Подведение итогов. Дети вспоминают занятие и перечисляют, какие научные факты запомнили благодаря экспериментам.

3 мастер-класс. Гибкие навыки: Первые достигают!

Разминка «Паутинка». Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). Теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук.

Анализируя разминку, следует обратить внимание ребят на то, что у какой-то жизненной задачи не обязательно есть определенное решение, иногда стоит проявить гибкость и находчивость.

Теоретический материал. В стремительно развивающемся мире мало быть хорошим специалистом. Знания и профессиональные навыки быстро устаревают, поэтому важно уметь перестраиваться и адаптироваться, чтобы не потерять востребованность на рынке труда.

Твердые навыки – чаще их еще называют жесткими. К ним можно отнести специализированные профессиональные знания, которые дают средние специальные или высшие учебные заведения. Гораздо проще, жесткие навыки – это все знания и умения, которые нужны нам для работы руками или головой.

Мягкие навыки – или, по-другому, гибкие навыки. Это набор умений, которые помогают человеку взаимодействовать с окружающими, управлять своим временем и адаптироваться к различным ситуациям. Они не привязаны к конкретной профессии и полезны в любой сфере деятельности. Мягкие навыки напрямую влияют на успешность человека – работодатели из любой отрасли желают получить такого сотрудника. Ведь ему легче решать проблемы и найти свое место в мире.

К ним относятся: умение искать информацию, учиться, переучиваться и мыслить нестандартно; способность убеждать, общаться и сотрудничать, работать в команде; наличие эмоционального интеллекта.

Школьный возраст – идеальное время для тренировки гибких навыков. Мягкие навыки напрямую влияют на успеваемость ребенка, укрепляют уверенность в себе, помогают осознанно подойти к выбору будущей профессии.

Согласно современным исследованиям, одни из самых востребованных мягких навыков для детей – это:

1. Коммуникативные навыки. Ребенок учится слушать и слышать, четко и аргументированно выражать свое мнение и грамотно решать конфликтные ситуации. Это одни из наиболее важных и ценных софт скиллс для детей, которые работают над групповыми проектами участвуют в дебатах и выступают на публике.

Обсуждение: за счет чего вы развиваете свои навыки общения в этой смене?

2. Креативное мышление. Нестандартно смотреть на вопрос, находить новые способы выполнения задач и предлагать оригинальные решения – это навыки, которые невозможно переоценить. Тот, кто владеет креативными навыками, способен создавать новое, двигать вперед любое дело и быть инноватором. Поэтому для подростков так важно развивать творческое мышление: в быстро меняющемся мире решение задач требует нестандартных подходов.
3. Решение проблем. Определение проблемы, продумывание решений, выбор лучшего из возможных и его реализация – это навыки настоящих лидеров, успешных в будущем руководителей.

Задание. Перед детьми ставится условие задачи: «Вы выехали из дома на велосипеде, чтобы купить молоко. Когда приехали к магазину, обнаружили, что забыли взять замок от велосипеда. Если транспортное средство не пристегнуть, его могут украсть. Но молоко купить очень надо, вас ждут с ним дома». Задача детей назвать как можно больше вариантов выхода из этой ситуации, чтобы не рисковать велосипедом и купить молоко. Затем можно выбрать самый оптимальный вариант.

4. Организационные навыки. Навык управления временем для школьников так же важен, как и для взрослых. Расстановка приоритетов и соблюдение сроков помогут любому человеку эффективно и качественно решать задачи.

Обсуждение: Что значит организовать праздник в школе? Что вы бы сами уже смогли сделать для этого?

5. Критическое мышление. Это способность обрабатывать и проверять большое количество информации, делать логичные выводы и принимать решения на их основе. В бесконечном потоке данных важно видеть противоречия. Разобраться с тем, как анали-

зировать информацию, выбирать главное из потока информации, формировать свою точку зрения и не дать собой манипулировать лучше всего помогут логические задачи и упражнения.

Задание «Да-нетки». Ведущий задает ситуацию, а дети должны понять, почему она произошла, задавая уточняющие вопросы. Вопросы надо составлять так, чтобы ведущий мог ответить только «да» или «нет». Чтобы процесс был более организованным, можно дать возможность каждому ребенку по кругу задать свой вопрос. Варианты «да-неток»:

- Катя решила уступить своё место в автобусе вошедшей женщине. Но та очень смутилась и отказалась. Почему? Ответ: маленькая Катя сидела на папиных коленях.
- Пока он был в лесу, дикий зверь откусил ему нос. Но его не стало только через 3 месяца. Ответ: это был снеговик. Заяц откусил ему нос из морковки, но растаял он только в апреле.
- Женщина зашла в библиотеку, достала книгу и заплакала. Ответ: женщина была писателем и подарила библиотеке одну из своих книг. Между страницами книги она оставила подарок первому читателю – купюру в 50 долларов. Через год она пришла в библиотеку, достала книгу и нашла в ней купюру. Она заплакала, потому что поняла – никто не прочитал ее книгу.

Поведение итогов. Дети называют прошедшие на смене события, которые помогли развить их гибкие навыки, объясняют свой выбор.

4 мастер-класс. Профессия: Первые в труде!

Разминка «Живая скульптура». Ребята делятся на небольшие группы по 3–4 человека. Каждой группе ведущий загадывает профессию. Их задача – замереть «в стоп-кадре» так, чтобы остальные участники угадали профессию.

Теоретический материал. Профессия – род трудовой деятельности человека, обычно его источник существования. Это труд, за который человек получает доход.

По предмету труда выделяется 5 типов профессий:

- человек-человек;
- человек-техника;
- человек-знак;
- человек-художественный образ;

— человек-природа.

Обсуждение: приведите примеры к каждому типу профессии.

Теоретический материал. На сегодняшний день в России существует 7000 различных профессий, а в мире около 40 тысяч. С течением времени и прогресса одни профессии исчезают, а другие появляются.

Задание. Перед ребятами карточки с перечислением старых (уже исчезнувших) и новых профессий. Задача – определить, чем занимался специалист (фонарщик, трубочист, бурлак, скоморох, телефонистка, эко-аналитик, тренер, косметолог и др.).

Теоретический материал. Атлас новых профессий – это альманах профессий будущего, актуальных для российской экономики. Он поможет понять, какие отрасли будут активно развиваться, какие в них будут рождаться новые технологии, продукты, практики управления и какие новые специалисты потребуются работодателям. Например:

- сетевой врач;
- координатор образовательной онлайн-платформы;
- разработчик образовательных траекторий;
- специалист по детской психологической безопасности;
- дизайнер дополненной реальности территорий;
- медиаполицейский.

Обсуждение: дети продолжают список профессий, которые, как им кажется, будут востребованы в будущем.

Задание. Выбрать из списка новейших профессий род занятий себе. Нарисовать портрет специалиста, рассказать, почему выбрал именно это дело.

Поведение итогов. Дети делятся своими рисунками и рассказывают, чем их привлекла выбранная профессия.

5 мастер-класс. Профориентация: Первые выбирают!

Разминка. В начале занятия ребята перечисляют профессии, которые их интересуют, кажутся престижными, вызывают их уважение. Ведущий записывает их на доске.

Теоретический материал. Когда нас окружает большое разнообразие занятий, сложно определиться кем стать. Чтобы выбор не был таким трудным, перечислим ошибки, которые обычно совершают люди, выбирая профессию:

- отношение к выбору профессии как к выбору пожизненного при­станища, ориентация сразу на профессию высокой квалификации;
- существующие предрассудки, когда некоторые важные для обще­ства профессии и занятия считаются недостойными, неприлич­ными;
- выбор профессии «за компанию», чтобы не отстать от друзей;
- перенос отношения к представителю какой-нибудь профессии на саму профессию;
- увлечение только внешней или какой-либо частной стороной про­фессии;
- отождествление школьного учебного предмета с соответствующей профессией;
- устарелые представления о характере труда в некоторых сферах производства;
- неумение разбираться в своих личных качествах, склонностях, способностях, подготовленности;
- незнание или недооценка своих физических особенностей, недо­статков, существенных при выборе профессии.

Задание «Цепочка профессий». Участникам необходимо по кругу вы­строить «цепочку профессий». Ведущий называет первую профессию, следующий назовет профессию в чем-то близкую. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий.

Теоретический материал. Правила выбора профессии:

- необходимо изучить как можно больше профессий; определить, какие профессии и специалисты необходимы в регионе, где вы проживаете;
- важно изучить самого себя (интересы, склонности, способности, темперамент, черты характера, здоровье и др.);
- следует выбрать наиболее привлекательную, подходящую про­фессию;
- подробно изучить выбранную профессию – уточнить содержание, условия труда и требования, предъявляемые профессией к чело­веку, изучить возможности ее приобретения и перспективы про­фессионального роста;
- попробовать свои силы в выбранной профессии (например, в кружках по интересам, в дополнительном образовании);

- сравнить полученные знания о профессии со своими возможностями, посоветоваться с родителями, учителями, получить профориентационную консультацию от школьного психолога;
- выбрав для себя будущую профессию, необходимо проявлять настойчивость в реализации намерения и овладении профессией в совершенстве.

Задание. Ведущий называет профессию из списка на доске. Каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в большей степени. Ведущий хлопает в ладоши, а ребята одновременно должны показать рукой на выбранного человека, наиболее подходящего для названной профессии.

Теоретический материал. Следует заметить, что в свое время проводились эксперименты, показывающие, что прогнозы одноклассников относительно профессионального будущего своих соучеников нередко оказываются более точными, чем прогнозы учителей и родителей. Это означает, что доверять мнению одноклассников о профессиональных перспективах своих товарищей все-таки можно и нужно.

Поведение итогов. Дети по кругу называют профессии, с которыми сталкиваются каждый день (учитель, продавец, водитель и др.) и то, за что они хотели бы поблагодарить их представителей.

Мастер-классы тематического направления «Искусство»

Ориентированы на детальное знакомство детей с культурой и искусством, пробы себя в разных видах творческой деятельности. Тематика занятий: творчество, театр, изобразительное искусство, музыка, хореография.

1 мастер-класс. Творчество: Первый, твори!

Разминка. Команде необходимо разделиться на две группы. Задача каждой группы – переманить как можно больше людей из противоположенной группы. Для этого им необходимо сочинить двустигшие с именем этого человека.

Подводя разминке итог, можно поинтересоваться, кому сочинение стихов давалось легко, а кто заимствовал известные, шаблонные фразы.

Теоретический материал. Творчество следует рассматривать как деятельность по созданию чего-то нового, имеющего определенную материальную или духовную ценность. Творческая деятельность предполагает выдвижение разных подходов, вариантов решения, рассмотрение предмета с разных сторон, умение придумывать оригинальный, необычный способ решения.

Творческое мышление – один из интереснейших феноменов, выделяющих человека из мира животных. Творческое осмысление является одним из способов активного познания мира, и именно оно делает возможным прогресс как отдельного индивида, так и человечества в целом.

Теоретический материал. Существуют разные приемы творческого мышления:

1. Мозговой штурм. В коллективе человек средних возможностей вырабатывает вдвое больше идей, чем в одиночку. Мозговой штурм является одним из наиболее известных методов коллективного творчества.

После постановки проблемы коллектив приступает к генерации идей. Это основной этап мозгового штурма, при котором необходимо соблюдать несколько правил: принимаются все идеи, даже абсурдные; не должно быть никакой критики и оценивания идей. После того как всеми предложены свои идеи, наступает этап оценки. На данном этапе коллектив вместе обсу-

дает и оценивает предложенные варианты и выбирает из них наилучший.

Задание: придумать название новому химическому элементу, открытой звезде, необитаемому острову, используя мозговой штурм.

2. Ассоциирование – один из естественных способов развивать креативность. Ассоциации различаются:

- по смежности (близость: улей – пчела);
- по сходству (по подобию: мяч – арбуз);
- по контрасту (добро-зло);
- слова на одну букву;
- слова на одну тему.

Задание: построить цепочку ассоциаций на слово «звезда», не повторяясь.

3. Метод приставок.

К имеющемуся объекту изменения добавить приставки: супер, аэро, микро, макси, пере, по, анти и т.п.

Задание: Описать свойства новых объектов, созданных благодаря приставкам: будильник, дом, человек.

4. Салат – этот метод предполагает создание одного целого из нескольких ингредиентов. Попробуем составить салат из игр. Возьмем обычные «Кошки-мышки» и «Снежный ком», вычленим по части правил из каждой игры, хорошенько перемешаем и получим новую игру.

Обсуждение: какие правила могут быть у этой игры? Что лучше взять от каждой из изначальных игр?

5. Перевираание – это прием, благодаря которому можно поставить привычные нам вещи «с ног на голову». Например, перевернуть игру «Крокодил» и попросить играющих объяснить данное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов или предложив показывать слово всей команде для одного человека.

Задание: играем в игру «Крокодил» с перевираанием.

Подведение итогов. Каждый ребенок начинает высказываться со слов «я творческий человек, потому что...» и добавляет что-то про себя.

2 мастер-класс. Театр: Первый, играй!

Разминка «Крокодил в парах». Задание получает команда из 2 детей. Мимикой и жестами они показывают что-либо, остальные члены отряда угадывают.

В завершение разминки можно обсудить, что намного больше информации и впечатлений мы получаем, когда наблюдаем за действием нескольких людей на сцене или когда они используют дополнительные предметы, средства выразительности.

Теоретический материал. Театр – зрелищный вид искусства, представляющий собой синтез различных искусств (литературы, музыки, хореографии, вокала, изобразительного искусства и других) и обладающий собственной спецификой: отражение действительности, конфликтов, характеров, а также их трактовка и оценка.

Виды театра:

- драматический театр;
- опера;
- балет;
- театр кукол;
- пантомима;
- мюзикл.

Задание. Ребята делятся на группы, каждой группе достается один из видов театра. Задача группы написать прилагательные, которые описывали бы данный вид. А затем каждая группа зачитывает свои прилагательные, а остальные участники угадывают, о каком театре идет речь.

Теоретический материал. Важно погрузить зрителя в волшебную атмосферу, начиная с самых первых его шагов в здании театра. Именно поэтому над встречей гостей перед спектаклем трудится целая команда:

- 1) кассир. Несмотря на то, что многие люди покупают билеты онлайн, театральные кассы продолжают функционировать. Напечатанные в кассе билеты можно сохранить на память, и они станут приятным напоминанием о вечере, проведенном в театре. Задача кассира – рассказать будущему зрителю о спектаклях, которые можно посетить, заинтересовать его. В обязанности этого специалиста также входит помощь в выборе удобных мест в зале;
- 2) гардеробщик. В день посещения спектакля вы почти всегда встречаетесь с гардеробщиками. Они принимают верхнюю одежду

и массивные вещи посетителей, хранят их на протяжении спектакля. «Театр начинается с вешалки» – именно поэтому гардеробщики должны быть доброжелательны и учтивы, ведь именно они настраивают зрителей на атмосферу вечера;

- 3) капельдинер. Капельдинеры – не менее важная профессия. Они проверяют билеты зрителей при входе в театр и в зал, продают программки и сувенирную продукцию, следят за порядком. Эта работа очень ответственная: нужно отвечать на все вопросы гостей, помогать им ориентироваться, вежливо делать замечание, если это необходимо. Именно поэтому капельдинеры должны знать все о театре, его истории, о каждой постановке.

Творческий состав каждого спектакля – именно те люди, которые определяют сценическое действие каждый вечер. Первоначально концепцию спектакля придумывает режиссер. А вот воплощением идеи на сцене занимаются актеры, суфлеры и помощник режиссера.

- 4) режиссер. Многие называют режиссеров главными творцами в театре, и неспроста. Эти интереснейшие люди внимательно изучают материал пьесы, «вскрывают» ее, чтобы найти актуальные смыслы; порой они вовсе перекраивают тексты для создания новых шедевров;
- 5) актеры – почти всегда первая ассоциация с театром. Их задача – не только запомниться зрителям, удерживая внимание публики весь вечер, но и воплотить на сцене режиссерский замысел, грамотно дополнив его собственными чувствами и идеями;
- 6) суфлер. Интересная и необычная профессия, представители которой тоже принимают участие в проведении спектакля. Суфлер следит за ходом репетиций и спектаклей и при необходимости подсказывает актерам текст роли. Безупречное знание языка, эрудиция, отличная дикция – эти и многие другие качества крайне важны для этих незаменимых людей.

Большое впечатление на зрителя производит визуальное оформление спектакля. Яркие декорации, спецэффекты, удивительная точность деталей – это и многое другое не может оставить равнодушным никого. За тем, чтобы магия театра поразила каждого, следит технический персонал театра:

- 7) осветитель и художник по свету. Сложно представить, как много различных световых приборов таится у сводов театра и в закулисье. Их использование в спектакле определяет художник по свету. Он придумывает, как будет выглядеть итоговая картинка для зрителя: в какой момент атмосферу действия подчеркнет холодный свет, когда эффектно будут выглядеть разноцветные и красочные лучи;
- 8) механик сцены. Свет обычно отстраивается по декорациям и позициям актеров. Чтобы все было четко и стояло на нужном месте, оформление спектакля выставляет большая команда механиков сцены. Это сильные, выносливые люди, отлично знающие все технические тонкости декораций. Такие специалисты проверяют работу механизмов, управляют ими, занимаются установкой всех конструкций на сцене;
- 9) реквизитор – человек, отвечающий за детали в оформлении спектакля. Он не только ищет и создает предметы интерьера и быта для постановки, но и внимательно следит, чтобы артисты не забывали взять их с собой на сцену;
- 10) гримеры – художники, «холстом» которых служит, чаще всего, лицо артиста. Эти специалисты нужны не только для сложных идей, когда человека нужно преобразить до неузнаваемости, – но и в самых, на первый взгляд, простых случаях. Чтобы актер мог точнее передать роль и чтобы каждому зрителю из зала было видно все эмоции артиста, необходим хороший грим;
- 11) художник-модельер театрального костюма или, как его сейчас называют в театре, художник по костюму, придумывает одежду для каждого героя постановки. Костюмы должны быть не только эффектными, но и удобными для артистов, а если по ходу действия образы меняются часто, то и задумка костюма должна соответствовать частым переодеваниям.

Задание. Каждый ребенок получает карточку с названием одной из театральных профессий (карточки могут повторяться). Исходя из того, что говорилось про этого специалиста, детям нужно нарисовать его основной «инструмент» работы.

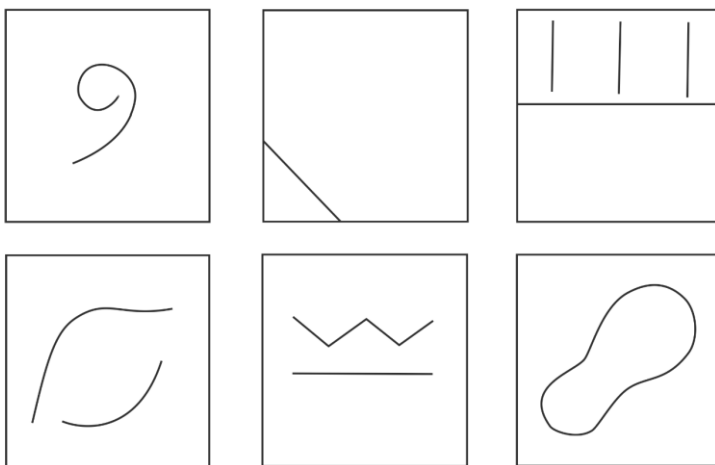
Теоретический материал. «Школьная классика» – главный театральный проект Движения Первых. Он для тех, кто хочет создать в своей шко-

ле театр, развить его и попасть на большую сцену. Участникам помогают профессионалы из мира театра и креативных индустрий, которые проводят выездные мастер-классы в регионах России и курируют коллективы. В финале сезона «Школьной классики» традиционно проходит показ большого спектакля в музее-заповеднике А.С. Пушкина в Псковской области в рамках Дней Пушкинской поэзии и русской культуры.

Подведение итогов. Ребята делятся своими впечатлениями о спектаклях, на которых успели побывать, стараясь отметить работу разных специалистов театра.

3 мастер-класс. Изобразительное искусство: Первый, создавай!

Разминка. На листах бумаги изображены стимульные рисунки, фрагменты фигур. Ребята изображают возникший по ассоциации образ, дополняя рисунки.



Обсуждая разминку, можно сравнить оригинальность образов, которые получились у ребят.

Теоретический материал. Изобразительное искусство – раздел пластических искусств, вид художественного творчества, целью которого является воспроизводство окружающего мира. Искусство способно не только оказывать визуальное воздействие на человека, но и влиять на его эмоциональное состояние и на работу мозга. Ученые доказа-

ли, что занятия искусством способствуют развитию нейронных связей и приводят наш мозг в состояние активной работы.

Виды изобразительного искусства: архитектура, живопись, графика, скульптура, декоративно-прикладное искусство, театрально-декорационное искусство, дизайн.

Задание: соотнести вид искусства и его продукт на карточках.



Теоретический материал. Архитектура – это искусство постройки зданий и сооружений для жизни и деятельности людей. Слово «архитектура» произошло от греческого «Архус» – главный, высший и «Тектонико» – строительство. Требуется трехмерного пространства. Имеет еще и внутреннее пространство – интерьер.

Живопись – это вид изобразительного искусства, произведения которого создаются с помощью красок (темпера, масляные краски, акрил, гуашь).

Графика – это вид изобразительного искусства, включающий рисунок и печатные изображения. «Графо» – пишу, рисую, черчу. Рисунки выполняются карандашом, тушью, сепией, сангиной. Печатные изображения – гравюры, литография, ксилография, монотипия. Графика делится на станковую, книжную и прикладную. Первые произведения графики – наскальные росписи первобытного искусства.

Скульптура. Термин произошел от латинского «sculpere» – вырезать, высекать. В отличие от живописи и графики в скульптуре присутствует

объем. Скульптура – это объемное изображение. Материалы: кость, камень, дерево, глина, металл, воск. Скульптура – один из самых древних видов искусства. Первые скульптурные произведения являлись идолами, оберегами, изображали древних богов.

Декоративно-прикладное искусство. В каждом доме живут и служат нам различные предметы. И если их коснулась рука художника, ювелира или народного умельца, то они становятся произведением декоративно-прикладного искусства. Термин появился в 18 в. от французского слова «декор» – украшение везде. Прикладное означает то, к чему приложено умение, искусство.

Дизайн. Начиная с первобытного периода можно проследить развитие этого вида искусства. Дизайн – это создание красивых и полезных предметов обихода. Дизайн – это результат работы по проектированию объекта или предмета (автомобиля, дома, книги).

Задание. Отряд делится на микрогруппы по видам искусства. Задача каждой группы – создать продукт:

- архитекторы – из объемных предметов (кубики, коробки, карандаши, конусы) строят Дворец дружбы и дают ему характеристику;
- художники – пишут коллективный портрет отряда без использования кисточек (с помощью губок, веток, листьев, пальцев);
- дизайнеры – готовят дизайнерский букет из подручных природных материалов, творческую презентацию букета;
- декораторы – готовят и расписывают театральные маски;
- скульпторы – из листов бумаги строят памятник лучшим друзьям.

Подведение итогов: презентация творческих продуктов микрогрупп.

4 мастер-класс. Музыка: Первый, звучи!

Разминка. Придумать слова, начинающиеся на ноты: до – дорога, ре – резинка, ми – миска и т.д.

Теоретический материал. Музыка – вид искусства, в котором средством воплощения художественных образов служат определенным образом организованные музыкальные звуки. Основные элементы и выразительные средства музыки – лад, ритм, метр, темп, громкостная динамика, тембр, мелодия, гармония, полифония, инструментовка.

Обсуждение. Ребята приводят примеры, когда и где сталкиваются в течение дня с музыкой.

Теоретический материал. Музыка часто сочетается с хореографией, театральным искусством, кино. Различают музыку одноголосную (монодия) и многоголосную (гомофония, полифония). Музыка подразделяется на роды и виды: театральная (опера, и т. п.), симфоническая, камерная и др.; на жанры: песня, хорал, танец, марш, симфония, сюита, соната и др.

Задание «Музыкальная ассоциация». Звучат музыкальные отрывки без слов, ребята описывают ассоциации с услышанным: что чувствуют? Какое время года, человека, цвет напоминает музыка? Кому можно посвятить этот отрывок?

Теоретический материал. Каждый человек имеет свои любимые мелодии, заставляющие плакать и радоваться, позволяющие задуматься о смысле жизни. Музыка способна будоражить чувства и оказывать сильнейшее влияние на эмоции. Она пробуждает представление о возвышенном и величественном, является великолепным фоном для возникновения духовной общности.

Обсуждение: дети называют свои любимые песни и мелодии.

Задание «Шумовой оркестр». Ребята делятся на несколько команд, каждая из них выбирает известную детскую песню, которую будет исполнять в качестве оркестра. С помощью доступных музыкальных инструментов (ложки, ксилофон, дудочка, свисток, маракасы) и подручных материалов (ветки, бутылки с камнями, целлофановые пакеты) дети пробуют исполнить выбранную песню, а остальные – понять, что это за песня.

Теоретический материал. Платформа «Звучи» – уникальный проект Движения Первых, где таланту каждого ребенка есть место. Проект направлен на формирование музыкального сообщества и возрождение хоровой традиции; участие в концертах на больших сценах со знаменитыми артистами; выявление и развитие музыкальных талантов; создание новых детских авторских музыкальных произведений; изучение основ музыкальной индустрии и подкастов с музыкальными экспертами.

Подведение итогов. Дети напевают или называют песни, которые отражают их настроение, которое у них осталось после занятия.

5 мастер-класс. Хореография: Первый, танцуй!

Разминка «Пальчиковый танец». Ведущий включает музыку и предлагает ребятам станцевать танец двумя пальцами (указательным и средним) на ладони второй руки так, как будто пальцы – это ноги танцора.

Анализируя разминку, можно проговорить, что любая часть тела может стать средством хореографического искусства, передачи настроения или сюжета в танце.

Теоретический материал. Хореография – это искусство формирования танцевальных постановок, в которых каждый жест и позиция несут уникальный смысл и способствуют созданию целостного впечатления от произведения.

Ранние формы танца как социальное явление существовали задолго до введения термина «хореография». Эти исходные танцевальные движения были простыми, но выразительными, часто исполняемыми во время ритуальных церемоний. Дети и взрослые собирались вместе, используя танец для укрепления общности и социальных связей. Такие танцы, как хоровод и вальс превратились в признанные способы взаимодействия и празднования значимых событий.

Задание «Ручеек». Игроки становятся парами одна позади другой, изображая высокие ворота. Водящий под музыку проходит под воротами, выбирая себе пару, затем становится впереди всех пар. Вновь оставшийся без пары становится водящим. Водящих может быть несколько.

Теоретический материал. С прогрессом цивилизаций, в частности, греческой культуры, танец обогатился художественными и физическими аспектами, превращаясь в форму творческого самовыражения. В этот период были созданы первые сочинения, описывающие различные танцы, которые находили применение в театральных постановках, а также упражнения для тренировки тела, развития гибкости и силы.

Современное развитие хореографии в XX веке претерпело значительные изменения, отражая динамику общества и эволюцию искусства. Появление таких танцевальных стилей, как модерн и джаз, расширило язык танца новыми выразительными возможностями. Эти стили предоставили танцорам свободу для экспериментов с формой, ритмом и пространством, внося новшества в хореографическое искусство.

Одновременно классический балет продолжил своё развитие, включая новые элементы и расширяя традиционные рамки жанра. Балетные

компании и ансамбли начали создавать масштабные спектакли, привлекая внимание широкой публики и делая балет не только формой искусства, но и средством коммуникации со зрителем, отражающим его мысли и чувства.

Задание «Повтори за мной». Все участники становятся в круг, ведущий в центре круга под музыку показывает движения, а ребята за ним повторяют. Музыка меняется, ведущий тоже. Так «хореографами» смогут побывать разные участники.

Обсуждение. Какие виды танцев бывают? Чем отличаются разные танцы друг от друга?

Теоретический материал. Виды хореографического искусства:

- классический танец;
- народно-сценический;
- историко-бытовой;
- бальный танец;
- модерн (современный танец);
- джазовый танец;
- эстрадный танец.

Задание. Ведущий читает факты и выдумки о танцах, а ребята угадывают, правда это или нет:

- верите ли вы, что танцы существовали на протяжении тысячелетий и сохранились даже рисунки танцующих людей на стенах древних пещер? (да, археологи находили рисунки церемоний древних племен с танцующими человечками);
- верите ли вы, что рекорд по самой большой цепочке людей, танцующих вместе один танец, составляет 50 000 человек? (нет, на самом деле их было больше – 119 986 человек, рекорд был установлен в 1988 году в Майами);
- верите ли вы, что занятия танцами могут лечить? (да, танцы помогают стимулировать активность мозга, улучшать мыслительную деятельность, замедлять процесс старения, предотвращать сердечные заболевания);
- верите ли вы, что танцоры желают друг другу сломать ногу перед выходом на сцену? (да, в танцевальном мире есть множество предрассудков и суеверий. Произнося такие фразы, люди, наоборот, желают выступления без травм);

— верите ли вы, что балерины очень берегут свои пуанты, чтобы идеальная пара могла прослужить им в течение нескольких лет? (нет, большинство балерин изнашивают несколько пар пуантов за неделю, для некоторых исполнителей одной пары недостаточно для выступления).

Подведение итогов. Вспомните моменты и события, когда вы танцевали? А когда вам самим от души хотелось потанцевать?

Мастер-классы тематического **направления** «Забота»

Ориентированы на формирование знаний в сфере добровольчества, истории, экологии и охраны природы.

1 мастер-класс. Добровольчество: призвание Первых

Разминка. Ребятам предлагается по кругу продолжить фразу: я добрый, потому что...

Анализируя разминку, следует обратить внимание ребят на то, что для добрых дел не обязательно совершать какие-то великие подвиги, можно просто каждый день делать полезные и правильные поступки.

Теоретический материал. Доброволец – человек, осуществляющий какую-либо деятельность добровольно, а также зачастую безвозмездно, не получая за это материального вознаграждения. Слово «волонтер» произошло от латинского «voluntarius» – добровольный. В России волонтер и доброволец – это равнозначные понятия, обозначающие человека, который добровольно и безвозмездно выполняет какую-либо работу или занимается общественной деятельностью. Доброволец вкладывает в дело, которым занимается, свои навыки и время. Стать волонтером может любой, профессия и взгляды на мир не имеют значения. Несовершеннолетним добровольцам нужно разрешение от родителей.

Задание. Дети перечисляют, какие качества и черты должны быть у человека, чтобы стать хорошим волонтером. Качества записываются на листе, затем дети выбирают 3 качества, которые в большей мере развиты у них, объясняют, приводят примеры.

Теоретический материал. В Движении Первых есть флагманский проект «Первая Помощь», в который входят:

- информационно-просветительский онлайн-курс;
- мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи;
- семейные чемпионаты по оказанию первой помощи;
- Региональные и Всероссийские чемпионаты по оказанию первой помощи.

Еще Движение Первых реализует Всероссийский проект «Благо твори». Впервые в истории добровольческого движения Первые устанавливают волонтерские рекорды. В Движении Первых участники получают возможности приносить пользу окружающим и своей стране, делая доб-

рые дела. При этом взрослые и юные Первые делают это вместе, в со-авторстве.

Обсуждение: какие добрые дела вы могли бы делать как волонтеры? А какие рекорды можно было бы в этом деле установить?

Теоретический материал. Существует множество направлений, в которых добровольцы могут проявить себя и принести пользу обществу. В числе основных – социальное, культурное, экологическое, медицинское и спортивное волонтерство. Добровольцы ездят в дома престарелых, общаются с пожилыми людьми, восстанавливают старинные усадьбы, проводят археологические раскопки, ищут пропавших людей, ведут наблюдения за птицами и помогают работе крупных мероприятий. Часто добровольцы помогают тем, кто не может помочь себе сам: бездомным, детям-сиротам, людям с инвалидностью и тем, кто пострадал от природных и техногенных катастроф.

Волонтером можно стать, не выезжая за пределы родного города.

Обсуждение: как и кому можно помочь в родном населенном пункте?

Задание: на карточках изображены возможные объекты волонтерской помощи, благополучатели (ребенок, пожилой человек, кошка, дерево, улица и т.д.). Ребята вытягивают карточку и предлагают, как могли бы помочь.



Теоретический материал. Волонтеры меняют жизнь к лучшему. Доброволец – солдат огромной армии добра, которая растет с каждым днем. Именно волонтеры добиваются того, чего раньше в нашей жизни не было. Обращают внимание общества на то, мимо чего оно до этого равнодушно проходило мимо.

Подведение итогов. Ребята вспоминают, были ли случаи, когда, наоборот, им кто-то оказывал помощь, помогал.

2 мастер-класс. Экология: Земля в руках Первых

Разминка «Ветер дует». Дети стоят в кругу, ведущий говорит признак, по которому участники должны поменяться местами. Ветер дует на тех, кто... (добрый, любит природу, поливает дома цветы, выносит дома мусор и пр.).

Теоретический материал. Экология – это наука об организмах в окружающей их среде. Название происходит от двух греческих слов: «экос» – дом, местопребывание и «логос» – наука. Все существа на Земле живут не сами по себе, а во взаимодействии друг с другом и со средой, которая их окружает. Эти взаимодействия и изучает экология.

В современном мире все большее внимание уделяется проблемам окружающей среды и сохранению природных ресурсов. В этой связи большую роль играют специалисты-экологи.

Обсуждение: чем занимаются экологи? Как проходит рабочий день человека такой профессии?

Теоретический материал. Эколог – это специалист, который исследует экосистемы, оценивает природное разнообразие и поведение организмов. Также в его задачи входит изучение влияния деятельности человека на окружающий мир и принятие мер по уменьшению негативного воздействия на природу.

Молодая наука экология появилась из большой и старой науки – биологии. В свою очередь новая наука успела образовать множество поднаук: экология растений, экология животных, археоэкология, экология степей, экология океана, космическая экология, экология атмосферы, экология человека, экология города, глобальная экология.

Задание. Ребятам предлагаются открытки экологической тематики, их задача – придумать лозунг к открытке.



Теоретический материал. Всероссийский проект «Юннаты Первых» – это:

- создание клубов юных натуралистов;
- расширение знаний участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве;
- экспедиционно-исследовательская деятельность.

Нужно быть бережным и добрым, заботиться о природе. Каждый из нас может помочь экологии: экономия воды и электроэнергии, отказ от пластика, сортировка мусора, использование правильных батареек, дарение вещам второй жизни, уборка за собой после пикника, участие в экологических движениях.

Задание. Участники получают карточку с одним из способов экологичного поведения. Им необходимо подготовить социальные плакаты соответствующей тематики и презентовать их.

Подведение итогов. Каждый участник называет один из способов экологичного поведения, который до этого им не использовался, но обязательно войдет в ежедневную практику.

3 мастер-класс. Патриот: Родина для Первых

Разминка «Моя Россия». Дети стоят в кругу. Ведущий говорит фразу, а дети продолжают предложение: «Моя Россия богатая (сильная, добрая, красивая, любимая и пр.), потому что...».

Теоретический материал. Что такое патриотизм? Патриотизм – это преданность и любовь к своему отечеству, к своему народу. Все мы родились в одной стране, здесь мы живем, растём. Мы изучаем историю нашей страны, гордимся ею. Но самое чудесное – это когда наши души наполняются особым чувством – патриотизмом. Патриотизм – это любовь к своей Родине.

Задание. Детям предлагается угадать загадки про Россию, природные достояния, города, народы и национальности, символику.

Символ мудрости и власти,
Отгоняющий напасти,
Два крыла свои развёл...
Он – двуглавый птах – ... (Орёл)

Он дополняет гимн и флаг,
Любой страны то главный знак.
У России он особый,
Ты назвать его попробуй. (Герб)

Бронзовый памятник –
Вам не игрушка,
Он ведь – орудие,
Это – ... (Царь-пушка)

Уверен, друзья, отгадаете вы
Ту крепость старинную в центре Москвы.
На шпилях её ярко звёзды горят,
На башне там Спасской куранты звонят.
(Кремль)

По всем странам славится
Русская красавица:
Белые одёжки,
Золото – серёжки,
С расплетённою косой,
Умывается росой. (Берёза)

Кукла – символ материнства
И семейного единства.
Сарафан её одёжка,
Вся из дерева... (Матрёшка)

Главный город государства,
Хоть республики, хоть царства.
Тут смекалка пригодится:
Вот Москва, она – ... (Столица)

Праздник этот знаем мы –
Время проводов зимы.
Люди в эти дни должны
Веселиться, печь блины. (Масленица)

Теоретический материал. Чувство патриотизма так многогранно по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами: любовь к родным местам, гордость за свой народ, ощущение своей неразрывности со всем окружающим. Любовь к Родине начинается с отношения к самым близким людям – отцу, матери, любви к своему дому, улице, селу.

Обсуждение: за что вы любите наш край?

Теоретический материал. Самое большое достояние нашей страны – это люди: добрые, отзывчивые, любящие.

Далее следует рассказ об известных земляках, внесших вклад в развитие родного края. Дети сами могут приводить примеры своих родственников, педагогов, знакомых, кого считают патриотами.

Задание. Ребятам предлагается вспомнить стихи, фрагменты стихотворений, тексты песен, где воспевается любовь к Родине; предлагается продекламировать их.

Теоретический материал. Один из флагманских проектов Движения Первых – военно-патриотическая игра «Зарница 2.0». На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам. В дальнейшем участники переходят на региональный уровень: сборные команды из индивидуальных игроков в соответствии с ролями соревнуются в упрощенной сценарной игре с применением новых технологий. Команда-победитель отправляется на всероссийский финал.

Подведение итогов. Участники высказывают свои предположения, почему важно чтить и уважать свою Родину.

4 мастер-класс. Культурное наследие: Сохранение прошлого – дело Первых

Разминка «Золотые ворота». Выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные участники встают цепочкой, берутся за руки и проходят под воротами. Игроки-ворота напевают:

«Золотые ворота
Пропускают не всегда
Первый раз прощается
Второй запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас!»

На последних словах ворота резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота». Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

Анализируя игровую разминку, можно сказать о том, что подобные игры были любимой народной забавой больше 100 лет назад. Но люди смогли пронести ее через годы; сегодня мы тоже можем так поиграть.

Теоретический материал. Культурное наследие – часть культуры, созданная прошлыми поколениями, выдержавшая испытание временем и передающаяся следующим поколениям как нечто ценное и почитаемое.

В общих чертах словосочетание «культурное наследие» воспринимается как нормы, ценности, правила и традиции. Как набор всех материальных и духовных культурных достижений общества, его исторический опыт, сохраняющийся в арсенале общественной памяти.

Части культурно-исторического наследия: язык, идеалы, традиции, обряды, обычаи, праздники, памятные даты, фольклор, народные промыслы и ремесла; произведения искусства, музейные, архивные и библиотечные фонды, коллекции, рукописи, письма, личные архивы; памятники архитектуры, науки и искусства, памятные знаки, сооружения, ансамбли, достопримечательные места и другие свидетельства исторического прошлого.

Обсуждение: назовите примеры культурного наследия страны, которые вы знаете? Как вы думаете, им больше века или меньше?

Теоретический материал. Волонтерское движение по защите объектов культурного наследия активно развивается. По словам участников и организаторов, изначально они рассчитывали на меньший уровень поддержки: предполагалось, что удастся объединить 27–28 тысяч граждан. Но на практике желающих оказалось почти в 3 раза больше: к концу 2020 года в движении участвовало более 70 тысяч человек.

Участники волонтерского движения работают в нескольких направлениях:

- популяризируют общественные инициативы, привлекающие внимание к объектам культурного наследия;
- проводят мастер-классы, тренинги и семинары;
- продвигают идеи бережного отношения к объектам исторического и культурного наследия;
- предпринимают меры по сохранению и реставрации памятников культуры.

Задание. Участники делятся на группы, каждой выдается старая потрепанная книга и канцтовары для ее «реставрации» (заклеивание порванных страниц, стирание карандашных отметок, разгибание помятых уголочков и др.).

В процессе прикладной работы можно обсудить важность двух составляющих сохранения истории и культуры: с одной стороны, – бережное отношение, с другой, – специальный труд для восстановления разрушенных временем или человеком элементов.

Теоретический материал. В России работает несколько волонтерских проектов, участвующих в сохранении культурного и исторического наследия. Два самых известных – движение «Том Сойер Фест» и «Волонтеры культуры».

В Движении Первых также есть флагманский проект «Хранители истории», который направлен на изучение истории памятных мест и просветительскую работу (проведение уроков и экскурсий по истории памятного места), облагораживание и косметическое восстановление архитектуры памятных мест, несение почетного памятного караула на местах, участие в разработке федеральной платформы интерактивной карты памятных мест.

Обсуждение: как вы можете помочь в реализации этого проекта?

Подведение итогов. Ребятам предлагается вспомнить или предположить, какие из объектов архитектуры их города относятся к памятникам культурного наследия.

5 мастер-класс. Добрые дела: доброе дело Первых

Разминка. Ребята встают в 3 колонны. Последнему человеку на листе бумаги показывается несложный рисунок (солнце, дом и т.п.) По цепочке каждый участник рисует пальцем на спине соседа это изображение, последний человек в колонне – уже на листе бумаги. Затем изображения сравниваются.

Обсуждая итоги и ход разминки, можно сделать вывод о важности взаимопонимания для достижения общей цели.

Теоретический материал. Социальная акция – один из видов социальной деятельности, целями которой могут быть – привлечение внимания общества к существующей социальной проблеме, привлечение внимания общества к какой-либо дате, какому-либо событию, помощь людям и природе.

Практическое занятие. Ребята начинают подготовку к проведению социальных акций. На занятии происходит планирование доброго дела и его подготовка к проведению.

Детям предлагается выбрать тематику социальных акций: природа, дети, пожилые, лагерь и др. Таким образом формируются группы-организаторы добрых дел.

Ребятам предлагается заполнить карточку доброго дела:

- название;
- кому будет оказана помощь?
- что это будет за помощь?
- когда и где это лучше сделать?
- что для этого необходимо?
- к чему приведет наше дело?

Затем группы презентуют идеи добрых дел своим товарищам. Идет обсуждение, вносятся коррективы. Ведущий с группами договаривается о проведении акций в течение смены или в дальнейшем в первичном отделении Движения Первых.

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ

«ГОРОД АРХИТЕКТОРОВ ЗАВТРА»

Замысел смены состоит в том, чтобы, сохраняя и развивая облик воспитательной системы лагеря, придать жизнедеятельности детей игровой (сюжетно-ролевой) контекст, что предоставит детям возможность проявить инициативу, активность, оперировать близкими им понятиями и ориентирами.

В течение смены участники будут застраивать общую карту города различными архитектурными объектами. Такая карта может иметь вид большого плаката с ландшафтными элементами (деревья, луга, реки, озера, холмы и т.д.). Весь город изначально разделен на 5 кварталов, соответствующих тематическим направлениям: квартал Искусства, квартал Заботы, квартал Энергии, квартал Коммуникации, квартал Открытий. Каждый отряд в игровой модели – это отдельная гильдия (союз, объединение) архитекторов, – поэтому названия отрядов рекомендуется придумывать в соответствии с этим замыслом.

В начале смены участников следует погрузить в игровую тематику, художественно презентовать легенду о пустующем городе, настолько прекрасном, что правитель никак не может выбрать, как его лучше застраивать, чтобы не испортить. Именно поэтому со всего королевства съехались лучшие архитекторы (участники смены) – добрые, честные, справедливые, чтобы помочь правителю построить в городе счастливое «завтра», настоящий город мечты.

В течение смены участники будут ежедневно получать различные архитектурные элементы (здания, парки, фонтаны, торговые площади, мосты, башни и т.п.), которые необходимо размещать в квартале, соответствующем тематическому направлению дня, и давать им свои названия (площадь Смеха, фонтан Фантазии, дом Доброго сердца и т.д.). Если день не имеет тематики, соотносящейся с кварталами, отряд может сам выбирать место для своего строения (Приложение №2).

Для реализации общелагерной системы стимулирования у получаемых отрядами архитектурных элементов должна быть градация по заслугам. Например, строения могут различаться по размерам – малень-

кий, средний и большой. Чтобы у самих участников и у педагогического коллектива была возможность наглядно оценивать прогресс каждого отряда, у каждой гильдии архитекторов могут быть строения своего цвета. Они могут изначально заготавливаться на цветной бумаге или иметь вид контура для раскрашивания изображения детьми в цвета своей гильдии.

Каждое общелагерное дело может быть использовано для продвижения отрядов в системе стимулирования. Так, победителям конкурсной программы может выдаваться большой архитектурный объект, призе-рам или номинантам – средний, а остальным отрядам-участникам – маленькое строение. Исключением событий, оцениваемых по систе- ме стимулирования, должны стать те, которые носят особый социально значимый характер.

Таким образом, каждый день город будет наполняться новыми по-стройками, а дети будут чувствовать свою причастность к его благоу-стройству. В отрядной работе дополнительный воспитательный эффект может носить процесс выбора названия архитектурной постройки от-ряда. Для этого педагог может организовать дискуссию о положитель-ных качествах человека, ценностях, которые должны быть в жизни каж-дого человека. Сама установка на строительство «завтра» стимулирует рассуждения детей о своем будущем, необходимых качествах, знаниях и опыте, которые пригодятся в перспективе.

В завершающий период смены согласно игровой модели должны быть подведены итоги строительства города. Во-первых, необходимо про-думать образное эмоциональное завершение, которое бы иллюстрирова-ло завершение работы архитекторов. Это может быть театрализованное представление, подготовленное силами педагогов, возможно, с привле-чением родителей или старших обучающихся этой образовательной ор-ганизации. В условиях ограниченных ресурсов можно передать отрядам свиток с благодарностью правителя за проделанную архитекторами ра-боту и напутствиями в «завтра». Во-вторых, следует огласить результаты системы стимулирования, выбрать и наградить самые активные гильдии.

На уровне отрядной работы завершить игровую модель можно об-суждением построек своей гильдии, выбором самой ценной из них, са-мой легкой, самой долгожданной и т.д. Таким образом, ребята смо-гут еще раз вспомнить прошедшие за смену события и сделать выводы об их значимости.

ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ

Представляет собой перечень ключевых событий каждого дня, отражающих целевые ориентиры периода смены и конкретного тематического тр или блока. Кроме указанных в плане-сетке мероприятий в лагере ежедневно реализуются режимные моменты, такие как зарядка, утренняя линейка, приемы пищи, игры на свежем воздухе, итоги дня.

В плане-сетке указана только нумерация будних дней, в которые лагерь дневного пребывания осуществляет свою деятельность. Как правило, в субботу и воскресенье образовательные организации не работают, и дети остаются дома. Поэтому при распределении дней плана-сетки по календарному плану следует учитывать двухдневные разрывы программы.

Также по усмотрению руководителя программы тематические треки могут реализовываться связками по два дня для лучшего погружения в специфику направлений или могут быть рассредоточены для большей динамичности и разнообразия содержания дней.

Вариант плана-сетки смены продолжительностью 21 день

1 этап – организация жизнедеятельности лагеря. Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям лагеря и содержанию предстоящей программы; предъявление взаимных ожиданий от смены.		
1 день — общий сбор — знакомство в отрядах — экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи».	2 день — организационные сборы отрядов, диагностика №1 — линейка открытия смены — конкурсная программа «Добро пожаловать».	3 день ДЕНЬ ПЕРВЫХ — зарядка Первых — торжественная линейка Первых — классная встреча — проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?» — коллективное творческое дело «Первые любят Россию» — круг интересов.
2 этап – самоопределение. Целевые ориентиры: знакомство участников с содержанием направлений деятельности Движения; всестороннее развитие детей.		

4 день НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ – кружки по интересам – игра на местности «Наша гильдия» – песенный час «Открытая ладонь»	5 день НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ – кружки по интересам – конкурс объемных плакатов – конкурсная программа «Будь онлайн»
6 день НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ – кружки по интересам – выход в учреждение города – игра на местности «Идем в поход»	7 день НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ – кружки по интересам – конкурс бумажных скульптур «Ма- кет города» – спортивные эстафеты «Вызов Пер- вых»
8 день НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ – кружки по интересам – интеллектуальная игра «Биржа зна- ний» – вертушка «Атлас новых профессий»	9 день НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ – кружки по интересам – деловая игра «Мой бизнес» – викторина «В гости к ученым»
10 день НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО – кружки по интересам – выход в учреждение города – ярмарка «Город мастеров»	11 день НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО – кружки по интересам – фотокросс «Творческий маршрут» – концерт талантов «Летняя классика»
12 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА – кружки по интересам – мастер-класс «Первая помощь Пер- вых» – акция «Чистый город» (классная встреча) – маршрутная игра «Час Земли»	13 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА – кружки по интересам – выход в учреждение города – трибуна «Хранители истории»
3 этап – самореализация. Целевые ориентиры: обеспечение проб в выбранном направлении дея- тельности Движения; формирование опыта подготовки творческого продук- та (проекта).	
14 день БЫТЬ С РОССИЕЙ – торжественная линейка «Это моя Россия» – классная встреча ярмарка «Много- образие в единстве»	15 день – мастер-классы «Первые в деле!» – работа тематических направлений – спортивный турнир

16 день – мастер-классы «Первые в деле!» – работа тематических направлений – выход в учреждение города	17 день – мастер-классы «Первые в деле!» – работа тематических направлений – интеллектуальная игра «Морской бой»
18 день – мастер-классы «Первые в деле!» – работа тематических направлений – игра-путешествие «Городские легенды»	19 день – мастер-классы «Первые в деле!» – работа тематических направлений – музыкальная игровая подборка
4 этап – завершение деятельности. Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и самореализации в первичном отделении Движения.	
20 день – презентация флагманских проектов Движения – отрядное время «Письма в Завтра», диагностика №2 – конкурсная программа «Город Архитекторов»	21 день – время сюрпризов – песенный час «Легенды гильдий» – отрядное время «До скорых встреч»

Вариант плана-сетки смены продолжительностью 14 дней

1 этап – организация жизнедеятельности лагеря. Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям лагеря и содержанию предстоящей программы; предъявление взаимных ожиданий от смены.	
1 день – общий сбор – знакомство в отрядах – экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи»	2 день – организационные сборы отрядов, диагностика №1 – линейка открытия смены – конкурсная программа «Добро пожаловать»
2 этап – самоопределение. Целевые ориентиры: знакомство участников с содержанием направлений деятельности Движения; всестороннее развитие детей.	

3 день ДЕНЬ ПЕРВЫХ — зарядка Первых — торжественная линейка Первых — классная встреча — проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?» — коллективное творческое дело «Первые любят Россию» — круг интересов	4 день НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ — кружки по интересам — игра на местности «Наша гильдия» — конкурсная программа «Будь онлайн»
5 день НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ — кружки по интересам — выход в учреждение города — игра на местности «Идем в поход»	6 день НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ — кружки по интересам — интеллектуальная игра «Биржа знаний» — вертушка «Атлас новых профессий»
7 день НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО — кружки по интересам — выход в учреждение города — ярмарка «Город мастеров»	8 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА — кружки по интересам — акция «Чистый город» (классная встреча) — трибуна «Хранители истории»
3 этап – самореализация. Целевые ориентиры: обеспечение проб в выбранном направлении деятельности Движения; формирование опыта подготовки творческого продукта (проекта).	
9 день БЫТЬ С РОССИЕЙ — торжественная линейка «Это моя Россия» — классная встреча — ярмарка «Многообразие в единстве»	10 день — мастер-классы «Первые в деле!» — работа тематических направлений — спортивный турнир
11 день — мастер-классы «Первые в деле!» — работа тематических направлений — выход в учреждение города	12 день — мастер-классы «Первые в деле!» — работа тематических направлений — игра-путешествие «Городские легенды»
4 этап – завершение деятельности. Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и самореализации в первичном отделении Движения.	

13 день	14 день
– презентация флагманских проектов Движения – отрядное время «Письма в Завтра», диагностика №2 – конкурсная программа «Город Архитекторов»	– время сюрпризов – песенный час «Легенды гильдий» – отрядное время «До скорых встреч»

Вариант плана-сетки смены продолжительностью 10 дней

1 этап – организация жизнедеятельности лагеря. Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям лагеря и содержанию предстоящей программы; предъявление взаимных ожиданий от смены.	
1 день	2 день
– общий сбор – знакомство в отрядах, диагностика №1 – конкурсная программа «Добро пожаловать»	ДЕНЬ ПЕРВЫХ – зарядка Первых – торжественная линейка Первых – классная встреча – проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?» – коллективное творческое дело «Первые любят Россию» – круг интересов
2 этап – самоопределение. Целевые ориентиры: знакомство участников с содержанием направлений деятельности Движения; всестороннее развитие детей.	
3 день	4 день
НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ – кружки по интересам – игра на местности «Наша гильдия» – конкурсная программа «Будь онлайн»	НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ – кружки по интересам – выход в учреждение города – игра на местности «Идем в поход»
5 день	6 день
НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ – кружки по интересам – интеллектуальная игра «Биржа знаний» – вертушка «Атлас новых профессий»	НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО – кружки по интересам – выход в учреждение города – ярмарка «Город мастеров»

7 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА — кружки по интересам — акция «Чистый город» (классная встреча) — трибуна «Хранители истории»	8 день БЫТЬ С РОССИЕЙ — торжественная линейка «Это моя Россия» — классная встреча — ярмарка «Единство в многообразии»
3 этап – самореализация. Целевые ориентиры: обеспечение проб в выбранном направлении деятельности Движения; формирование опыта подготовки творческого продукта (проекта).	4 этап – завершение деятельности. Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и самореализации в первичном отделении Движения.
9 день — УРЗ — работа тематических направлений — игра-путешествие «Городские легенды»	10 день — презентация флагманских проектов Движения — отрядное время «Письма в Завтра», диагностика №2 — конкурсная программа «Город Архитекторов»

Примерный распорядок дня

- 8.30–9.00 – сбор детей, зарядка
- 9.00–9.10 – утренняя линейка
- 9.10–9.15 – завтрак
- 9.15–9.50 – завтрак
- 10.00–10.45 – кружки по интересам / учебно-развивающие занятия (14–19 дни смены)
- 11.00–12.00 – дело / работа тематических направлений (14–19 дни смены)
- 12.15–12.45 – игры на свежем воздухе
- 13.00–13.30 – обед
- 13.30–14.30 – дело
- 14.30–15.00 – подведение итогов дня в отряде
- 15.00 – уход домой

ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ ПО ПЕРИОДАМ СМЕНЫ

1 этап – организация жизнедеятельности лагеря (1–3 дни смены)

1 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- создание условий для адаптации участников к условиям и правилам лагеря;
- формирование первичных коллективов (отрядов), их установки на дальнейшее сотворчество;
- погружение в игровой замысел смены.

Название события дня	Краткое описание
Сбор детей, зарядка <i>(общелагерное дело)</i>	В начале дня дети собираются на территории лагеря и обязательно отмечают у воспитателя, чтобы педагог знал об отсутствии некоторых детей и согласовал это с родителями. Построение на зарядку лучше проводить на спортивном поле с ровной поверхностью и достаточным местом для просторного размещения детей. В организационный период зарядку следует проводить вожатым, поясняя основные принципы разминки. В основной период смены дети сами могут проводить утренние зарядки при поддержке педагогов.
Утренняя линейка <i>(общелагерное дело)</i>	Предполагает сбор всего лагеря с построением на площади по отрядам. В самом начале происходит церемония поднятия государственного флага. Флаг может поднимать представитель самоуправления лагеря, поочередно командиры отрядов или другие отличившиеся участники. Основная задача такого сбора – обозначить целевые ориентиры дня, его тематику, ключевые события. Если на этот день выпадает важная праздничная или историческая дата, а также день рождения одного из участников, – этому следует уделить особое внимание. Для поднятия настроения лагеря и погружения в тематику дня можно использовать различные интерактивы – флешмобы, общие песни, конкурсы кричалок, загадки, стихи.

Название события дня	Краткое описание
Общий сбор (общелагерное дело)	Первое общелагерное дело программы. Необходимо для знакомства участников с особенностями смены, ее игровым замыслом, распорядком жизни, предстоящими событиями, педагогическим составом лагеря. В ходе презентации программы рекомендуется использовать интерактивные форматы взаимодействия с участниками – игры с залом, танцы-разминки, вопросы к аудитории.
Знакомство в отрядах (отрядное дело)	Для отрядной работы необходимо выбрать изолированное пространство, которое позволит первичному коллективу уединиться и не отвлекаться на деятельность других отрядов. В зависимости от погодных условий и возможностей базы проведения программы это может быть отдельное помещение, беседка, площадка на улице. Знакомство в отряде лучше всего начинать с игр в кругу, направленных на снятие эмоционального напряжения, знакомство, запоминание имен, установление тактильного контакта. Благодаря такому набору игр и упражнений дети лучше запомнят своих соотрядников и быстрее начнут привыкать друг к другу. Далее педагоги могут посадить детей в круг, чтобы в комфортных условиях проговорить и обсудить с отрядом условия нахождения в лагере с дневным пребыванием, технику безопасности, правила поведения, особенности содержания программы. В завершение отрядного времени рекомендуется организовать творческую совместную деятельность. Это может быть создание «дерева дружбы», когда каждый участник на листочках дерева записывает свое имя, интересные факты о себе или оставляет символическое изображение домашнего питомца, любимого фрукта и т.д. (если ребенку еще трудно дается письмо). Для более старшего возраста можно использовать карточки с вопросами, ответы на которые каждый участник узнает в свободном перемещении и общении внутри отряда. Такими вопросами могут быть: «есть ли в нашем отряде девочка по имени Катя?», «есть ли у кого-то из нашего отряда собака?», «учит ли кто-то из нашего отряда английский язык?» и подобные.

Название события дня	Краткое описание
Экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи» (общелагерное дело)	Для скорейшей адаптации детей к условиям лагеря, знакомству с территорией, основными объектами базы рекомендуется провести экскурсию, но сделать это в творческой игровой форме. Формат «Разведай. Выясни. Сообщи» предполагает непоследовательное передвижение отрядов по территории лагеря для поиска ответов на список вопросов, связанных с инфраструктурой и сотрудниками лагеря (сколько воспитателей в лагере, сколько скамеек в актовом зале т.д.). Общелагерный масштаб такого мероприятия предполагает общий старт и финал игры и учитывает соревновательные элементы между отрядами.
Подведение итогов дня (отрядное дело)	В завершение дня следует организовать беседу внутри отряда, которая позволит проанализировать прошедший день. Важно, чтобы дети могли оценить содержательные итоги прошедших мероприятий (чему научились? чего попробовали? в чем поучаствовали? что делали?), а также оценить эмоциональную атмосферу (что понравилось? что огорчило? что порадовало?). Это не только учит детей навыкам самоанализа, но и дает педагогу обратную связь для дальнейшей корректировки деятельности. Завешать такое обсуждение всегда следует на позитивной ноте, настраивая детей на дальнейшие успехи и приятное времяпрепровождение

В дальнейшем описании событий сбор детей, зарядка, утренняя линейка и подведение итогов дня дублироваться не будут, так как проводятся ежедневно в установленном порядке.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Общий сбор

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – актовый зал.

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки профильной смены. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками, каждый из вас должен назвать свое имя. Итак, внимание!

— Меня зовут, а вас?

(Все дети выкрикивают свое имя)

— Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!

Ведущий: Впереди нас ждет очень интересная насыщенная смена. Мы никогда не будем сидеть на месте и скучать. Поэтому давайте прямо сейчас посмотрим, насколько вы все активные, и вместе разомнемся.

Участники встают со своих мест и участвуют в танцевальной разминке. Существует большое количество музыкальных песен с повторяющимися движениями, которые также можно показывать с помощью видео.

После снятия эмоционального напряжения с помощью игр и двигательной активности ведущий переходит к блоку общей информации о смене. Рассказывает, что она посвящена знакомству с ключевыми направлениями деятельности Движения Первых и позволит ребятам каждый день пробовать себя в новых интересных делах. Также важно публично со сцены обозначить общую идею программы, рассчитанную не на пассивный отдых, а на активное участие во всех событиях и совместное творчество.

Затем следует познакомить участников с теми воспитателями, методистами, специалистами, которые будут с ними работать. Это можно сделать в форме интерактивной игры «Интуиция». На сцену приглашаются все педагоги, а на проекторе демонстрируется список интересных фактов (по одному на каждого педагога). Ведущий поочередно зачитывает факты, а дети должны угадать, какому взрослому они принадлежат. После чего ведущий представляет угаданного сотрудника, обозначает его должность и рассказывает, по каким вопросам дети могут к нему обращаться.

Если для проведения программы привлекаются старшеклассники на роль стажеров или вожатых, то их также следует представить. Знакомство со старшеклассниками можно провести в виде заранее отрепетированного творческого выступления или танцевального номера, чтобы за движениями танцующих могли повторять дети.

Последний информационный блок от ведущих – презентация игрового замысла смены и системы стимулирования. Для наглядности можно вынести на сцену большую карту города, который будут застраивать дети, кратко проговорить, какая задача будет перед ними стоять, продемонстрировать внешний вид будущих построек.

Завершением сбора-старта должен стать анонс ближайших событий дня и позитивные напутственные пожелания от ведущих.

Рекомендации по подготовке:

- заранее собрать перечень фактов о сотрудниках лагеря для игры «Интуиция»;
- подготовить качественный яркий номер от старшеклассников;
- подготовить элементы общелагерной системы стимулирования, чтобы продемонстрировать их со сцены для наглядности или раздать памятки каждому отряду.

2. Экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал для старта и подведения итогов. Перемещение в ходе мероприятия происходит по всей территории лагеря.

Музыкальное и визуальное оформление зала может быть подобрано в соответствии с общей игровой тематикой и отсылать участников к образу тронного зала правителя, который пригласил ребят для строительства города.

Ведущий: Дамы и господа, мы рады приветствовать вас в тронном зале его величества Правителя! Бурные аплодисменты в его честь!

Правитель: Приветствую вас, дорогие архитекторы! Да, именно архитекторы, самые лучшие мастера со всего королевства нужны мне, чтобы построить идеальный город – город «Завтра». Вы же поможете мне с этой нелегкой задачей? Будете вместе со мной строить город? (дети отвечают).

Правитель: Я не сомневался в вас! Благодарю за то, что прибыли в мое королевство. Надеюсь, вам тут очень понравится. Но что это я вас задерживаю. Уверен, что настоящим мастерам не терпится приступить к работе. Поэтому не буду больше отвлекать ваше внимание и удаляюсь. Мой помощник расскажет вам все подробности (уходит).

Ведущий: Я знаю, что настоящий профессионал не начнет работу, пока во всем не разберется. Поэтому сегодня я предлагаю вам лучше познакомиться с территорией нашего города, изучить все постройки и тропинки. Чтобы вам было проще, каждому отряду я дам список вопросов, на которые следует верно ответить. Но для передвижения по городу есть свои правила. Мы ни в коем случае не бегаем, чтобы не на-

рушать покой Правителя. А чтобы не заблудиться, обязательно ходим цепочкой, держа друг друга за руки (как альтернатива – каждый отряд может держаться за длинную ленту или веревку). Если правила вам понятны, то вы можете получить свои листы с вопросами и выдвигаться в путь. А я останусь здесь, чтобы ждать самую первую гильдию. Но еще важнее – чтобы все ваши ответы оказались верными. Ну что ж, желаю вам отличного приключения!

По одному представителю от отряда получают листы с вопросами и ручки. Отряды собираются в круги, чтобы всем вместе прочитать вопросы и понять, куда следует направляться в первую очередь. Затем берутся в цепочку и начинают передвижение.

Возможный перечень вопросов:

- 1) Как зовут руководителя смены?
- 2) Что написано на табличке на двери медпункта?
- 3) Какого цвета шторы в актовом зале?
- 4) Сколько стажеров-старшеклассников работает на смене?
- 5) Сколько ступенек на крыльце образовательной организации?
- 6) Какого цвета турники во дворе?
- 7) Сколько столов в столовой?
- 8) Какие номера у кабинетов, которые являются отрядными местами?
- 9) Какое отчество у сотрудника технической службы (диджея)?
- 10) Сколько лет работает в образовательной организации методист (ведущий)?
- 11) Сколько скамеек во дворе школы?
- 12) Сколько окон в рекреации на 1 этаже?

Вопросы должны быть составлены таким образом, чтобы дети побывали на всей территории лагеря. По количеству их должно хватить на 40 минут активной деятельности.

После ответа на все вопросы отряды возвращаются в зал и сдают свои листы с ответами ведущему. Для оценки результатов можно подсчитывать только сумму верных ответов или дополнительно использовать коэффициент за скорость выполнения.

Ведущий благодарит команды за их активность и наблюдательность, называет верные ответы на вопросы (можно сопровождать фото на проекторе). Затем подводит итоги, награждает победителей, еще раз объясняет основную идею общелагерной системы стимулирования.

Рекомендации по подготовке:

- продумать символические призы, получаемые отрядами в завершение мероприятия (письма от Правителя, поощрительные грамоты и др.).

2 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- организационное оформление отрядов, создание условий для их самопрезентации;
- определение личностных смыслов и перспектив деятельности в течение смены;
- предъявление педагогических требований, ценностей, образцов поведения.

Название события дня	Краткое описание
Организационный сбор отряда, диагностика №1 (отрядное дело)	Такой сбор предполагает решение следующих коллективных задач: обсуждение особенностей отряда, уникальности его участников, общих черт и интересов; определение цели отрядной работы на смену, выбор самоуправления отряда (командир, заместитель и т.д.); выбор названия и девиза отряда (гильдии архитекторов). Надо помнить, что самые важные решения должны приниматься коллективно, с обсуждением и голосованием. Для того чтобы настроить отряд на открытое общение во время сбора, следует начать его с игр-разминок, направленных на взаимодействие участников и выявление лидеров. Также для решения каждой задачи можно использовать творческие задания и игровые методы. Например, нарисовать собирательный портрет отряда, определиться с целью отряда с помощью упражнения Джеффа, разыгрывать выборы командира как политические дебаты, использовать мозговой штурм для определения названия и т.д. Дополнить организационный сбор целесообразно входящей диагностикой. В рамках индивидуальной диагностики можно оценить ожидания ребенка от смены, его мотивацию к участию в деятельности Движения Первых, удовлетворенность от самореализации в делах, понимание перспектив развития.

Название события дня	Краткое описание
	Отрядная диагностика позволяет оценить уровень развития детской группы и положение в группе каждого ее члена.
Линейка открытия смены (общелагерное дело)	Торжественное событие, которое позволяет участникам почувствовать причастность к содержательному наполнению программы, ценностям Движения Первых, осознать ответственность за свои действия перед отрядом и всем лагерем. Это достигается путем создания общей парадной атмосферы и ритуалов (поднятие флага, исполнение гимна РФ и лагеря, передача знаков отличия самоуправления отрядов). На этой линейке впервые звучат названия и девизы отрядов, символически они обретают свое имя и начинают жить как полноценный коллектив. Главное помнить, что линейка открытия проводится для детей. Поэтому лучше минимизировать объем выступлений гостей праздника с приветственными словами за счет увеличения количества творческих сюрпризов, флеш-мобов, номеров.
Конкурсная программа «Добро пожаловать» (общелагерное дело)	Представляет собой набор творческих испытаний, позволяющих раскрыть способности участников в различных направлениях деятельности. Конкурсы, как правило, носят экспромтный характер, предполагающий выполнение заданий отрядами прямо в зрительном зале с последующей презентацией творческого продукта. При наличии свободного времени и высокой дисциплинированности отрядов один из конкурсов можно заранее передать отрядам для подготовки к нему в течение дня. Это может быть коллективное исполнение отрядной песни, чтение стихотворений, демонстрация тематических фотографий и т.д. Основная задача такой конкурсной программы в организационный период смены – создать условия для успешной самопрезентации отрядов через конкурсные испытания, а также закрепление требований к воспитанному поведению на сцене и в зале, поддержке конкурсантов.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Линейка открытия смены

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь (спортивное поле).

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучат песни про детство и Движение Первых.

Ведущий объявляет: Для начала торжественной линейки, посвященной открытию смены **«Смена Первых: Двигайся вместе с нами»**, всем отрядам занять свои места.

Под музыку отряды вместе с воспитателями проходят на свои места по периметру площади.

Ведущий: Внимание! На вынос флага Российской Федерации стоять смирно! Флаг внести! Равнение на флаг!

Звучит музыка, знаменная группа выносит флаг.

Номер, посвященный флагу РФ, – стихотворение, песня или танец, которые могли подготовить для линейки стажеры вместе с участниками смены. Также возможно использовать готовый номер, который уже есть в репертуаре участников смены – воспитанников образовательной организации.

Ведущий: Флаг Российской Федерации поднять! Равнение на флаг (звучит гимн Российской Федерации).

Ведущий говорит вступительные слова о лагере, тематической программе, Движении Первых.

Слово для приветствия передается гостям торжественной линейки (начальнику лагеря, представителю регионального отделения Движения, партнерам программы).

Творческий номер (также может использоваться готовый или быть отрепетирован специально для линейки).

Ведущий говорит о ценностях педагогического отряда и смены, традициях и символах лагеря. Если у лагеря есть свой флаг, можно провести церемонию его поднятия.

Ведущий: Итак, старт дан! Смена открыта!

Исполняется одна из орлятских песен или песня Движения Первых.

Ведущий называет интересные факты о программе (количество участников, средний возраст участников, география участников, количество отрядов, общелагерных событий и т.д.). Если перечисляются от-

дельные категории участников (количество девочек, количество мальчиков, количество первоклашек и т.д.), то можно просить детей помахать рукой, чтобы показать себя.

Ведущий говорит напутственные слова, завершая линейку.

После окончания линейки можно провести еще один общелагерьный ритуал для снятия эмоционального напряжения после торжественного события. Это может быть песенный круг, игра всем лагерем в ручеек, отрядные круги.

Рекомендации по подготовке:

- в условиях лагеря с дневным пребыванием есть возможность заранее предупреждать детей о необходимости выступления, чтобы они могли отрепетировать номера дома;
- провести репетиции для знаменной группы;
- заранее по спискам участников собрать интересные факты о них;
- заранее сделать разметку для построения отрядов.

2. Конкурсная программа «Добро пожаловать»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Поддерживая игровой замысел смены, помещение можно оформить как тронный зал замка. Если нет возможности использовать для этого плакаты и ткани, то выходом будет проекция заставки соответствующей тематики на сцену и использование тематического музыкального оформления. Для удобства выполнения отрядами конкурсных заданий, места в зрительном зале можно расставить секторами, в небольшом отдалении друг от друга.

Ведущий говорит вступительную торжественную речь, обращаясь к гильдиям архитекторов, приглашая их на праздник к Правителю. В блоке погружения в тематику и объяснения предстоящей деятельности можно вновь использовать персонажа Правителя.

Основная часть мероприятия заключается в последовательном выполнении конкурсных заданий отрядами. Перед объяснением каждого конкурса ведущий говорит вступительную речь, объясняя необходимость выполнения задания с точки зрения сюжета. Например, этикет предписывает сочинение стихотворений во славу правителя, приветствуется исполнение песен о природе его любимого города; чтобы за-

служить уважение, следует продемонстрировать знание архитектурных терминов и т.д. В завершение конкурса ведущий организует демонстрацию отрядами полученного результата.

При выборе заданий важно помнить, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны ребятам. Чтобы предоставить возможность членам отрядов проявить себя в различных видах деятельности, следует использовать разные варианты творческих заданий:

- сочинить (стихотворение на предложенную рифму, рассказ из названий фильмов, инструкцию по использованию незнакомого предмета);
- нарисовать (пословицу, картину из обведенных ладошек, фантастическое животное);
- спеть (как можно больше песен на одну букву или одну тему, известную песню с определенной интонацией);
- станцевать (сидя, с предметом, придумав танец на конкретную тему);
- сделать (фигурку оригами, игрушку из подручных средств, костюм из бумаги);
- изобразить (известную картину, цвет, походку сказочного персонажа);
- рассказать (скороговорки хором, стихотворение с заданной интонацией).

В завершение конкурсной программы следует подвести сюжетный итог, в котором ведущий и Правитель благодарят участников за отличный праздник и хвалят их таланты. Как правило, в экспромтных конкурсных программах такого характера не используют оценивание и награждение победителей. Одним из вариантов может стать награждение каждого отряда как победителя отдельной номинации. Эти номинации можно соотнести в прошедшими конкурсами или с игровой тематикой.

3 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ДЕНЬ ПЕРВЫХ»

<https://методист.пф/navigator/programmy-profilnykh-smen/programma-i-konstruktor-provedeniya-dnya-pervykh/>

Задачи:

- мотивация участников смены на деятельность в Движении Первых на основе его миссии и ценностей, на осознанную социально значимую деятельность;

- формирование установки на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движении Первых и его первичных отделениях;
- знакомство участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами Движения Первых.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка Первых (общелагерное мероприятие)	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях дня. В содержании линейки важно обозначить миссии, направления, ценности Движения Первых, создать позитивный привлекательный образ активиста – участника Движения Первых.
Классная встреча (общелагерное дело)	Проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своем профессиональном пути. Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересных фактах из своей биографии. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Такая форма встречи детей и гостя способствует развитию деловых, творческих, организаторских качеств участников, их социальной активности. Существуют разработанные методические рекомендации по организации классных встреч в общеобразовательных организациях. Для проведения такого формата в лагере дневного пребывания следует обратить внимание на следующие из них: 1. Уточнить необходимость дополнительного оборудования для проведения встречи: флипчарт, проектор, экран и т.д. 2. Продумать, где будет находиться гость до начала встречи. 3. Презентовать гостю содержание деятельности лагеря, погрузить его в специфику смены. 4. Продумать для гостя подарок, подготовленный участниками смены (творческий номер, поделка, видеоролик).

Название события дня	Краткое описание
	5. Обеспечить содержательное подведение итогов встречи в контексте тематики дня и всей смены. В качестве гостя можно пригласить председателя Совета регионального отделения Движения Первых. Во время общения можно делать акценты не только на личности человека, его истории успеха, но и на становлении его в Движении Первых. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационного материала или видеоматериала гостя.
Проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?» (отрядное дело)	Проводится как альтернатива кружков по интересам внутри отрядов. Проектирование предполагает пошаговую разработку дела, которое участники будут готовы провести в своих первичных отделениях. Итогом мероприятия станет готовый план будущего события (Приложение №3).
Коллективное творческое дело «Первые любят Россию» (общелагерное дело)	Коллективное творческое дело построено на подготовке и последующей демонстрации историй проявления в жизни добрых человеческих качеств и традиционных ценностей в формате короткой театрализованной сценки, видеоролика или музыкальной постановки. Регламент каждого выступления – 3–5 минут. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены или старшеклассников-активистов Движения Первых.
Круг интересов (отрядное дело)	Представляет собой методику, позволяющую участникам оценить свою заинтересованность во всем спектре направлений деятельности Движения Первых, наглядно увидеть свои приоритеты и спланировать дальнейшую активность (Приложение №4).

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка Первых

Продолжительность – 20 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучит музыка.

Ведущие (активисты Движения Первых) приветствуют участников и приглашают на площадь. Отряды под музыку занимают свои места на построении.

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

Ведущий: Сегодня особый день, ведь быть в Движении Первых для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему! В течение всего дня нас ждет множество активностей, во время которых мы сможем больше узнать о Движении Первых, определить возможности для развития в нем и в ваших первичных отделениях.

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

Ведущий: Вольно!

Приветственные слова от приглашенных гостей (глав муниципальных, руководителей органов образования, молодежной политики, специалистов регионального, местного отделения).

Участники смены читают стихотворение Галины Логиновой.

Движенье первых потому зовется так,
Что каждый в чем-то первый на планете,
Ты волю собери внутри в кулак,
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.
Дерзай, не бойся пробовать творить,
Ты еще только ищешь свою тропку.
И не спеши ты детство торопить...
И пусть шаги твои еще так робки,

Ты не страшись, что не такой, как все.
Ведь тех, кто славится великими делами,
Сначала тоже не могли понять совсем
С их непривычными тогда мечтами.
И лишь с годами, осознав вполне
Величие замысла и красоту свершенья,
Их гений признан был с другими наравне,
Открытие достойно восхищенья.
Как знать, быть может и тебе судьба
Пророчит стать отцом больших открытий.
А начинается все с малого шажка,
Вот с этих незначительных событий.
Ты первый, как и все дети вокруг,
Не гений, может, но ты уникален,
Поэтому иди вперед, мой друг,
В мир, что прекрасен так и многогранен.

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

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

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

Отряды получают карточку с ценностью и шаблон пазла. Если отрядов меньше по количеству, чем ценностей, то один отряд может взять несколько. Кроме того, члены педагогического состава также являются участниками данного задания.

Ценности Движения Первых:

- взаимопомощь и взаимоуважение;

- единство народов России;
- историческая память;
- добро и справедливость;
- мечта;
- созидательный труд;
- жизнь и достоинство;
- патриотизм;
- дружба;
- служение отечеству;
- крепкая семья.

Завершающая честь линейки может быть обозначена общей кричалкой (ее можно снять на видео для публикации в социальных сетях).

Ведущий: Я в движении.

Дети: Мы в движении (лагерь отвечает хором).

Ведущий: Мы в движении.

Дети: Всегда в движении (лагерь отвечает хором).

Флешмоб Движения Первых.

После завершения линейки отряды покидают площадку под музыкальное сопровождение.

Рекомендации по подготовке:

- заранее подготовить шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера: одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения Первых;
- организовать репетицию танцевального флешмоба со всем лагерем.

2. Коллективно-творческое дело «Первые любят Россию»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Для содержательного открытия мероприятия и погружения участников в атмосферу значимого «разговора» можно начать с презентации ценностей Движения Первых. Активисты говорят о ценностях, а на экране включаются соответствующие визуальные образы из фотографий участников:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и мате-

ринства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках».

В основной части мероприятия отряды демонстрируют подготовленные сценки об историях проявления доброты по отношению людей друг к другу. В качестве связующих элементов творческих номеров можно использовать соответствующие выступлениям афоризмы или цитаты известных людей о добре, справедливости, уважении, сострадании и т.д.

Финальной точкой мероприятия в смысловом и эмоциональном плане может быть демонстрация одного из социальных видеороликов проекта «Жить» (<https://жить.рф>).

Рекомендации по подготовке:

- так как текущий день очень насыщен разнообразными событиями и активностями, подготовку к выступлению на дневном мероприятии можно начать за несколько дней до этого, используя в том числе возможность подготовки участников дома.

2 этап – самоопределение (4–13 дни смены)

4 ДЕНЬ СМЕНЫ – «КОММУНИКАЦИЯ»

Задачи:

- сплочение первичных коллективов через продуктивное взаимодействие;
- формирование установки на открытый, доверительный, дружелюбный стиль взаимодействия участников лагеря;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Для того чтобы обеспечить возможность каждому участнику программы самостоятельно определить интересующий вид деятельности, следует организовать несколько кружков с разнообразными направлениями развития. Следует объяснить детям, что они могут самостоятельно выбирать кружки для посещения, не ориентируясь на свой отряд. Организовывать работу кружков могут воспитатели, педагоги-организаторы, приглашенные специалисты или стажеры из числа старшеклассников.

Название события дня	Краткое описание
	Для дальнейшей продуктивности деятельности участников Движения Первых важно, чтобы кружки были направлены на всестороннее развитие детей. Также они могут носить прикладной характер, чтобы полученные в них навыки могли применяться ребятами во внеучебной деятельности. Чтобы дети могли в последующие дни посещать новые кружки без ущерба для содержания работы, каждое занятие должно носить завершённый характер. Ежедневная продолжительность работы кружка – 45 минут. Примерный план ежедневных встреч кружков по интересам: — приветствие; — установка на занятие, мотивация, основные задачи; — теоретический блок; — практический блок; — подведение итогов, оценка результатов работы; — самоанализ; — прощание.
Игра на местности «Наша гильдия» (общелагерное дело)	Станции игры должны позволить проявить различные виды творчества и способствовать взаимодействию всего отряда. Такая игра – первое соревновательное мероприятие основного периода, в котором отряд может отличиться на фоне остальных. Но основная задача мероприятия все же объединение, сплочение коллектива, налаживание контактов, выявление способностей членов отряда. Вожатому следует как можно меньше вмешиваться в выполнение заданий на станциях, чтобы дать возможность проявить себя детям, понаблюдать за их взаимоотношениями, выделить лидеров и умельцев в разных направлениях творчества. Важно стимулировать участие всех членов отряда, стараться включать в деятельность пассивных отстранённых ребят.
Песенный час «Открывая ладонь» (общелагерное дело)	Формат песенных капустников предполагает совместное исполнение песен, объединённых общей тематикой или жанром. Поэтому формальное проведение мероприятия с объявлением номеров не приветствуется.

Название события дня	Краткое описание
	Организаторам следует создать дружескую атмосферу со свободным общением и без четкого разделения участников на выступающих и зрителей. Переход от одной песни к другой может сопровождаться коротким рассказом, погружающим в содержание следующей песни или интересными фактами о ее создании.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Игра на местности «Наша гильдия»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал или уличная площадка для старта и подведения итогов. Перемещение по станциям происходит по всей территории лагеря.

Старт игры на местности должен сразу погружать участников в игровой сюжет, который послужит завязкой дальнейших испытаний на станциях. С одной стороны, он должен соотноситься с направлением или общим игровым замыслом смены, с другой, – обозначать проблему, мотивирующую участников к качественному прохождению станций.

Так, для игрового замысла «Город Архитекторов Завтра» завязка может заключаться в том, что сегодня ночью из Академии Архитекторов были украдены все ценные чертежи зданий и секреты мастеров, без которых гильдии больше не смогут строить красивые надежные сооружения. Но стража Академии все-таки успела увидеть, как вор скрывался со свитками в лесу и начала его преследовать. В спешке преступник растерял часть свитков. Теперь у гильдий есть маршрут со следами вора, проходя по которому они смогут собрать полезные свитки Академии. А выполнение заданий на станции поможет восстановить испорченные части записанных секретов мастеров.

После игровой завязки ведущему необходимо обозначить основные правила передвижения по маршруту, время на прохождение станции, время на переход, обозначение станций на маршрутном листе, общую цель выполнения заданий на площадках.

Задания на станциях должны быть разнообразными, способствовать проявлению различных творческих способностей членов отряда, требовать активного взаимодействия внутри отряда.

Станция «Команда». Задание 1. Участники становятся в колонну друг за другом, руки кладут на плечи участнику, который стоит впереди. Первый человек выступает в роли «локомотива» и движется он с открытыми глазами, остальные члены команды выступают в роли вагончиков и движутся с закрытыми глазами. *Задача:* во время движения не расцепиться.

Задание 2. Участники становятся в колонну друг за другом. Ведущий рисует пальцем на спине участника, стоящего впереди, какую-нибудь фигуру (например: квадрат). Первый участник команды должен нарисовать ту же фигуру, которую нарисовал ведущий, на спине участника, который стоит впереди него, и так по цепочке до последнего. Последний должен назвать эту фигуру.

Станция «Смекалка». Ведущий дает отряду какой-либо предмет, например, ручку. Участники передают ее по кругу, называя по одному свойству. Игра продолжается 3–5 кругов в зависимости от количества участников. Далее участникам вручается уже два предмета, допустим, ручка и тетрадь. Участникам нужно передавать эти предметы по кругу, называя свойство, которое их объединяет. Игра продолжается 3–5 кругов.

Станция «Дружба». Руководитель станции предлагает участникам возвести «Скульптуру дружбы». Участники должны за 3 минуты выстроить скульптуру дружбы, а затем рассказать о ней.

Станция «Творчество». Руководитель станции организует для участников импровизированный театр. Раздает участникам роли и фразы. Объясняет инструкцию: «Сейчас я буду зачитывать сказку. Услышав имя своего персонажа, вы должны произнести свою реплику и показать то действие, про которое идет речь в сказке. Реплик и действий у каждого героя по несколько, так что будьте внимательней». Как основа может быть использована сказка «Теремок» или «Репка».

Станция «Настроение». Задание 1. Руководитель показывает карточки со смайлами, а ребята должны назвать эмоции, которые на них изображены. Задание 2. Каждому из участников нужно произнести фразу «шурум-бурум» с той эмоцией, которую он хочет показать, а остальные должны отгадать, что за эмоция была загадана.

Станция «Находчивость». Игрокам дается задание изобразить конкретное животное (кот, слон, жираф, заяц), используя любые (или конкретно заданные) подручные материалы. В качестве таких материалов

можно использовать карандаши, фломастеры, линейки, ветки, листья, шишки и прочее. Задача выполняется в абсолютной тишине: так дается возможность проявить сплоченность команды в полную силу. Усложнить задание можно, задав определенное время на составление «рисунка».

Станция «Внимательность». Выбирается ведущий, в задачу которого входит выбрать и мысленно загадать одного из участников игры. Задание для участников: отгадать задуманного игрока. Для того чтобы это сделать, игрокам следует задавать вопросы, на которые ведущий будет отвечать ассоциацией. Например, если этот участник был бы музыкой, то какой? Если бы водоемом, то каким? Каким животным? Какой погодой? И т.д. Таким образом, про задуманного участника наберется целый ряд интересных ассоциаций, по которым игрокам и предстоит «вычислить» человека. Следующим ведущим становится тот игрок, которого загадывали.

Станция «Хитрость». Участники садятся в круг. Водящий поворачивается спиной к участникам, за это время ребята передают кому-то одному условленный предмет. Когда водящий возвращается в круг, он не знает, у кого этот предмет. Определить его хозяина – это и есть задача водящего. Когда водящий заходит в круг, остальные участники начинают петь песню (по выбору игроков). Чем ближе водящий находится к человеку, который скрывает тайный предмет, тем громче поется песня, и наоборот. Если предмет удалось найти, водящий меняется. Если же установить местонахождение предмета не удалось, игра продолжается.

После прохождения всех станций участники вновь собираются в актовом зале для завершения игрового сюжета и подведения итогов. Организаторы выступления получают от отрядов собранные свитки, благодарят за помощь, завершают сюжет на позитивной ноте. Ведущий мероприятия подводит итоги, награждает победителей, еще раз объясняет основную идею общелагерной системы стимулирования.

Рекомендации по подготовке:

- соотнести количество станций с количеством отрядов в лагере (их должно быть столько же или чуть больше), рассчитать время прохождения станций;
- подготовить необходимый инвентарь для каждой станции, установить для всех ведущих общие требования по оценке деятельности отрядов при выполнении заданий;

- продумать символические призы, получаемые отрядами в завершение мероприятия (письма от персонажей, от вожатых, грамоты).

2. Песенный час «Открытая ладонь»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал или уличная площадка.

В начале песенного часа ведущий (в соответствии с игровым замыслом он может отыгрывать персонаж барда) приветствует участников и объясняет основные правила предстоящего мероприятия:

- если знаешь песню – подпевай, если не знаешь – слушай, не мешай;
- аплодировать хорошей песне – никогда не бывает лишним;
- каждый отряд (гильдия) сможет предложить свою песню.

Далее ведущему следует обозначить общую тематику часа. Так как мероприятие проходит в рамках тематического направления «Дружба», будет правильно посвятить песни друзьям.

Начать исполнение песен лучше всего с общей известной композиции, которую предложит ведущий. Более атмосферно такие часы проходят под гитару, но если среди сотрудников и стажеров никто не умеет играть на гитаре, следует заранее подготовить минусовки песен, которые планируются исполнить.

После этого отрядам дается время, чтобы придумать 2-3 песни (на случай повторений) про дружбу, друзей, доброе отношение, которые они готовы спеть. Другой вариант – заранее дать такое задание отрядам, чтобы они определились с композицией в течение дня. Этот вариант подходит, если планируется заранее подбирать минусовки песен или есть задумка проецировать их текст на экране, чтобы все могли исполнять даже малознакомые песни.

Затем каждому отряду поочередно будет предоставляться возможность назвать свою песню, объяснить, почему она им нравится и спеть ее вместе со всем лагерем. Между песнями ведущий может читать короткие легенды, притчи, поговорки про дружбу, проговаривать их мораль для детей.

В завершение песенного часа можно разучить и исполнить еще одну песню, подготовленную ведущим, встав в большой орлятский круг.

5 ДЕНЬ СМЕНЫ «КОММУНИКАЦИЯ»

Задачи:

- знакомство с основами деятельности молодежных СМИ;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Конкурс объемных плакатов (<i>отрядное дело</i>)	Заключается в создании отрядами объемных информационных плакатов. Для упрощения задания отрядам могут выдаваться перечни обязательных рубрик (новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы) и темы (названия заголовков) для информационных блоков. Также можно вводить дополнительные творческие требования, например, чтобы конструкция объемного плаката отражала его название или включала тантамареску для фото.
Конкурсная программа «Будь онлайн» (<i>общелагерное дело</i>)	Реализуется через набор конкурсных испытаний творческого характера, связанных с деятельностью СМИ. Благодаря каждому заданию должно обеспечиваться знакомство участников с основами журналистской деятельности, процессом создания и продвижения информационного контента в социальных сетях, безопасным и эффективным общением в сети. Таким образом происходит «проба пера» участников в медиапроизводстве.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Конкурс объемных плакатов

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Событие не имеет общего старта для всего лагеря. Каждому отряду в одно время вожатые выдают творческое журналистское задание с подробной инструкцией о его выполнении, которое может быть оформлено как письмо.

Цель, поставленная перед отрядом, такая: за час создать объемный плакат и наполнить его содержанием. В инструкции может содержаться перечень рубрик, которые обязательно должны быть отражены на постере: новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы читателей,

развлекательная страничка, советы от специалиста, результаты соцопроса, рейтинг популярности (песен, кричалок, мероприятий) и другие.

В инструкции также может содержаться тематика всего конкурса, с которой необходимо связать название своего плаката или отдельных рубрик. Варианты тем:

- секрет настоящей команды;
- кто, если не мы;
- один в поле не воин,
- лестница к нашей заветной цели.

В качестве тем также могут быть использованы названия направлений или миссии Движения Первых.

Начиная работу, отряду рекомендуется распределить между собой творческие поручения. Выбрать, кто будет оформлять плакат, кто собирать информацию для каждой рубрики. В течение основного времени создания плаката местом работы ребят будет отрядное место. Но часть ребят, которые выбрали для себя роль журналистов, будут работать «в поле», собирая мнения, проводя опросы, записывая интервью у других участников смены.

Несколько методистов в течение мероприятия могут периодически подходить к отрядам, чтобы стимулировать активность, отвечать на возникающие вопросы, давать советы по запросу ребят.

Завершение мероприятия тоже не предполагает общего сбора лагеря. Организаторами устраивается выставка получившихся плакатов в одном из помещений лагеря. Главное – обеспечить доступность и высокую проходимость читателями.

В течение дня жюри оценивает плакаты по заранее известным критериям и проводит награждение на ближайшем общелагерном мероприятии.

Рекомендации по подготовке:

- необходимо обеспечить выдачу отрядам дополнительных канцелярских товаров, которые могут пригодиться им в процессе подготовки;
- так как младшие школьники плохо умеют формулировать и записывать текст, аккуратно оформлять объемные конструкции, стажеры должны активно включиться в деятельность, помогая каждой микрогруппе;

– задания, темы и требования к плакатам должны соответствовать возрасту и быть посильны для участников.

2. Конкурсная программа «Будь онлайн»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Завязка конкурсной программы должна погружать участников в деятельность специалистов медиасферы. Например, перечислить положительные стороны социальных сетей и важность грамотного использования их возможностей. Чтобы связать конкурсную программу с общим игровым замыслом, можно продемонстрировать эстетичные видеосюжеты, фотографии, странички в социальных сетях, популяризирующие современную или классическую архитектуру.

После основной завязки следуют конкурсные задания, которые необходимо выполнить отрядам, чтобы показать свои навыки в медиапроизводстве.

Конкурс «Новостной пост». Каждый отряд получает лист, ручку и одну из букв алфавита. Задача – составить короткий складный рассказ, в котором все слова, кроме служебных частей речи, начинаются на доставшуюся по жребию букву. После завершения конкурса представители от отрядов в микрофон читают получившиеся рассказы.

Конкурс «Логотип». Отряды получают ватманы и фломастеры для рисования, а также название выдуманной фирмы (например, «Школа на колесах»). Задача отряда – нарисовать логотип для этой фирмы так, чтобы другие отряды смогли угадать и верно произнести само название.

Конкурс «О чем речь». Отрядам выдаются листы с примерами сообщений из социальных сетей, написанные с ошибками, сокращениями, использованием сленга и т.д. Задача отряда – перевести это сообщение на «книжный русский». После завершения конкурса представители от каждого отряда могут зачитать по 1 примеру.

Конкурс «Удачное фото». Отрядам выдаются описания ситуаций (например, «человек опоздал на автобус», которые нужно изобразить, замерев как в стоп-кадре. После того как отряды подготовятся, каждый поочередно приглашается на сцену, чтобы показать свой кадр, а другие отряды попытались бы отгадать.

Конкурс «Символы эмоций». На проекторе демонстрируется набор символов эмоций, через которые зашифрована известная песня или пословица. Отряды на скорость поднимают руки и говорят варианты ответа.

В подобных конкурсных программах очень сложно оценить деятельность отрядов, поэтому вместо призовых мест каждый отряд можно наградить сертификатом медиаспециалистов.

Также в завершение мероприятия следует анонсировать для участников флагманский проект «МедиаПритяжение» и обозначить ближайшие возможности младших школьников присоединиться к нему.

6 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЭНЕРГИЯ»

Задачи:

- формирование прикладных навыков походной активности;
- расширение кругозора и закрепление представлений о значимости культуры и традиций родного края;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение города	В программе лагеря с дневным пребыванием есть возможность использовать городскую среду для реализации задач смены. Так, через посещение учреждений культуры, спорта, дополнительного образования можно обеспечить большее погружение в направления деятельности Движения Первых. В настоящее время в каникулярный период можно встретить довольно большое количество предложений по занятиям организованных групп детей. Это могут быть концерты, интерактивные экскурсии, конкурсные программы, познавательные шоу, интеллектуальные игры, мастер-классы, которые проводятся не только государственными учреждениями, но и частными или некоммерческими организациями. Выбирая место посещения городского учреждения, важно определиться с тематикой и формой участия, чтобы они были согласованы с планом работы и загруженностью детей.

Название события дня	Краткое описание
	В расписании дня следует учесть время на дорогу, способ ее осуществления. Также следует заранее определиться с возможностью оплаты таких выходов. В этот день целесообразно организовать экскурсионную или игровую деятельность краеведческого содержания в соответствии с направлением внутреннего туризма и путешествий «Открывая страну!»
Игра на местности «Идем в поход» (общелагерное дело)	Формат игры на местности предполагает свободное передвижение отрядов по игровой территории между определенными точками активности. В данном случае такими точками станут места для отработки прикладных навыков туристического характера

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Игра на местности «Идем в поход»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

Старт данного мероприятия не предполагает творческой массовой завязки. Так как каждый отряд на это время становится туристической командой, начало события тоже можно запустить внутри отрядов.

После краткого анонса предстоящего «похода» стажеры проводят несколько упражнений для разминки отряда и настройки на командное сплоченное взаимодействие. Например, это может быть упражнение, в котором участники садятся на землю в круг, берутся за руки и стараются подняться на ноги все вместе, не отталкиваясь от земли руками (секрет в том, чтобы братья за руки не с соседями, а с более дальними участниками из круга). Еще одно упражнение на взаимодействие и разминку – «Выше ноги». Ведущий называет участникам количество ног, которые должны остаться на земле у всего отряда. Начинать можно с большого количества, когда нескольким участникам надо поднять по одной ноге и закончить минимальным, при котором отряд сможет стоять и поддерживать друг друга.

Для начала движения по территории отряду выдается список мест, которые следует посетить. Но для повышения игрового интереса описа-

ние мест можно зашифровать с помощью азбуки Морзе и выдать саму азбуку для дешифровки. Варианты площадок:

«Морской узел» – отряд по схеме завязывает узлы из веревок;

«Бивуак» – отряд пробует сам поставить палатку, учесть все рекомендации по выбору места и расположения;

«Походная каша» – из перечня продуктов питания (список или настоящие продукты) ребята выбирают те, которые можно взять в длительный поход;

«Рюкзак туриста» – отряд составляет список обязательных вещей, которые не стоит забывать в походе, затем сверяет его с памяткой туриста;

«Маршрут» – отряду необходимо по природным приметам, а затем по компасу определить стороны света и указать заданные направления, например, «северо-северо-восток».

Последней точкой маршрута должно оказаться место общего сбора лагеря. Сначала детей просят проголосовать, какое из заданий им больше всего понравилось, какое показалось самым сложным и т.п.

Затем ведущий может рассказать о нескольких самых популярных туристических маршрутах, сопроводить видеосюжетами этих мест. В завершение мероприятия следует анонсировать флагманский проект «Походное Движение Первых» и те ближайшие возможности, которые есть у ребят, чтобы присоединиться к нему.

Рекомендации по подготовке:

– еще одним интересным моментом мероприятия для детей может стать пикник на свежем воздухе; в поддержание атмосферы мероприятия ребята с удовольствием попьют чай из термосов, сидя на траве.

7 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЭНЕРГИЯ»

Задачи:

- формирование установки на соблюдение правил здорового образа жизни;
- формирование ценностного отношения к культуре своего города, региона;
- формирование установки на физкультурно-оздоровительный формат проведения досуга;

— приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Конкурс бумажных скульптур «Макет города» (общелагерное дело)	Конкурс предполагает создание объемных сооружений из бумаги, которые бы иллюстрировали главные достопримечательности города, в котором проходит смена. Реализация такого мероприятия предполагает несколько этапов работы. На первом этапе воспитатель знакомит отряд с историей и архитектурой той достопримечательности, которую ребятам предстоит создавать. На втором этапе идет подготовка, выбор лучшего конструкторского решения создания макета. На третьем этапе – непосредственное создание скульптуры или здания, подготовка к его презентации. И на четвертом этапе – публичная презентация созданной из бумаги достопримечательности.
Спортивные эстафеты «Вызов Первых» (общелагерное дело)	Такой формат спортивного праздника включает в себя набор эстафет, которые подбираются таким образом, чтобы спортивные команды могли проявить разнообразные навыки: скорость, ловкость, выносливость, командное взаимодействие, меткость, точность движений. В эстафетах принимает участие не весь отряд, а команда спортсменов, выбранных в отряде. Для соблюдения принципа справедливости принято уравнивать количество мальчиков и девочек в командах. Для уравнивания шансов на победу среди старших и младших отрядов можно сдвигать стартовую черту для самых младших. Другой вариант – проведение эстафет между смешанными командами – представителями всех отрядов. С целью поддержания атмосферы спортивного праздника ребята, не входящие в состав спортивных команд, готовят кричалки и плакаты поддержки для своих отрядов. Дополнительной творческой задачей может стать подготовка небольшого танца групп поддержки от каждого отряда.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Конкурс бумажных скульптур «Макет города»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядные места и актовый зал.

Перед началом мероприятия каждый отряд получает название одной из достопримечательностей своего города или регионального центра. Вместе с названием желательно выдать заранее подготовленную теоретическую справку или презентацию, раскрывающую особенность сооружения, историю его создания и использования, авторов, особенности внешнего вида, связанные с ним городские события, интересные случаи, приметы.

В течение 10 минут отряд под руководством педагога знакомится с материалами, обсуждает важные моменты, которые не следует упускать. Затем отряд обсуждает, каким образом лучше всего сконструировать макет: какие материалы при этом понадобятся, как обеспечить устойчивость сооружения, правильно отразить основные элементы и т.д.

После того как отряд утвердил итоговую идею конструкции и все участники поняли общую задачу, ребят следует разделить на микрогруппы. Одна группа ребят может делать заготовки необходимых элементов конструкции, другая – рисовать художественные элементы, которые затем украсят макет, третья – оформлять основу будущей постройки. Так как на завершающем этапе планируется публичная презентация объектов, еще одна группа может стать «экскурсоводами» и заниматься подготовкой текста для выступления, поиском музыкального сопровождения. На эту работу отрядам дается 30 минут.

Для завершающих 15 минут мероприятия каждый отряд приносит свой макет в общее помещение (актовый или спортивный зал), в котором макеты размещаются рядом на полу, образуя город в миниатюре. Весь лагерь располагается вокруг макетов. Поочередно представителям от каждого отряда предоставляется слово, чтобы они, как настоящие экскурсоводы, в течение 2–3 минут рассказали о своей постройке. Таким образом, участники смогут побывать на экскурсии по городу, не покидая территории лагеря.

Завершением мероприятия может стать награждение за лучшую постройку и лучшую экскурсию. Дополнительно организаторы могут про-

думать возможность дальнейшего посещения победившей достопримечательности в течение смены.

Рекомендации по подготовке:

- выбирая перечень достопримечательностей, важно учитывать не только их значение для региона, но и доступность для воссоздания макета конструкции детьми;
- чтобы не отнимать у отрядов время на поиски канцелярских принадлежностей, лучше в самом начале выдать каждому отряду набор из картона, ватманов, бумаги, ножниц, скотча и т.д.;
- в начале мероприятия важно выдать короткую инструкцию к созданию сооружения (примерный масштаб, чтобы объекты соотносились друг с другом) и поставить четкую задачу перед экскурсоводами (продолжительность и формат выступления).

2. Спортивные эстафеты

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – спортивный зал или стадион.

Спортивные эстафеты могут проводиться как самостоятельный праздник, не приуроченный к конкретной тематике. Но для детского лагеря возможны варианты сюжетного оформления соревнований. Например, речь может идти об играх Древней Греции, соревнованиях разных народов или профессий. В рамках игрового замысла «Город Архитекторов Завтра» спортивные соревнования могут символизировать открытие только что построенного архитекторами стадиона, на которое съехались представители соседних вымышленных государств.

Вначале дается торжественный старт соревнованиям, погружающий в тематический контекст. Затем следует приветствие команд, проходящих шествием по полю или уже выстроенных на нем. Обозначаются правила соревнований, презентуется главный приз. Красочным стартом соревнований может стать общая танцевальная разминка всего лагеря.

После этого команды приглашаются на стартовую черту для начала соревнований. Вначале ведущему следует проговорить правила эстафеты, показать ее выполнение на примере. После того как все команды поняли суть эстафеты, можно давать старт.

Не стоит забывать и о болельщиках. Чтобы им было интересно участвовать в мероприятии, следует периодически обращаться к ним, ис-

пользовать интерактивные способы взаимодействия, проводить конкурсы болельщиков.

Одним из вариантов активизации всего лагеря в промежутки между эстафетами могут стать спортивные Вызовы Первых. В рамках вызовов весь лагерь может попробовать сделать планку, сделать 10 приседаний и т.д. Отдельно болельщиков – представителей отрядов – можно приглашать на поле для соревнований по прыжкам в скакалку или классики.

Завершаются спортивные эстафеты награждением победителей. Для того чтобы жюри успело подвести итоги, можно продумать использование творческого номера по теме соревнований.

Рекомендации по подготовке:

- организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и приглашении медицинского работника;
- в качестве приза соревнований может быть специально заказанный кубок, самодельные элементы наград, бонус в общелагерной системе стимулирования или привилегия (орлянский круг с вожаками, сладкий пирог от столовой и др.);
- так как спортивные мероприятия носят яркий сопернический характер, следует обеспечить соревнования достаточным количеством судей, которые бы внимательно следили за соблюдением правил эстафет, техникой безопасности, подсчетом баллов.

8 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ОТКРЫТИЯ»

Задачи:

- развитие и поддержание познавательного интереса;
- знакомство с особенностями современных профессий;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день
Интеллектуальная игра «Биржа знаний» (общелагерное дело)	Форма работы, предполагающая применение участниками своих знаний и эрудиции. В данном случае формат игры строится по принципу шоу «Своя игра», когда участники могут сами выбирать категорию и сложность вопросов.

Название события дня	Краткое описание
	В игре лучше всего использовать вопросы, связанные не с академическими знаниями, а кругозором детей. Тогда отряды разных возрастов могут соревноваться на равных. Для поддержания тематики труда и профессиональной деятельности условные баллы, получаемые детьми за правильные ответы, можно обменять денежным эквивалентом. Тогда отряды будут зарабатывать монеты за свой интеллектуальный труд.
Вертушка «Атлас новых профессий» (общелагерное дело)	Форма воспитательной работы «вертушка» предполагает перемещение команд участников от станции к станции по часовой стрелке на незначительные расстояния в пределах видимости. В такой форме сам маршрут перемещения не имеет значения (в отличие от маршрутной игры, направленной на знакомство с территорией или по поиску объектов инфраструктуры лагеря). Для разработки мероприятия рекомендуется обратиться к изданию «Атлас новых профессий», выбрать самые интересные и привлекательные для участников, ознакомиться с их содержанием и разработать станции, имитирующие деятельность профессионала выбранных сфер.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Интеллектуальная игра «Биржа знаний»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

В начале мероприятия ведущий приветствует отряды, проводит перекличку, мотивирует их к участию в игре. Например, можно отметить, что настоящие архитекторы и инженеры – люди с высшим образованием, очень умные и способные, ведь их профессия связана с тем, что необходимо продумывать очень много мелочей, чтобы в итоге получилось надежное и красивое сооружение.

Затем важно понятно и четко объяснить правила игры, чтобы они были ясны каждому участнику.

Ведущий: Каждый из ваших отрядов при входе в зал вытянул жетончик с номером. Именно в таком порядке мы будем передавать ход

в игре (переключка по номерам). Когда вашему отряду передается ход, вы можете выбрать один их вопросов, спрятанных в таблице. Для этого надо назвать категорию и стоимость вопроса. Но просто так вам вопрос не достанется. Чтобы ведущий его прочитал, необходимо отдать один балл опыта. Сейчас у каждого отряда их по 5 единиц. Если вы правильно отвечаете на вопрос, то зарабатываете монеты, равные стоимости вопроса и возвращаете свой балл опыта. Если отвечаете неверно, – ничего не зарабатываете и оставляете свой опыт у ведущего. Если отряд неверно ответил на свой вопрос, то попытаться ответить на него могут другие отряды. Для этого нужно вновь отдать свой опыт и передать письменный ответ на вопрос. Те отряды, которые ответили верно, возвращают единицу опыта и зарабатывают половину суммы монет, а те, что неправильно, – теряют опыт. Баллы опыта и монеты можно менять – 1 единица опыта равна 100 монетам.

Также важно заранее обозначить время на обдумывание ответа и продемонстрировать звуковой сигнал, который будет оповещать о завершении времени.

Возможные категории вопросов:

- природа,
- животный мир,
- техника и изобретения,
- история,
- человек,
- спорт и спортсмены,
- известные люди,
- фильмы и мультки,
- книги и их герои.

Основной ход игры: участники выбирают вопросы и зарабатывают игровые монеты верными ответами. Чтобы интеллектуальная игра не была слишком утомительной для младших школьников, в промежутках между раундами (завершенными цепочками ответов всех отрядов) можно проводить подвижные игры с залом или танцевальные разминки.

В завершение игры подсчитываются заработанные отрядами монеты, проводится награждение победителей. Важно подчеркнуть, что одна из задач интеллектуальных игр – познавательная. Поэтому ведущий

в своей завершающей речи должен отметить, что каждый участник сегодня узнал много нового и стал богаче, пополнив свой багаж знаний.

Рекомендации по подготовке:

- можно разнообразить категории, используя открытые вопросы, вопросы с вариантами ответов, музыкальные вопросы, ребусы, черный ящик и другие варианты;
- в подготовке интеллектуальных игр важно подобрать достаточные сложные вопросы, но посильные для детей; учитывать разницу в возрасте между отрядами;
- правила подсчета баллов должны быть понятны участникам и не нарушаться в ходе игры;
- для удобного обсуждения вопросов внутри отряда лучше расположить места в зале так, чтобы у каждой команды был свой круг.

2. Вертушка «Атлас новых профессий»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

В начале мероприятия ведущий знакомит участников с Атласом новых профессий.

Ведущий: Исследователи по всему миру составили свой список 100 профессий будущего. В список вошли реалистичные профессии, которые уже появились или появятся до 2030 года. Эти профессии дополнят или заменят уже существующие. А вы как раз сможете стать востребованными специалистами в них, когда еще немного подрастете.

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 профессии» (*вручение атласов*). Возможные профессии: онлайн-терапевт, экопроповедник, режиссер индивидуальных туров, гид в сфере космического туризма, архитектор «зеленых» городов, эксперт по образу будущего ребенка.

После получения отрядами атласов важно обозначить правила перемещения по станциям, время на их прохождение и место финального сбора. Затем можно провожать отряды на первые станции и давать старт игровому времени.

Каждая станция состоит из двух этапов. На первом этапе ребята выполняют задание на командную работу. Это оценивается по 5-балльной системе. На втором этапе, исходя из количества заработанных баллов, они заполняют информацию о профессии в «атласе». Например, если ведущий станции поставил отряду 3 балла, то в своем разделе «атласа» они заполняют только 3 пункта своей профессии из максимальных пяти. По количеству заполненных строчек организаторы смогут посчитать заработанные отрядом очки.

Возможные варианты станций:

1. **«Знания»**. Дети называют качества, необходимые профессионалу и хорошему работнику, которые начинаются на одну букву (самая простая – П). Также можно, чтобы каждый из команды называл качество на первую букву своего имени.

В «атласе» вписывают знания, необходимые человеку их профессии.

2. **«Ресурсы»**. Упражнение в кругу с карандашами. Дети разбиваются на пары и встают напротив друг друга. Между своими ладонями и ладонями соседа зажимают по 1 фломастеру. Задача – выполнять задания ведущего, не роняя фломастеры. Возможные задания: подпрыгнуть, присесть, развернуться на 180 градусов, поднять обе руки вверх и снова опустить, сделать шаг в круг и шаг из него.

В «атласе» вписывают оборудование и инвентарь, необходимые человеку их профессии.

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

В «атласе» вписывают униформу, имидж, аксессуары, необходимые человеку их профессии.

4. **«Ода профессии»**. Необходимо сочинить 8-стишие, используя предложенные рифмы: труд / крут, учится / трудится, народ / поймет, красиво / живо, результата / зарплата, награда / ребята, горжусь / пригожусь.

В «атласе» вписывают возможные места работы, подходящие человеку их профессии.

5. **«Память»**. Нужно запомнить последовательность расположения 20 предметов на столе и по памяти ее восстановить.

В «атласе» вписывают навыки, необходимые человеку их профессии.

6. **«Шеренга»**. Участникам необходимо по возможности молча встать в шеренгу по росту, цвету волос и т.д. Не молча можно вставать по дате

рождения, по букве алфавита имени и другим неочевидным характеристикам.

В «атласе» вписывают клиентов, обращающихся к человеку их профессии.

В завершение мероприятия по одному представителю от отряда выходят на сцену, чтобы кратко рассказать, как они представляют свою профессию. Затем подсчитываются баллы и награждаются победители.

9 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ОТКРЫТИЯ»

Задачи:

- расширение представлений о рынке труда;
- формирование интереса и ценностного отношения к научному знанию;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Деловая игра «Мой бизнес» (общелагерное дело)	Заключается в имитации реальных сфер жизни в упрощенном, приближенном формате. В данном случае деловую игру предлагается проводить в рамках знакомства с направлением «Найди призвание!», а значит, игровая модель должна представлять собой имитацию рынка труда или трудовой цикл одной из профессий. Активность участников стимулируется необходимостью решить игровую задачу – заработать как можно больше денежных средств, продвинуться выше всех по карьерной лестнице, набрать наибольшее количество сотрудников для своей фирмы и т.д. Способы заработка, продвижения к игровой цели обеспечиваются выполнением заданий на игровых станциях. Причем сами задания должны имитировать реальный трудовой процесс. Результаты участия могут оцениваться как в индивидуальном, так и в командном зачете
ВИКТОРИНА «В гости к ученым» (общелагерное дело)	По форме организации событие представляет собой викторину, в ходе которой участники дают письменные ответы на вопросы из различных областей знания.

Название события дня	Краткое описание
	Интеллектуальные игры, как правило, проходят очень азартно, а значит, организаторам нужно заранее позаботиться о четкости и доступности правил викторины, следить за их соблюдением, учитывать возрастные особенности отрядов. В рамках направления «Дерзай и открывай!» раунды могут быть посвящены различным отраслям науки или раскрывать значимость научного знания через факты, события, термины, авторов.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Деловая игра «Мой бизнес»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал, близлежащие помещения или уличные пространства для расположения станций.

Ведущий приветствует участников, знакомит с основными особенностями деловой игры, его тематикой. Обозначает, какими командами будут играть участники. Это могут быть отряды, подгруппы отрядов или смешанные разновозрастные группы.

Ведущий: Добрый день! Сегодня у вас есть уникальная возможность попробовать себя в совершенно новых ролях. Вам предстоит развивать ювелирные компании своими дружными командами умельцев.

У любой только что открывшейся фирмы обязательно должно появиться свое название. И мы предлагаем вам внутри ваших групп решить, как будет называться ваша процветающая компания. На это вам дается 3 минуты.

Представляются команды. Представляются мастера игры, которые будут работать на станциях.

Ведущий объясняет правила: Каждая из ваших компаний недавно овладела новой технологией – создание бусин из полосок драгоценных металлов. Теперь вы можете создавать с ними уникальные украшения и продавать в своих магазинах.



Рис. 1. Образец бумажной ленты для скручивания бусин

Сейчас вам доступно 3 цвета: золото, серебро и бронза (желтый, белый и оранжевый соответственно). Вы можете создавать бусы из 5 бусин с любой последовательностью цветов. Как только вы придумаете свою последовательность, которую считаете уникальной, изготовьте образец и приносите его в «отдел мастеров». Если вы окажетесь первыми, кто принес такой образец, то теперь никто кроме вас не может его изготавливать. За это вы сразу получаете 500 монет. Затем вы можете изготавливать бусы по образцу и приносить их в «магазин», получая за каждые по 100 монет.

Если вы не хотите или не успеваете придумывать свои оригинальные бусы, то в «отделе мастеров» вы можете купить разрешение на повторение чужого образца за 200 монет и также приносить изделия в магазин и получать по 100 монет.

Таблица 1

Пример последовательностей бусин

Вариант 1					
Вариант 2					
Вариант 3					

Если вы накопите 5000 монет, то сможете приобрести в «отделе драгоценностей» новый цвет для своих изделий. А значит, у вас больше шансов создать уникальное украшение. Следующая команда, решившая выкупить новый цвет, получает его же. А значит, становится конкурентом с первой командой. Цель каждой команды – заработать максимальное количество монет.

После объяснения правил ведущий отвечает на вопросы и уточнения ребят. Лучше, чтобы краткие правила были выданы каждой команде, и они могли еще раз уточнить сложные моменты у своего вожакого.

В течение игрового времени в деловой игре важно контролировать учет всех достижений команд. Также необходимо решать спорные игровые моменты, которые не были охвачены основными правилами. Основное правило в этом случае: все, что не запрещено, – разрешено. Поэтому участники сами могут выстраивать дополнительные экономические взаимоотношения, вырабатывать условия сделок и договоренностей.

Завершением деловой игры становится подведение игровых результатов по различным сферам достижений: сколько цветов было открыто, у какой фирмы самое большое количество патентов, кто успел изготовить больше всего изделий для «магазина». Основной игровой итог, по которому должны распределяться места, это общая сумма прибыли отряда.

Подводя содержательный итог мероприятия, ведущий вместе с участниками проговаривает те качества и способности, проявление которых помогло прийти к хорошему результату.

Рекомендации по подготовке:

- важно соотнести количество игровых команд с количеством мастеров игры, которые будут обеспечивать ее реализацию. Чем больше команд, тем больше будет поток участников на каждой станции, а значит, необходимо увеличивать количество ведущих;
- из-за кажущейся сложности правил деловых игр часть участников «отсеивается» в самом начале, отказываясь разбираться в законах игрового мира. Для таких участников можно заранее придумать дополнительные активности и задания, которые они могут выполнять как покупатели магазинов, рекламщики и т.д.

2. ВИКТОРИНА «В гости к ученым»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Приветствие ведущего, переключки отрядов.

Ведущий знакомит участников с тематикой викторины и правилами её проведения.

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых 8–10 вопросов. Ведущий зачитывает вопрос, после чего на обдумывание вопроса отводится 1 минута. За отведенное время команда должна договориться и вписать ответ в бланк. У самых младших отрядов это может делать педагог. В конце раунда ведущий еще раз зачитывает вопросы, и игроки сдают бланки на проверку. За один правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример бланка:

Название отряда _____

Раунд № ____

1. _____

2. _____

...

10. _____

Во время подсчета баллов ведущий показывает ответы на вопросы раунда, обсуждая их с командами. Так повторяется каждый раунд.

Викторина проходит интересней и насыщенней, если меняется формат раундов: музыкальные вопросы, загадки в картинках, ребусы и т.д.

В финальном раунде часто вводят дополнительные правила подсчета очков. На своем бланке отряд может написать напротив ответа Х2 или Х3, что при правильном ответе увеличит количество баллов в 2 или 3 раза. Так финальный раунд позволит выбиться в лидеры даже тем командам, которые до этого не претендовали на победу.

Варианты раундов для ВИКТОРИНЫ по научной тематике:

- верю / не верю (участникам зачитывается научный «факт», а они должны решить, правда это или вымысел);
- портрет ученого (из вариантов ответов нужно выбрать, как зовут ученого или какое открытие он совершил);
- история открытий (участникам необходимо определить дату научного открытия из 4 вариантов ответов);
- женщины-ученые (вопросы различного формата, но связанные с изобретениями и прорывами женщин в науке);
- страна открытий (участники должны угадать, принадлежит ли названное открытие гражданину нашей страны, или нет).

В ходе проведения ВИКТОРИНЫ между раундами можно добавлять творческие номера. Главное, чтобы они соответствовали тематике.

В завершение ВИКТОРИНЫ ведущим объявляется сумма баллов, которую набрал каждый отряд по возрастанию. Подводя итоги игры, важно подчеркнуть, что главная победа сегодня – это знакомство с миром науки, который может стать делом жизни для кого-то из ребят.

Рекомендации по подготовке:

- следует организовать расстановку мебели в зале таким образом, чтобы отрядам было удобно обсуждать ответы.

10 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ИСКУССТВО»

Задачи:

- обогащение опыта взаимодействия с материальной и духовной культурой;
- знакомство с различными видами творческой деятельности;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение города	Смотри 6 день. В этот день целесообразно организовать экскурсию в музей или просмотр спектакля в соответствии с направлением творчества и культуры «Создавай и вдохновляй!»
Ярмарка «Город мастеров» (общелагерное дело)	Представляет собой открытое пространство для индивидуального свободного перемещения между постоянно работающими творческими станциями. Для организации работы станций следует привлекать самих ребят (2–3 человека от отряда на станцию). Количество площадок определяется исходя из понимания достаточности, насыщенности вариантов активности для всего лагеря. Вариантами станций могут быть музыкальные и песенные конкурсы, создание фигурок оригами, танцевальные батлы, игры на ловкость и внимательность, создание рисунков по трафаретам, оригинальные техники рисования. Общая атмосфера мероприятия и содержание самих площадок должны соответствовать образу городской площади с лавками и представлениями творцов (мастеров). В завершение мероприятия отряды оцениваются по количеству жетонов (билетиков, денежных единиц), заработанных их станциями у посетителей

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Ярмарка «Город мастеров»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря, желательно имеющая условные ограничения (площадь, стадион, аллея).

Ведущий приветствует участников на площади (аллее), сразу погружая их в атмосферу городского творческого праздника. В этой игровой модели участники – это горожане, которые съехались на ярмарку, чтобы принять участие в празднике. Ведущие площадок – артисты и художники, которые приехали, чтобы поделиться своим творчеством и заработать с помощью любимого искусства.

Для создания атмосферы праздника можно подготовить творческий номер. Он может быть подготовлен стажерами (старшеклассниками), творческим коллективом образовательной организации или самими участниками, занимающимися в учреждениях дополнительного образования. Это может быть зажигательный танец с акробатическими элементами, использованием зрелищных атрибутов (обручей, тканей, мячей). Номер должен поддерживать атмосферу городского праздника, выступления уличных артистов.

Ведущий объясняет правила ярмарки: у каждого посетителя городской площади есть набор купюр в 1, 5, 10, 15 и 20 денежных единиц, которые необходимо будет отдать организаторам площадок. Само посещение площадок – бесплатно, но в последние 10 минут их работы участникам нужно будет определиться с личным рейтингом станций и раздать организаторам свои купюры (чем больше понравилась площадка – тем больше ей платим). Итоги между отрядами будут подводиться по сумме заработанных денежных единиц. Чтобы избежать ситуации, когда каждый участник будет оставлять купюры только своему отряду, можно сделать разные купюры для каждого отряда (писать на них его название). Тогда «свои» денежные единицы в подсчете суммы учитываться не будут.

Площадки организуют представители всех отрядов, включая педагогический, по 2–3 человека. Их задача – продумать интерактив, услугу или создание творческого продукта, которые займут посетителей на 5–7 минут и позволят познакомиться с одним из видов творческой деятельности.

Варианты площадок: создание оригами, быстрых шаржей, экспресс-обучение игре на гитаре или любом другом музыкальном инструменте, проверка диапазона вокальных способностей, мастер-класс по квиллингу, плетению фенечек, колец из бисера, разучивание танцевальных трендов и другие.

В течение основного времени мероприятия все остальные члены отрядов, не задействованные в организации площадок, в свободном режиме индивидуально или небольшими группами перемещаются по территории, посещая станции.

За 10 минут до окончания основной части мероприятия ведущий объявляет о начале сбора денежных средств на «поддержку мастеров». В это время участники подходят к понравившимся станциям и дарят свои купюры организаторам.

После окончания основного времени все вновь собираются вместе для подведения итогов. Пока ведется подсчет заработанных средств, на сцене можно организовать демонстрацию результатов работы некоторых станций: показ рисунков, исполнение общего танца или песни. Завершается событие награждением победителей.

Рекомендации по подготовке:

- во время подготовки отрядов к мероприятию необходимо оперативно собирать информацию о содержании площадок, чтобы избежать повторений;
- несмотря на ограниченное количество ведущих площадки, в ее подготовке может принимать участие весь отряд;
- в зависимости от количества участников смены каждый отряд может готовить по 1–3 площадкам.

11 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ИСКУССТВО»

Задачи:

- знакомство с современными направлениями искусства;
- реализация творческих способностей участников смены;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Фото-кросс «Творческий маршрут» (отрядное дело)	Данная активность предполагает выполнение отрядами фотозаданий, объединенных общей тематикой или содержанием кадра.

Название события дня	Краткое описание
	Задания, определяющие тему фотографии или описывающие ожидаемый результат, должны быть составлены таким образом, чтобы участникам требовалась специальная подготовка к каждому кадру. Это может быть поиск определенного пространства, поиск или создание атрибутики, договоренности с определенными людьми и т.д. Такое активное перемещение и позволяет называть эту форму воспитательной работы кроссом.
Концерт талантов «Летняя классика» (общелагерное дело)	Концертная программа, предназначенная для демонстрации участниками своих актерских, вокальных, музыкальных и хореографических данных. Кроме готовых индивидуальных номеров и выступлений творческих коллективов можно давать задание отрядам подготовить свой массовый творческий номер (танец, песня, театральная зарисовка). Также концерт может дополняться инструментальными номерами, поэтическими и другими выступлениями.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Фотокросс «Творческий маршрут»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место и территория лагеря.

Давать старт мероприятию лучше всего на отрядном месте. Там можно в спокойной атмосфере познакомить всех членов отряда с полученным заданием. Погружение в фотокросс можно оформить в виде указа Правителя, который вожатый вслух прочитает для отряда.

Текст указа: Глубокоуважаемая гильдия «Архитекторов Завтра»! Наш город с каждым днем становится все прекраснее, благодаря вашим стараниям. Но в последнее время я начал плохо спать – переживаю, что жители моего города окажутся не такими талантливыми, как вы. А вдруг они совсем не знакомы с творчеством и не смогут оценить красоту нашего города? Пожалуйста, помогите мне познакомить горожан с искусством.

Дальнейшие пояснения вожатый может давать своими словами, передавая задачу, стоящую перед отрядом. Цель отряда – сделать фотографии, которые бы иллюстрировали 10 видов искусства:

– архитектура;

- декоративно-прикладное искусство;
- изобразительное искусство;
- фотография;
- музыка;
- вокал;
- литература;
- театр;
- кино;
- хореография.

К перечню видов искусства добавляются требования к самим фотографиям:

- на фотографии обязательно должен присутствовать атрибут, связанный с данным искусством;
- на фотографии должно быть показано, как люди создают или демонстрируют вид искусства;
- каждая фотография должна быть сделана в новой локации;
- на фотографии должно присутствовать не менее 10 членов отряда.

Данные списки тем и правил лучше всего распечатать и передать отрядам на карточках, чтобы они могли сверяться с ними по ходу фотокросса.

После того как члены отряда поняли свое задание, можно обсудить стратегию, основные идеи, порядок выполнения. Затем переходить непосредственно к расстановке и созданию кадров.

В завершение мероприятия отряды отправляют фотографии одному организатору, чтобы на одном из следующих общелагерных мероприятий продемонстрировать их на проекторе или опубликовать в социальных сетях. После публичной демонстрации фотографий следует награждение победителей за самое точное выполнение требований и творческий подход к исполнению.

Рекомендации по подготовке:

- желательно, чтобы в течение фотокросса в кадре успели побывать в равной степени все члены отряда, за исключением тех случаев, когда ребенок сам отказывается фотографироваться, выбрав для себя другую роль в подготовке;
- чтобы процесс создания фотографий не был излишне сумбурным, следует договариваться, разделять поручения, заранее направ-

ляя часть детей на подготовку необходимых ресурсов для следующего кадра.

2. Концерт талантов «Летняя классика»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Основное наполнение концертной программы – творческие номера от участников смены. В зависимости от их количества можно предусмотреть один из двух вариантов представления выступающих.

Вариант 1. Классический формат концерта с ведущими-конферансье, которые произносят вступительные слова к номерам и объявляют их названия. В качестве подводящей речи можно говорить интересные факты о виде искусства, конкретном произведении или исполнителях.

Вариант 2. Театрализованные связки между номерами. В данном случае уместно взять за основу такой сюжет, который предполагает включение разнообразных, не связанных тематически номеров. Например, это может быть путешествие главных персонажей по сказкам, книгам, детским снам, стране воображения, эмоциям. Развитие сюжета, наличие кульминации и конфликта при этом не обязательно, главное, завершить историю позитивной жизнеутверждающей моралью. Сюжетный формат связок не предполагает объявление номеров, поэтому выступающих следует предупредить о порядке своего выступления и необходимости заранее к нему подготовиться. Для экономии времени, отведенного на концертную программу, после связки может идти 2–3 номера подряд, объединенных общей темой или настроением.

В завершение праздника организуется награждение лучших исполнителей и номеров, выбранных членами жюри. Итоги могут быть подведены по следующим номинациям: гран-при, лучший отрядный номер, лучший театральный номер, лучший танцевальный номер, лучший вокальный номер, лучший музыкальный номер, лучший номер оригинального жанра, лучший дебют, лучший дуэт, лучшее соло, открытие дня.

Рекомендации по подготовке:

- за 1–2 дня до праздника необходимо начать сбор заявок на выступления и обеспечить репетиции участников;
- для повышения качества концерта рекомендуется расположить порядок номеров таким образом, чтобы чередовались виды испол-

нительского искусства; начало и завершение концерта, как правило, усиливают самыми качественными и массовыми номерами. Если среди ребят есть участники проекта «Школьная классика», то их выступление может стать открытием мероприятия, – так опытные конкурсанты зададут тон качественных выступлений.

12 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЗАБОТА»

Задачи:

- приобщение к социально значимой деятельности экологической направленности;
- формирование ценностного отношения к природе и ресурсам Земли;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Мастер-класс «Первая помощь Первым»	Мастер-класс по оказанию первой помощи можно провести в свободное время или заменить им кружки по интересам. Организаторами мастер-класса могут стать медицинские работники, волонтеры-медики или другие общественные организации, занимающиеся спасением людей. Для младших школьников мастер-класс лучше всего проводить в формате «вертушки» – обучающих станций. Каждая такая станция станет точкой для обучения и практики в конкретной ситуации, требующей помощи человеку.
Акция «Чистый город» (Классная встреча) (общелагерное дело)	В данном случае акция понимается как инициатива, действие социально значимого характера. Она может включать в себя сбор перерабатываемых (пластик, бумага) отходов, их сортировку, а также сбор неперерабатываемых отходов (батарейки). Для достижения большего воспитательного эффекта акцию лучше сопровождать просветительскими материалами. Поэтому будет уместно провести «Классную встречу» (смотри 3 день) с экспертами в области охраны окружающей среды.

Название события дня	Краткое описание
Маршрутная игра «Час Земли» (общелагерное дело)	Форма маршрутной игры предполагает перемещение команд от станции к станции по определенному маршруту. В соответствии с заявленной тематикой маршрутный лист может выглядеть как карта мира или иметь абстрактный вид, но тогда названия станций будут обозначать природные богатства планеты. Содержание самих площадок должно знакомить участников с разными возможностями сбережения ресурсов природы и основами разумного потребления. Для того чтобы стимулировать качественное выполнение заданий на площадках, в завершение испытания отряду может выдаваться часть общего рисунка или текста. Так, сюжет игры может предполагать сбор артефактов, секрета или волшебного предмета, который поможет восстановить природные богатства Земли.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Акция «Чистый город»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная площадка лагеря, актовыв зал.

Основная цель мероприятия – включение детей в непосредственную экологическую активность. Поэтому с самого утра, приходя на территорию лагеря, дети могут сдавать в специально отведенное место принесенные из дома батарейки, макулатуру или пластик.

Начать мероприятие можно с демонстрации объема собранного участниками и сотрудниками вторсырья. Также детям будет важно узнать, сколько деревьев от вырубki поможет спасти этот сбор, какую площадь земли от вредных захоронений и т.д.

Для повышения значимости участия в подобных акциях для детей можно провести дискуссию, короткий мастер-класс в рамках «Классной встречи». В качестве гостя можно пригласить известного эко-активиста, сотрудника природоохранной организации, представителя общественной организации экологической направленности, руководителей и авторов экологических проектов региона. Дети смогут напрямую пообщаться с экспертом и узнать о его экологических привычках, которые каждый сможет применять в своей жизни.

В завершение акции лучше предусмотреть публичную передачу собранных отходов для дальнейшей переработки в специальную организацию. Так дети своими глазами увидят значимость проделанной работы, а акция приобретет завершённый смысл.

2. Маршрутная игра «Час Земли»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

Завязка мероприятия должна настроить участников на важность серьёзного отношения к сохранению своей планеты. Согласно игровому замыслу смены, дети – это Архитекторы Завтра, а значит, должны позаботиться о сохранении красоты Земли для следующих поколений, научиться самим и научить других, как правильно поддерживать и приумножать богатство планеты. Качественное выполнение заданий на станциях маршрутной игры стимулируется дополнительной задачей – каждый отряд должен собрать на станциях элементы своего рисунка. На рисунках могут быть изображены ценные ресурсы Земли или растения (животные) из Красной книги своего региона.

После погружения в тематику и постановку игровой задачи отрядам выдаются маршрутные листы с порядком прохождения станций и сообщаются основные правила передвижения, времени станций. Возможно ввести специальный звуковой сигнал, обозначающий время на переход между станциями.

Станция «Вода». Ведущий демонстрирует участникам физические опыты с водой, объясняет их и просит повторить.

Станция «Растения». Детям необходимо вспомнить как можно больше песен, в которых упоминается какое-либо растение, и пропеть эти фрагменты.

Станция «Животный мир». По материалам Красной книги детям задаются вопросы с 4 вариантами ответов, в которых дети должны угадывать внешний вид животных, их названия, интересные факты об их образе жизни.

Станция «Береги природу». Детям показывается рисунок или дается рассказ, которые иллюстрируют опасное поведение на природе. Задача отряда – указать на все ошибки героев.

Станция «Воздух». Ведущий зачитывает реальные и выдуманные факты об атмосфере Земли, воздухе, дыхании человека, а участники должны угадать, где правда, а где вымысел.

Станция «Энергия». Участником необходимо перечислить как можно больше правил бережного использования ресурсов Земли в быту и нарисовать к ним «указатели» правильного поведения.

Станция «Человек». Ведущий называет отряду экологичные привычки человека, которые могут касаться как заботы об окружающей среде, так и заботы о своем здоровье. Задача отряда – пантомимой изобразить названные привычки.

В завершение каждой станции дети получают один из элементов своего рисунка и памятку по бережному отношению и правилам поведения в соответствии с темой станции.

После прохождения всех станций отряды вновь собираются вместе для подведения итогов. Представители от каждого отряда выходят на сцену и демонстрируют рисунки, которые им удалось собрать. Здесь можно включать записанные заранее аудиодорожки с краткой информацией о каждом рисунке, чтобы добавить познавательный элемент. Если маршрутная игра предполагала оценивание отрядов на станциях, то в финале происходит награждение отрядов.

13 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ЗАБОТА»

Задачи:

- расширение кругозора в контексте истории своего региона и страны;
- формирование ценностного отношения к служению отечеству;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Кружки по интересам	Смотри 5 день.
Выход в учреждение города	Смотри 6 день. В рамках направления рекомендуется посетить военно-исторический музей или выставку для погружения в направление деятельности по исторической памяти и патриотическому воспитанию «Служи отечеству!»

Название события дня	Краткое описание
Трибуна «Хранители истории» (общелагерное дело)	Формат мероприятия «трибуна» можно описать как объединение патриотического митинга у памятного символа боевой славы и свободного микрофона, когда каждый желающий может поделиться своими чувствами, выразить сопричастность к историческому прошлому, поделиться семейной историей или продекламировать подходящие к тематике стихотворения или прозу.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Трибуна «Хранители истории»

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – городское пространство, площадка у места боевой славы, памятного знака военных лет, мемориала «Вечный огонь» или др.

В начале мероприятия необходимо построить отряды у памятного места для того, чтобы всем участникам было видно друг друга и символ истории, у которого они собрались.

Вначале слово берет ведущий для того, чтобы рассказать основные правила поведения на подобном мероприятии (не кричим, говорим спокойно, не бегаем по территории, с уважением относимся к этому месту, символу памяти; ничего не портим, а если надо – поправляем, убираем мусор; внимательно слушаем говорящего; если захотелось поддержать выступающего, можно аплодировать, но без выкриков и оваций).

Затем слово передается первому выступающему. Его задача – рассказать участникам о создании и значении памятного места, которое посетил лагерь, его авторе, событиях, связанных с его появлением. Это может сделать как педагог, так и активист Движения Первых.

Также на одно из выступлений у «трибуны» можно пригласить гостя (волонтера Победы, ветерана, члена семьи ветерана войны) для того, чтобы он поделился своим ценностным отношением к данному мемориалу, его смысловым наполнением.

Затем участники могут самостоятельно брать слово. Чтобы избежать нарушения дисциплины, следует договориться, что желающие выступить молча делают полшага вперед. Так они молча дадут знак ведущему, что ожидают очереди выступить.

Выступления участников могут носить как импровизационный характер (когда ребенку захотелось поделиться семейной историей, рассказать о каком-либо историческом факте, связанным с общей темой, прочитать стихотворение, которое когда-то учил на патриотическое мероприятие) или быть заранее подготовленными (когда педагог заранее предложил детям подумать над выступлением и подготовиться). Также на мероприятии допустимо исполнение сольных или коллективных песен.

В завершении уместно использовать минуту молчания, посвятив ее памяти тех, кому посвящен мемориал и тех, о ком сегодня говорилось «с трибуны».

Рекомендации по подготовке:

- необходимо заранее подумать о таких элементах посещения памятного места, как возложение цветов или зажигание свечей.

3 этап – самореализации (14–19 дни смены)

14 ДЕНЬ СМЕНЫ – «БЫТЬ С РОССИЕЙ»

Задачи:

- формирование патриотического сознания и любви к своей стране через знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повышение интереса к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- создание условий для формирования навыков общения и толерантности через участие детей в совместной деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка «Это моя Россия» (общелагерное дело)	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на включенное участие каждого ребенка в события дня «Быть с Россией», знакомство с программой дня. Содержательная часть линейки должна отражать значимость истории, культуры и государственных символов страны, творческие номера – создавать позитивный образ патриота.

Название события дня	Краткое описание
Акция «Письмо другу» (отрядное дело)	Предполагает написание детьми писем участникам других профильных смен Движения Первых с их последующей передачей. Для этого следует организовать получасовое отрядное дело, которое начнется с разговора о ценностях и миссии Движения Первых, общей информации о флагманских проектах и летних программах. Дети должны понимать, для кого будут предназначены их письма. Так как речь идет о младших школьниках, можно заранее подготовить список вопросов или тем, о которых можно написать в письме. Дети, которые плохо владеют письмом, могут нарисовать рисунок, а подпись к нему продиктовать стажерам. Такая акция позволит участникам почувствовать себя частью большого сообщества сверстников и единомышленников.
Классная встреча (общелагерное дело)	См. день 5. В качестве гостя можно пригласить представителя власти, историка, представителя государственных или общественных организаций патриотической направленности.
Ярмарка «Единство в многообразии» (общелагерное дело)	Форма проведения ярмарки предполагает свободное перемещение участников между станциями. В данной программе важным элементом является самостоятельная подготовка отрядами таких станций, раскрывающих колорит национальных культур России. После совместной разработки содержания станции в отряде выбирается микрогруппа, которая будет ее проводить. Остальные члены отряда становятся посетителями станций других отрядов. Возможно продумать смену микрогруппы ведущих станции во время мероприятия, чтобы вовлечь в организаторскую деятельность других членов отряда.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка «Это моя Россия»

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь лагеря (спортивное поле).

Ведущий: Лагерь, внимание! Торжественная линейка, посвященная тематическому дню «Быть с Россией», объявляется открытой.

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

Звучит гимн Российской Федерации.

Ведущий: Вольно!

Слово для приветствия передается гостям торжественной линейки (начальнику лагеря, представителю регионального отделения Движения Первых, ветеранам и др.).

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

Дети: Да!

Ведущий: Отлично! Давайте начнем с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Ее территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает ее культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, начиная от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, ученых и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

Музыкальный номер, посвященный природе страны (танец или песня, подготовленные участниками смены).

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

будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

Творческий номер, подготовленный участниками смены (уместно использовать стихотворение о флаге).

Ведущий: Сейчас каждый из вас может загадать ваше заветное желание, и оно обязательно сбудется. Для этого поднимите ваши руки наверх и закройте глаза.

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

Танцевальный флешмоб, подготовленный стажерами, который легко могут повторять дети.

В завершение торжественной линейки ведущий может разучить с детьми короткую речовку по теме линейки, чтобы хором ее проговорить. После завершения линейки отряды покидают площадку под музыкальное сопровождение.

2. Акция «Письмо другу»

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – отрядное место.

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

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

Старт акции может быть дан для участников смены на линейке, а сам процесс написания писем – в отрядных местах.

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

3. Ярмарка «Единство в многообразии»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная территория лагеря.

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

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

В завершение мероприятия следует пригласить на сцену всех участников, которые проводили станции и поощрить их. Если имеется возможность использования различных костюмов, в завершение ярмарки приветствуется дефиле участников. В финальной речи ведущий может еще раз обратить внимание ребят на то, как интересна культура каждого народа и как важно относиться к ней с уважением.

Пример одной из станций, посвященной Костромской области.

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

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

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России, Кострома – родина Снегурочки, Кострома – кинематографическая, Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте отгадайте, как зовут жителей у нас: костромич, костромчанин или костромянин? (правильный ответ: костромич).

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

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 заповей.

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;
- отдайся (отдайсь) – отойди;
- катулька – накатанный тротуар, ледянка;
- 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;
- позобать – поест, а зазобался – подавился;
- сгоношить – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать;
- торгаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

15 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- индивидуальное определение участниками приоритетного направления самореализации в рамках профильной смены Движения Первых;
- формирование ориентации на физкультурно-оздоровительное содержание досуговой деятельности;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	В первый день работы тематических направлений на утренней линейке нужно выделить время на то, чтобы каждый участник смены определился с направлением последующий самореализации. Для этого педагоги, курирующие работу, презентуют содержание ожидаемой деятельности. Мастер-классы реализуются по тематическим направлениям смены для смешанных групп, состоящих из участников, самостоятельно выбравших направлений Для каждого - разработан цикл из 5 мастер - классов по 30 минут (см. раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»).
Работа тематических направлений	На первой встрече направления следует выделить время на знакомство участников, определение ожидаемых результатов совместной деятельности, постановку индивидуальных целей, выбор идеи будущей презентации работы (проектного продукта). Ежедневная продолжительность работы направления – 60 минут.
Спортивный турнир (<i>общелагерное дело</i>)	Представляет собой спортивный праздник с перечнем состязаний спортивных команд отрядов в различных направлениях физической активности. Такими состязаниями могут быть эстафеты, выполнение нормативов, командные виды спорта. Чтобы дело получилось по-настоящему ярким и интересным, рекомендуется подбирать такие виды состязаний, которые обладают большей зрелищностью и не занимают много времени.

Название события дня	Краткое описание
	Еще лучше, если выбранные соревнования позволят спортсменам проявить различные физические качества – силу, ловкость, выносливость, гибкость, меткость и т.д.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Спортивный турнир

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная спортивная площадка или спортивный зал.

Перед началом мероприятия каждый отряд выбирает свою спортивную команду. Силы команд необходимо уравнивать по половому составу и количеству участников. Дети, которые не принимают участие в соревнованиях по группе здоровья, становятся болельщиками.

Спортивный турнир начинается с построения команд, их переклички. Затем ведущий в приветственной речи обозначает тематику турнира. Она может быть связана с игровым замыслом смены и представлять собой, например, турнир соседних городов за звание столицы вымышленного государства. Также в зависимости от периода проведения смены турнир может быть приурочен к государственным праздникам, памятным датам или актуальным событиям страны и региона. Основная задача завязки мероприятия – мотивировать участников на честное и спортивное соперничество в предстоящих активностях. Духом соревновательности должны проникнуться и зрители турнира, для чего можно устраивать отдельные конкурсы на определение лучших болельщиков.

Варианты спортивных состязаний:

- перетягивание каната;
- эстафеты в формате «веселые старты» со спортивным инвентарем;
- подтягивания на низкой перекладине;
- дартс;
- наклон вперед из положения стоя;
- метания мяча;
- прыжки в длину и другие.

По состязаниям, выполняемым индивидуально, результаты подводятся исходя из суммы баллов, заработанных каждым членом коман-

ды. Для оптимизации времени, отведенного на мероприятия, некоторые виды соревнований можно предлагать только девочкам или только мальчикам и проводить одновременно.

После завершения основного времени спортивного турнира команды приглашают занять места на скамейках. Судьи подсчитывают баллы, заработанные командами, и выбирают, каких болельщиков поощрить за активность. В это время рекомендуется использовать *творческий номер*.

Затем судьи объявляют результаты состязаний, награждают победителей, а ведущий благодарит спортсменов и прощается с участниками, завершая сюжетную линию турнира.

Рекомендации по подготовке:

- организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и приглашении медицинского работника.

16 ДЕНЬ СМЕНИ

Задачи:

- приобщение участников к культуре малой родины и страны с использованием воспитательных возможностей инфраструктуры города;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических направлений	Содержание работы сводных команд по подготовке итогового творческого продукта должно включать коллективное целеполагание, планирование, подготовку необходимых ресурсов и репетиции. Педагогу, курирующему деятельность, важно реалистично оценить имеющиеся материальные, человеческие и временные ресурсы для того, чтобы грамотно распределить время подготовки.

Название события дня	Краткое описание
	Не только итоговый результат, но и процесс совместной деятельности по подготовке должен приносить удовольствие детям, отвечать их интересам и потребностям.
Выход в учреждение города	Смотри 6 день. Так как на этапе самореализации план-сетка не предусматривает тематических дней, то формат культурно-просветительского выхода можно приурочить к государственным праздникам, памятным датам, значимым событиям города и региона, а также соотнести с запросами и интересами детей.

17 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- стимулирование познавательной активности участников;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических направлений	Смотри 16 день.
Интеллектуальная игра «Морской бой» (общелагерное дело)	Форма интеллектуальной игры представляет собой классическое мероприятие, построенное на соревновательности отрядов за счет своих знаний и эрудиции. Для повышения интереса участников к игре можно вводить дополнительные правила из других популярных игр, в данном случае – «морской бой». Отряды становятся экипажами кораблей и зарабатывают право на «выстрел» по кораблям противника своим правильным ответом в интеллектуальной игре.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Интеллектуальная игра «Морской бой»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Ведущий приветствует отряды – экипажи кораблей, путешествующих по морям в вымышленном государстве. Сюжетная завязка, объясняющая причины соперничества, может быть такой:

«Каждый из ваших отрядов – экипаж торговых кораблей, доставляющих товары между соседними государствами. Недавно каждому из экипажей пришло письмо от Правителя, в котором говорится, что среди вас оказались не совсем честные торговцы. Какие-то из экипажей начали воровать товар у других кораблей. Такие обвинения вызвали сильный гнев среди всех моряков и тогда вы решили, что объявите друг другу войну и будете при каждом удобном случае топить корабли, нагруженные товаром, пока виновные не сознаются».

Затем отрядам следует объяснить основные правила игры. По правилам «морского боя» каждый экипаж располагает на листе 10×10 клеточек (лучше использовать большой формат А1 или А2, закрепив их на досках или флипчартах) свои корабли: 1 – четырёхпалубный, 2 – трехпалубных, 3 – двухпалубных, 4 – однопалубных. Далее по жребию каждому экипажу достается название их соперника, то есть того экипажа, чьи корабли будет подбивать отряд. Каждому экипажу по очереди ведущий будет задавать вопрос интеллектуальной игры. Если отряд ответил неверно, то ход переходит к следующему отряду. Если отряд ответил верно, то он имеет право на один «выстрел» по своему сопернику. Случаи попадания и промаха решаются по правилам «морского боя». Неотгаданные вопросы не передаются другим отрядам. Ведущий просто называет правильный ответ сам. Время на обдумывание ответа – 30 секунд. По итогам игры победит тот отряд, чьи корабли лучше всего сохранятся.

Для удобства участия места для отрядов лучше расположить небольшими группами по 2–3 ряда по кругу. А флипчарты или стенды, на которых располагаются игровые поля экипажей, повернуть лицевой стороной из круга, но так, чтобы экипажам было удобно смотреть на свои поля.

После объяснения правил отрядам дается время на расстановку кораблей. Далее проходит жеребьевка соперников, а ведущим объявляется, в каком порядке будет переходить ход между отрядами (удобнее всего передавать ход последовательно, по часовой стрелке).

Основное игровое время отряды получают вопросы, дают на них ответы и совершают «выстрелы». В данном случае у вопросов не обяза-

тельно должны быть тематические категории. Но по желанию организаторов каждый новый круг может начинаться с новой темы.

По завершении отведенного времени (важно закончить полный круг, чтобы все команды были в равных условиях) подсчитываются потери кораблей и награждаются победители. Для завершения сюжетной линии на позитивной ноте можно чтобы ведущий зачитал новое обращение от Правителя. В нем может говориться о том, что активные действия экипажей напугали преступников и вынудили сдаться. А всем участникам битвы полагается компенсация за утерянны́е товары из казны Правителя.

Рекомендации по подготовке:

- для большего погружения в тему игры отряды можно предупредить заранее, чтобы они подготовили отличительные символы (эмблемы, значки, эполеты) своего экипажа;
- в случае значительной возрастной разницы между отрядами вопросы в сценарии ведущего можно разделить в соответствии со способностями участников;
- для экономии игрового времени отряды могут заранее решить, каким образом расположат свои корабли, и принести на игру свою схему, которую останется просто перенести на большой формат.

18 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- формирование ценностного отношения к культуре и истории своего региона;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических направлений	Смотри 16 день.
Игра-путешествие «Городские легенды» (общелагерное дело)	Игра-путешествие представляет собой передвижение отрядов по обозначенному маршруту и выполнение игровых заданий.

Название события дня	Краткое описание
	Важным элементом данного мероприятия является самостоятельная подготовка станций игры отрядами. Каждому отряду выдается название известного в городе места, здания, архитектурного объекта или памятника, его изображение и краткое описание. Задача отрядов – сочинить правдоподобную легенду об этом объекте, которая бы привлекала внимание туристов и горожан. После подготовки станции 2-3 человека от отряда остаются на площадке, чтобы презентовать свою легенду другим отрядам. Остальные члены отряда становятся путешественниками и знакомятся с другими легендами

Сценарные планы ключевых событий дня

1.Игра-путешествие «Городские легенды»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядные места.

До начала мероприятия отряды получают задание по подготовке своей городской легенды. Подготовку станции можно разделить на три блока: сочинение самой легенды, оформление станции, подготовка интерактивных заданий для посетителей. Задания могут быть связаны с историческим контекстом легенды (попытать сделать что-то «как в старину»), с мифическим содержанием легенды (попытать и убедиться, что без волшебства не совершить подвиг главного героя), с современным ритуальным использованием объекта (прошептать желание, заплести косичку из лент, сложить бумажного журавлика). Чтобы игра-путешествие состоялась, следует четко обозначить временные ограничения на проведение станции в 5–7 минут (в зависимости от количества отрядов).

Организаторами заранее готовятся маршрутные листы для отрядов, последовательно ведущие их от одного отрядного места к другому. Первой станцией для отрядов можно сделать их отрядное место. Так у ребят, презентующих легенду, будет возможность отрепетировать свое выступление и получить подсказки. На маршрутных листах можно предусмотреть свободное поле рядом с каждой станцией для записи самого

интересного факта. Так отряды будут больше вовлечены в знакомство с новыми легендами.

Для данного мероприятия общий сбор вначале необязателен. Сюжетную завязку к мероприятию можно озвучить на утренней линейке вместе с заданием. Например, она может заключаться в том, чтобы научить архитекторов не только строить здания, но и наполнять их жизнью, историей, характером на примере знакомых объектов. Маршрутные листы с временем начала станций позволят отрядам самостоятельно организовать путешествие по маршрутам.

После прохождения всех станций и заполнения маршрутных листов дети могут вновь вернуться на свои отрядные места. Там педагог организует обсуждение услышанных легенд и обмен впечатлениями о станциях. Важно отдельное внимание уделить детям, проводящим отрядную станцию, узнать об их удовлетворенности проделанной работой, связанных с этим переживаниях.

Для подведения итогов и присуждения призовых мест оценочный лист могли заполнять сами педагоги, сопровождая отряды по станциям. Отдельную номинацию можно присудить за зрительские симпатии по итогу внутриотрядных обсуждений. Публичное награждение победителей провести на следующем общелагерном мероприятии или на утренней линейке в следующий день.

Рекомендации по подготовке:

— ведущих станции можно заменять в течение мероприятия. В-первых, это позволит самореализоваться в организаторской деятельности большему числу ребят, во-вторых, даст возможность младшим школьникам отдохнуть при наличии большого количества отрядов;

— при подготовке педагогу следует мягко направлять детские идеи о легендах в гуманистическое ценностно-ориентированное русло.

19 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- обеспечение эмоционально насыщенного завершения основного периода смены;
- формирование опыта продуктивного участия в коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-классы «Первые в деле!»	Смотри раздел «Цикл мастер-классов «Первые в деле!»
Работа тематических направлений	Завершающий день работы направлений предполагает, что на итоговом занятии пройдет генеральная репетиция планируемых выступлений, пройдут последние приготовления. Последние 20 минут занятия педагог, работавший с группой, должен подвести содержательный итог совместной деятельности, обратить внимание на те знания и навыки, которые приобрели ребята. Также важен эмоциональный итог. Педагогу следует поблагодарить детей за проявленные положительные качества, выразить уверенность в успехе их выступления.
Музыкальная игровая программа (общелагерное дело)	Традиционная форма воспитательной работы стартинейджер представляет собой конкурсную программу, включающую индивидуальные или отрядные танцевальные конкурсы. Такая программа может быть реализована без определенной тематики и соревновательных элементов. Тогда активность детей будет обеспечиваться интересным для них музыкальным наполнением и атмосферой праздника. При желании музыкальную программу можно сделать тематической и провести её в формате вечеринки представителей разных видов искусства, артистов цирка, спортсменов, сказочных персонажей, которые борются за звание самой зажигательной и яркой команды.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Музыкальная игровая программа

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

В начале мероприятия участники собираются у сцены, ведущий дает старт танцевальному празднику. Если для него продумана специальная тематика, то отряды должны заранее получить информацию о том, какого образа следует придерживаться. Создать образ можно придумав одинаковые аксессуары из подручных средств или с помощью аквагрима. Но даже если темы нет, в любом случае ведущий создает вначале ат-

мосферу бодрости и веселья, проводит переключку отрядов, рассказывает, чего ожидать от мероприятия.

Для поднятия общего настроения можно использовать игры с залом. Хорошо подойдет массовая танцевальная разминка, которая поможет избавиться от стеснения и включиться в двигательную активность.

Затем начинается основная часть мероприятия, в которой можно использовать различные форматы проведения конкурсов. Опишем три основных:

1. Танцевальные конкурсы для отрядов на сцене. В этом случае на сцену приглашается один из отрядов и ему дается задание импровизационного характера (изобразить танец снежинок на утреннике, народный хоровод, артистов балета, станцевать в парах или тройках, станцевать, как будто отряд снимается в клипе на включаемую музыку). Таким образом каждый из отрядов презентует себя на сцене.
2. Индивидуальные конкурсы на сцене. Для этого на сцену одновременно приглашаются представители всех отрядов и им дается какое-то одно задание (танцевать, как какое-то животное, как космонавт, как пассажир автобуса, не сходя с листка бумаги). Так за свой отряд смогут постоять самые танцующие и активные дети.
3. Танцевальные конкурсы для отрядов в зале. Для этого ведущий со сцены объявляет танцевальные задания, а отряды, стоя в кругах в зале, их выполняют (станцевать самый медленный танец, самый быстрый, самый незаметный, самый тесный, танцевать одними ногами, руками, головой). Благодаря снижению ощущения публичности и одновременности выполнения заданий смогут вовлечься даже самые скромные ребята.

Разные форматы конкурсов можно использовать в любом количестве и последовательности. Также между самими конкурсами можно давать время (1–2 песни), чтобы дети потанцевали в зале в свое удовольствие, как они хотят.

Финалом музыкальной программы может вновь стать массовый танец. Для этого можно включить видео –детскую танцевальную разминку или игру Just Dance, за которыми можно повторять. Также отличным вариантом может стать самая любимая танцевальная разминка, которую дети хорошо выучили за время смены, или яркий

танцевальный номер стажеров, за которым дети тоже с удовольствием будут стараться повторять.

В завершение мероприятия ведущий или просто благодарит всех участников за танцевальный вечер, или награждает отряды за победу в номинациях в соответствии с заявленной тематикой. В таком мероприятии сложно выбирать победителей, так как нет четких критериев для такого самовыражения детей. Поэтому лучше сделать так, чтобы каждый отряд ушел со своей номинацией.

4 этап – завершение деятельности (20–21 дни смены)

20 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- обеспечение индивидуального планирования дельнейшего участия детей в деятельности Движения Первых;
- содержательное подведение итогов деятельности тематических направлений.

Название события дня	Краткое описание
Презентация флагманских проектов Движения Первых (общелагерное дело)	В соответствии с целями программы в заключительный период смены необходимо презентовать для участников ближайшие события и проекты Движения Первых, в которых они могут принять участие. Так как в течение смены дети узнавали и проявляли себя в различных направлениях деятельности, то и в презентации следует обращать внимание на разнообразие направлений. Важно обратить внимание детей на возможности индивидуального (семейного) участия в проектах, а также в составе первичного отделения. В завершение презентации можно предоставить слово руководителю первичного отделения той образовательной организации, на базе которой проходит смена. Педагог сможет рассказать о деятельности детского коллектива в течение прошлого учебного года и ближайших планах.

Название события дня	Краткое описание
	В формате «равный-равному» в презентации могут участвовать и активисты, лидеры первичного отделения Движения Первых. Краткий итог презентованной информации рекомендуется раздать детям в виде памяток или переслать родителям участников смены. Продолжительность – 45 минут.
Отрядное время «Письма в завтра», диагностика №2 (отрядное дело)	Сбор отряда, который позволит подвести содержательные итоги смены на индивидуальном и коллективном уровне. Лучше всего начать сбор с итоговой диагностики, результаты которой позволят оценить эффективность проведенной смены для детей. Проведение диагностики до коллективного обсуждения целесообразно тем, что дети будут давать собственные искренние ответы, не подстраиваясь под мнение большинства. Само обсуждение итогов можно построить в соответствии с этапами смены: 1. Какое событие больше всего сплотило наш отряд? Когда вы поняли, что стали настоящей командой? Что вам больше всего нравилось в нашем отряде? 2. Какие мероприятия запомнились вам больше всего? Какой квартал (тематический день) был для вас самым интересным? Какой был самым полезным? 3. Как вы поняли, в каком тематическом направлении хотите участвовать? Как выбрали свое направление? Что вам больше всего нравилось в нем? Какое занятие стало самым запоминающимся? В каком направлении хотели бы попробовать себя еще? 4. Как вам кажется, вы смогли понять, какое направление подходит вам больше всего? Вам было бы интересно участвовать в других событиях и проектах Движения Первых? Ответы на приведенные в примере вопросы дети могут давать по желанию в формате «свободного микрофона». Скромным детям педагог может лично адресовать некоторые вопросы, чтобы вовлечь в диалог. После коллективного обсуждения каждому ребенку выдается бланк для письма и конверт. Детям предлагается представить, какими они будут в течение нового учебного года, какие качества хотят проявить, что узнать, в чем поучаствовать и т.д.

Название события дня	Краткое описание
	Чтобы детям было проще формулировать мысли, педагог может вывесить опорные вопросы или незаконченные предложения на стенде или доске. Следует помнить, что у первоклассников могут возникнуть сложности с написанием, поэтому педагоги и стажеры могут помогать им, записывая под диктовку детей. После дети заклеивают свои письма в конверты, подписывают их и ставят дату, в которую хотели бы их вскрыть и почитать. Это может быть 1 сентября, окончание первой четверти, день рождения или конец следующего учебного года. Запечатанные конверты можно передать на хранение родителям в последний день смены.
Конкурсная программа «Город Архитекторов» (общелагерное дело)	По форме предполагает презентацию творческих продуктов тематических направлений, которые будут чередоваться с интерактивными заданиями и импровизационными конкурсами. Данная программа важна не только для создания ситуации успеха, предоставления последней возможности проявить себя детям, но и для создания общего мажорного эмоционального тона в завершающие дни смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Конкурсная программа «Город Архитекторов»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Атмосфера мероприятия строится вокруг демонстрации проделанной творческими командами работы и чествования участников смены. Сюжетная составляющая конкурсной программы может иметь вид торжественного заседания во дворце Правителя, на котором архитекторы через свои выступления повествуют о результатах благоустройства города, а он награждает их за труды.

Вариант сценарного плана конкурсной программы:

- выступление направления «Искусство» (инсценировка сказки с музыкальными номерами);
- приглашение всех участников команды на сцену, интерактив «творческое мышление». Участникам дается в руки какой-либо

- предмет (например, вешалка для одежды). Задача участников, передавая предмет друг другу, называть варианты его необычного применения;
- награждение всей команды или индивидуально каждого ее участника;
 - выступление направления «Дружба» (показ ролика по итогам смены);
 - приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «сделай кадр». На проекторе демонстрируются примеры фотографий (например, человек с широкой улыбкой, в необычной позе, с каким-то предметом), которые надо повторить, сделав их прямо сейчас на свой телефон;
 - награждение команды;
 - выступление направления «Открытия» (шоу научных опытов);
 - приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «верю – не верю» (участникам зачитываются необычные факты о человеке, а им надо угадать какие из фактов правдивы);
 - награждение команды;
 - выступление направления «Доброта» (агитбригада о волонтерстве);
 - приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «принеси из зала». Ведущий называет какие-либо предметы (например, кепка, брелок, резинка для волос, шнурок от кроссовки), а участники должны как можно быстрее принести эти предметы из зала;
 - награждение команды;
 - выступление направления «Энергия» (танцевальный фитнес-номер);
 - приглашение участников команды на сцену, проведение интерактива «делай как я». Ведущий зачитывает официальные названия спортивных упражнений и акробатических элементов, а участники должны понять, о каком упражнении идет речь и показать его;
 - награждение команды.

Таким образом, все командные работы будут презентованы и ни один участник смены не останется незамеченным. В завершение праздника слово можно передать Правителю для слов благодарности и воодушевления. Ярким финалом конкурсной программы может стать номер, который уже использовался на мероприятиях и стал хитом смены.

Рекомендации по подготовке:

- важно убедиться, что каждая команда как следует отрепетировала свое выступление, при необходимости выделить время на репетицию в текущем дне;
- на финальную конкурсную программу можно пригласить гостей из числа официальных лиц, например, представителей регионального отделения Движения Первых, а также родителей участников.

21 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- подведение итогов общелагерной системы стимулирования;
- эмоциональное завершение смены в первичных коллективах.

Название события дня	Краткое описание
Акция «Время сюрпризов» (общелагерное дело)	Несмотря на то, что большинство участников смены будут видаться в своем городе, в общих образовательных организациях, на событиях Движения Первых, последний день смены воспринимается как разлука. Поэтому в день расставания ребята стремятся обменяться впечатлениями о смене, договориться о будущих встречах. Во многих лагерях существуют традиции сбора пожеланий друг для друга в блокноты, на обороте отрядной фотографии, сувенирных элементах одежды. Проведение общелагерной акции «Время сюрпризов» будет отличной возможностью для ребят оставить пожелания всем, с кем хотелось бы лично попрощаться, не ограничиваясь своим отрядом. Ребятам можно выложить для общего доступа оставшиеся канцелярские товары или вывесить на видном месте ватманы, на которых можно будет оставлять записи для всего лагеря. Также для этих целей часто устраивают общелагерную почту, вывешивая в отрядных местах конвертики для записок на каждого члена отряда.
Песенный час «Легенды гильдий» (общелагерное дело)	Данное событие должно стать итоговой точкой в общелагерной системе стимулирования. Кроме того, его проведение должно символизировать выход участников из игрового замысла смены и возвращение в свои привычные роли детей, воспитанников.

Название события дня	Краткое описание
	Связующим звеном между беседами о прошедшей смене должны стать любимые песни отрядов, которые они выберут в качестве «гимна прожитой смены».
Отрядное время «До скорых встреч» (отрядное дело)	Завершающий час пребывания в лагере детям лучше всего провести в своем первичном коллективе, отряде для эмоционального завершения совместной деятельности. В течение этого времени важно дать возможность высказаться каждому члену отряда, чтобы он поделился впечатлениями о прожитой смене. Примерный план проведения встречи: 1. Каждый член отряда по очереди отвечает на вопрос: «За что я могу похвалить себя на смене?» 2. Каждому ребенку выдается бумажный самолетик с надписью «спасибо за...». Ребята в свободном режиме подходят к тому, кого хотят поблагодарить, говорят, за что, и дарят свой самолетик. Человек, к которому подошли, дарит свой самолетик взамен и тоже говорит спасибо. Так в течение 5-10 минут дети хаотично перемещаются, обмениваясь благодарностями. 3. Педагог показывает отряду фотографию города Завтра с постройками, нанесенными за смену, и просит каждого по очереди сказать, в каком бы квартале он хотел поселиться и чем бы там занимался, если бы мог перенестись в этот сказочный мир. 4. Педагог раздает ребятам постройки отряда, снятые с системы стимулирования (добавляя дополнительные, если детей в отряде больше), и просит написать доброе пожелание. Затем постройки складываются вместе и ребята случайным образом вытаскивают себе пожелания на будущее от членов отряда. На итоговой встрече не следует усугублять общий печальный тон разговора. Педагогу лучше завершить его на позитивной ноте, обратив внимание ребят на их новые умения, качества и возможности их проявления уже после смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Песенный час «Легенды гильдий»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал или уличная площадка со скамейками.

Для проведения данного мероприятия отрядам заранее предлагается обсудить, каким образом они могут характеризовать себя как коллектив, а затем выбрать песню, которая отражала бы образ их отряда.

В начале мероприятия ведущий говорит вступительную речь, пересказывая игровой замысел смены как древнюю легенду. Его речь должна перенести участников из проживания в вымышленном сюжете в существующую реальность. Затем ведущий передает слово педагогам или стажерам первого отряда, чтобы они также кратко описали особенности жизни своего отряда как притчу о выдающихся мастерах-архитекторах, их подвигах, рыцарских турнирах, городских ярмарках и трапезах. После этого отряд исполняет выбранную ими песню. Таким образом, слово переходит от отряда к отряду.

После того как каждый отряд послушал легенду о своей жизни и исполнил песню, слово вновь передается ведущему. Здесь он должен рассказать о славном будущем знаменитого города Завтра, который строили лучшие архитекторы. Перечисляя достоинства города, можно делать отсылки к положительным качествам ребят, их умениям, которые позволяют городу расцветать.

Долгожданным моментом встречи будет подведение итогов общелагерной системы стимулирования. Зная, что детям важно признание даже незначительных успехов, в процессе награждения следует уделить внимание каждому отряду. Даже команды, набравшие наименьшее количество баллов (построившие меньше всего сооружений), можно отметить за отдельно взятые преимущества: первыми построили свое сооружение в новом квартале, получали призовые места на протяжении 3 дней подряд, собрали одинаковое количество построек всех размеров и т.д. Победителей системы стимулирования будет уместно наградить специальным призом. Таким призом может стать специальное угощение от столовой или памятная сувенирная продукция Движения Первых.

Чтобы завершить дело на приподнятой ноте, можно всем лагерем в орлятском кругу исполнить общую песню, которая успела полюбить ребят за смену, а затем устроить фотографирование отрядов.

Рекомендации по подготовке:

- притчи, которые рассказывают о своих отрядах вожатые, при желании можно заранее записать и включать во время мероприятий их аудиоверсии;
- рекомендуется заранее собрать список планируемых для исполнения песен. Во-первых, это позволит вовремя обнаружить возможные повторения, во-вторых, поможет подготовиться гитаристу или музыкальному работнику, подбирающему минусовки песен.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Афанасьев С.П., Коморин С.В. Чем занять детей в пришкольном лагере или 100 отрядных дел: Методическое пособие. – Кострома: РЦ НИТ «Эврика- М», 1998.

Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – М.: Новая школа, 1994.

Байбородова Л.В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л.В. Байбородова, Л.Н. Серебренников. – М.: Просвещение, 2013.

Байбородова Л.В., Рожков М.И. Воспитательный процесс в современной школе: Учебное пособие. Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1997.

Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005.

Деятельность детских разновозрастных объединений: педагогика каникул: Сборник статей и методических материалов / Сост. Л.С. Ручко, Т.Ф. Асафова, И.Н. Козявина. – [Организация деятельности детских разновозрастных объединений в современных условиях; Практика организации программ деятельности детских разновозрастных объединений в летний период; Методические разработки мероприятий для детских разновозрастных объединений]. – Электронное издание. – Кострома: Костромской областной институт развития образования, 2020.

Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. Учебно-методическое пособие. – 3-е изд., перераб. и исп. – Кострома: КГУ, 2000.

Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981.

Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021.

Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988.

Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов. – М., 2006.

Поляков С.Д. Психопедагогика воспитания. – М: Новая школа, 1996.

Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. – М., Владос, 2002.

Титова Е.В. Если знать, как действовать: разговор о методике воспитания: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1993.

Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. – М.: Просвещение, 1980.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Бланки и инструкции методик коллективообразования

1. Социометрия.

Инструкция: Подпишите бланк: фамилия, имя, отряд, возраст. Ответьте, пожалуйста, на предложенные вопросы. Постарайтесь быть искренним, иначе вся работа потеряет смысл. Обещаем, что результаты будут известны только психологу лагеря и не принесут вам никакого вреда. Отвечая на вопрос, вам необходимо будет выбрать 3 человек из вашего отряда и записать их фамилии в порядке значимости – от самого значимого для вас человека к наименее значимому.

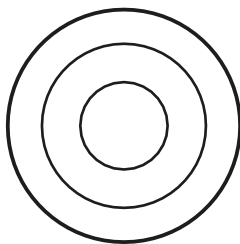
Вопросы:

- 1) кому из своего отряда ты доверил бы свои сокровенные мысли? (в первую, во вторую и в третью очередь);
- 2) кто из вашего отряда лучше всего может организовать мероприятие? (в первую, во вторую и в третью очередь).

Бланк для внесения значений

	Фамилия имя:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
	Эмоциональные выборы (вопрос 1)												
	Деловые выборы (вопрос 2)												

Бланк для отображения результатов



2. Мой отряд.

Инструкция: подпишите имя, фамилию, название отряда. Внимательно прочитайте слова, написанные на бланке. Вам необходимо оценить ваш отряд. Это поможет вам продолжить разговор в отряде о жизни в лагере. Будьте искренними. Если вы считаете, что ваш отряд очень дружный, то ставите знак «+» или галочку в первой графе, под цифрой 2; если вы считаете, что ваш отряд скорее дружный, чем нет, то ставите свой значок во второй колонке, под цифрой 1; если ваш отряд нельзя назвать дружным, но и недружным он не является, то поставьте значок в третьей колонке, под цифрой 0; если отряд скорее недружный, чем дружный, значок должен стоять в четвертой колонке, под цифрой -1; если совсем недружный, под цифрой -2. Таким образом, в каждой строке должен стоять один знак. Такую работу вам необходимо проделать с каждой строкой.

	2	1	0	-1	-2	
дружный						недружный
смелый						трусливый
добрый						злой
приятный						неприятный
серьезный						легкомысленный
активный						пассивный
организованный						разболтанный
настойчивый						ненастойчивый
справедливый						несправедливый
теплый						холодный
сообразительный						несообразительный
инициативный						безынициативный

3. Образное описание стадий развития коллектива по А. Н. Лутошкину:

1 ступень – «Песчаная россыпь». Не так уж редко встречаются на нашем пути песчаные россыпи. Посмотришь – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Подует ветерок – отнесет часть песка, что лежит с краю подальше, дунет ветер посильней – разнесет песок в стороны, пока кто-нибудь не сгребет его в кучу. Бывает так и в человеческих группах, специально организованных или возникших по воле обстоятельств. Вроде все вместе, а в то же время каждый человек сам по себе. Нет «сцепления» между людьми. В одном случае они не стремятся пойти друг другу навстречу, в другом – не желают находить общих интересов, общего языка. Нет здесь того стержня, авторитетного центра, вокруг которого происходило бы объединение, сплочение людей, где бы каждый чувствовал, что он нужен другому и сам нуждается во внимании других. А пока «песчаная россыпь» не приносит ни радости, ни удовлетворения тем, кто ее составляет.

2 ступень – «Мягкая глина». Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким может быть в группе и формальный лидер детского объединения, и просто авторитетный школьник, и классный руководитель или руководитель кружка) этот материал превращается в красивый сосуд, в прекрасное изделие. Но если к нему не приложить усилий, то он может оставаться и простым куском глины. На этой ступени более заметны усилия по сплочению коллектива, хотя это могут быть только первые шаги. Не все получается, нет достаточного опыта взаимодействия, взаимопомощи, достижение какой-либо цели происходит с трудом. Скрепляющим звеном зачастую являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения в основном доброжелательные, хотя не скажешь, что ребята всегда бывают внимательны друг к другу, предупредительны, готовы прийти друг другу на помощь. Если это и происходит, то изредка. Здесь существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются между собой. Настоящего, хорошего организатора пока нет, или он не может себя проявить, или просто ему трудно, так как некому поддержать его.

3 ступень – «Мерцающий маяк». В штормящем море мерцающий маяк и начинающему и опытному мореходу приносит уверенность,

что курс выбран правильно. Важно только быть внимательным, не потерять световые всплески из виду. Заметьте, маяк не горит постоянным светом, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь».

Формирующийся в группе коллектив тоже подает каждому сигналы «так держать» и каждому готов прийти на помощь. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, дружить. Но желание – это еще не все. Дружба, взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже очень частных вспышек. В то же время в группе уже есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители маяка» – актив. Можно обратить внимание и на то, что группа выделяется среди других групп своей «непохожестью», индивидуальностью.

Однако встречающиеся трудности часто прекращают деятельность группы. Недостаточно проявляется инициатива, редко вносятся предложения по улучшению дел не только у себя в группе, но и во всей школе. Видим проявления активности всплесками, да и то не у всех.

4 ступень – «Алый парус». Алый парус – символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, долга. Здесь живут и действуют по принципу «один за всех и все за одного». Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы и авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за коллектив, все переживают, когда кого-то постигнет неудача. Группа живо интересуется тем, как обстоят дела в соседних классах, отрядах, и иногда ее члены приходят на помощь, когда их просят об этом.

Хотя группа сплочена, однако она не всегда готова идти наперекор «бурям», не всегда хватает мужества признать ошибки сразу, но это положение может быть исправлено.

5 ступень – «Горящий факел». Горящий факел – это живое пламя, горячим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за других. Здесь ярко проявляются все качества коллектива, которые характерны для «Алого паруса». Но не только это. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь

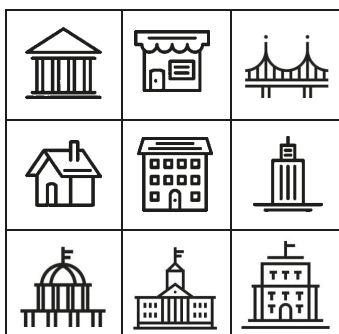
на вершины, спускаясь в ущелья, пробивая первые тропы. Настоящим коллективом можно назвать лишь такую группу, которая не замыкается в узких рамках пусть и дружного, сплоченного объединения. Настоящий коллектив – тот, где люди сами видят, когда они нужны, и сами идут на помощь; тот, где не остаются равнодушными, если другим группам плохо; тот, который ведет за собой, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего пылающего сердца дорогу другим.

Примеры оформления общелагерной системы стимулирования

Общий фон города



Варианты строений для вручения отрядам



Такие постройки можно распечатывать в трех масштабах: большом, среднем и маленьком, чтобы визуально можно было определить «заслуги» отрядов. Сами карточки отряды смогут разукрашивать на свое усмотрение или в отрядный цвет.

Методические материалы проектирования КТД «Если не творчески – тогда зачем?»

Первые

МАТРИЦА

Аудитория - (для кого) 1 Для кого проводим событие (целевая аудитория события, понимание ее запросов) – ученики, педагоги, родители. Демография, география, соцстатус, ценности аудитории, специфика ее восприятия	Ценность - (для чего) 2 Что хотим сделать для них? Каким образом отозваться на потребности аудитории? Какую идею, ценность донести событием? Какие ценности Движения мы поддерживаем этим событием? В чем уникальность нашего события, его «фишка»? Почему оно запомнится?	Формат - (как) 3 Как проводим событие, что позволит сделать его запоминающимся? Как аудитория узнает о нем? Как мы будем взаимодействовать в ходе события и после?
Время и место - (где и когда) 4 Какие локации мы выберем? Какова продолжительность? Событие самостоятельное или элемент более широкой программы?	Содержание - (что будет) 5 Механика события, концепция, основные виды деятельности, этапы события	Ключевые ресурсы (с помощью чего) 6 Что нам необходимо для организации события? Ресурсы финансовые/ кадровые/информационные, имеющиеся в наличии/ привлекаемые.
Партнеры - (с чьей помощью) 7 Кто нам поможет? Кто еще заинтересован в таком событии? (спонсоры добровольные и ведомственные) В чем интерес партнера? Почему он нам поможет? Кого мы сможем вовлечь в организацию события и как, в итоге, сможем расширить социальную базу Движения?	Пошаговый план - (кто, что, как) 8 Виды работ, сроки, ответственные (кто что делает, кто за что отвечает, кто с кем взаимодействует, кто какие ресурсы привлекает). Правила проведения события.	Результат - (чего добились) 9 Цели события (конкретные, измеримые, достижимые). Что мы хотим достичь, как измерим эффект от события, как проведем рефлексию. Какие риски при организации события существуют?

Первые



Методические материалы проведения отрядного мероприятия «Круг интересов»

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАПОЛНЕНИЮ КРУГА ИНТЕРЕСОВ

Первые



1 ШАГ



Подумай, насколько тебе интересны разные направления деятельности.

Закрась каждый из сегментов круга интересов до того уровня, на котором находится твоя заинтересованность в направлении:

не интересуется | | | | | | | | | | 10
очень интересуется

2 ШАГ



Посмотри на получившуюся карту и ты поймешь, какие из направлений наиболее интересны для тебя

3 ШАГ



Переходи по ссылкам на следующей странице и участвуй в активностях Движения Первых

4 ШАГ



Заполни карту интересов через год снова, посмотри, как изменились твои интересы

