

Информационная карта программы

Наименование образовательной организации	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей № 159»
Название лагеря	ЛДП «Колокольчик»
Название программы	Программа педагогической деятельности профильной смены Движения Первых «Смены первых: Двигайся вместе с нами»
Ведущее направление деятельности	Социально-педагогическое
Продолжительность смены	18 дней
Сроки проведения смены	01.06.2026-26.06.2026
Цел программы	развития лидерского потенциала и

	<p>КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ, обеспечивающих готовность к участию в деятельности Движения Первых, формирование мотивов саморазвития</p>
<p>Задачи</p>	<p>способствовать формированию самостоятельности, инициативности и ответственности участников перед собой и другими;</p> <p>способствовать развитию коммуникативных способностей, навыков совместной деятельности и сотворчества в детском коллективе, раскрытию</p>

	<p>лидерского потенциала;</p> <p>сформировать установку на развитие, самовыражение и поиск единомышленников в разнообразной продуктивной деятельности Движения Первых</p>
<p>Ожидаемые результаты</p>	<p>повышение активности, систематичности участия детей в делах Движения Первых;</p> <p>изменение позиции ребенка: от зрителя и исполнителя до организатора и автора собственных инициатив;</p>

	<p>повышение качества организуемых дел и реализуемых программ и проектов.</p>
<p>Этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий</p>	<p><i>1 этап – организация жизнедеятельности лагеря.</i></p> <p>Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям лагеря и содержанию предстоящей программы; предъявление взаимных ожиданий от смены.</p> <p><u>2 этап – самоопределение</u></p> <p>Целевые ориентиры: знакомство участников с содержанием направлений деятельности Движения; всестороннее развитие детей</p>

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.

Информация об участниках смены

Количество детей

150 чел.

Возраст детей участников	6,5-11 лет
Количество детей в ТЖС	15чел.
Кадровое обеспечение	
Количество педагогов, организуемых смену	19 чел
ФИО, должность	1Сметанина А.Н. начальник ЛДП 2Шилина Г.И. зам.начальника ЛДП 3Бабичева О.Г. воспитатель 4Барагамян С.Ю. воспитатель 6Бондарь Н.С. воспитатель 7Вольперт А.Н. воспитатель 8Гаврилова Е.А. воспитатель 9Гридчина воспитатель 10Загородская А.Г. воспитатель 11Зубошевская А.Е. воспитатель 12Косачева Н.Н. воспитатель 13Матвеева Т. А. воспитатель 14Морозова А.П. воспитатель

	<p>15Настенко В.А. воспитатель</p> <p>16Сапожникова Д.В. воспитатель</p> <p>18Устименко К.А воспитатель</p> <p>19Чусовская С.Н.воспитатель</p>
Партнеры программы	ЦРТДиЮ «Заельцовский»
Автор(ы) программы ФИО и должность	Сметанина Анна Николаевна, начальник ЛДП (на основе примерной программы <i>Петровой М.С., Корсаковой А.А.</i>)
Материально-техническая база	
	<p>-Игровые комнаты с необходимым набором оборудования.</p> <p>-Игровая площадка</p> <p>-Аудитории с мультимедийным оборудованием</p> <p>-Библиотека</p> <p>-Столовая</p>

	<p>-Спортивная площадка</p> <p>-Кабинет психолога</p> <p>Комплекты офисного оборудования, мультимедийного оборудования, спортивного инвентаря.</p>
--	--

Содержание

I.	Введение.....	с.13
	1.1 Актуальность	с. 14
	1.2 Нормативно –правовые документы	с. 15-18
	1.3 Ценностно смысловые ориентиры.....	с. 18-21
	1.4 Характеристика участников смены.....	с. 21-22
	1.5 Организационные особенности смены.....	с. 22-24
II.	Целевые ориентиры смены.....	с.24-27
III.	Механизмы реализации программы.....	с. 27
	3.1 Содержание программы	с. 27-28
	Список литературы.....	с.29-30
	Приложение 1. Основные понятия.....	с. 31-35
	Приложение 2. Диагностика.....	с. 36-39
	Приложение 3. Содержание программы.....	с. 40-41
	Приложение 4. Этапы реализации программы.....	с. 43-44
	Приложение 5. Первые в деле.....	с. 45-46

Приложение 6. План –сетка.....	с.47-55
Приложение 8. Коллективообразование.....	с.55-56
Приложение 9. Входная анкета.....	с.65-67
Приложение 10. Игры.....	с.68-70
Приложение 11. Мастер-классы.....	с. 71-115
Приложение 12. События по периодам смены.....	с. 116-253

I. 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.

АКТУАЛЬНОСТЬ

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.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

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 лично 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.

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.

Для реализации программы необходимо соблюдение следующих **условий**:

- включенная, поддерживающая, принимающая позиция педагогов;
- среда для проявления, поддержки инициативы и собственных интересов ребят;
- 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.

— принцип индивидуализации.

— принцип демократизации.

— принцип коллективности.

— принцип инициативности.

— принцип непрерывности.

К ценностям Движения Первых относятся:

— Жизнь и достоинство.

–Патриотизм.

–Дружба.

–Добро и справедливость.

–Мечта.

–Созидательный труд.

–Взаимопомощь и взаимоуважение.

–Единство народов России.

–Историческая память.

–Служение Отечеству.

–Крепкая семья.

ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Участниками смены являются дети, обучающиеся в лицее в течение учебного года. 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.

Участниками смены являются дети младшего школьного возраста (7–10 лет) и младшие подростки (10–11 лет) – потенциальные участники, члены или активисты первичных отделений Движения Первых.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ СОБЕННОСТИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ ЛАГЕРЯ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ

Время пребывания детей в лагере с 8.30 до 18.00. В соответствии с санитарными правилами и нормами в лагере организовано двух и трехразовое питание детей.

Инфраструктура: кабинеты для занятий, спортивный зал, библиотека, рекреационные помещения, пришкольные участки для прогулок и игр на свежем воздухе, медицинский кабинет, кабинет психолога.

Материально-техническое обеспечение:

– комплект офисного оборудования, комплект мультимедийного оборудования, комплект

спортивного инвентаря.

Для полноценной реализации профильной смены лагеря с дневным пребыванием в структуре педагогического коллектива предусмотрены 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;

II. ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

Программа реализуется для детей от 6,5 до 11 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:

- 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;
- сформировать установку на развитие, самовыражение и поиск единомышленников в разнообразной продуктивной деятельности Движения Первых;

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:

- 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.

Реализация профильной смены также будет способствовать популяризации деятельности Движения Первых, повысит заинтересованность в событиях и проектах, раскроет возможности для развития и самореализации.

III. 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

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

Тематические направления программы представляют собой систему общелагерных и групповых событий, объединенных общей темой:

- *«Коммуникация»*
- *«Энергия»*
- *«Открытия»*
- *«Искусство»*
- *«Забота»*

Список используемой литературы

- Афанасьев С.П., Коморин С.В. Чем занять детей в пришкольном лагере или 100 отрядных дел: Методическое пособие. – Кострома: РЦ НИТ «Эврика- М», 1998.
- Байбородова Л.В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л.В. Байбородова, Л.Н. Серебренников. – М.: Просвещение, 2013.
- Деятельность детских разновозрастных объединений: педагогика каникул: Сборник статей и методических материалов / Сост. Л.С. Ручко, Т.Ф. Асафова, И.Н. Козявина. — 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. – Ко-
строма: КГУ, 2000.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Основные понятия

Отряд является ключевой формой организации временных детских объединений, действующих в течение смены.

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.

На уровне лагеря самоуправление реализуется через представителей отрядов, занимающих выборные должности. Это командир отряда, заместитель командира, дежурные. В соответствии с педагогическими и организационными задачами

лагеря органами детского самоуправления могут становиться советы дела (сводная группа представителей отрядов, формируемая для организации конкретного коллективно-творческого дела).

Общелагерная система стимулирования является методом стимулирования активного участия отрядов в жизни лагеря, отражает результаты соревновательных событий лагеря в наглядной и визуально привлекательной форме. Например, значки на вымпеле отряда или накапливание звездочек для своего созвездия неба. Способами продвижения по системе стимулирования являются победы в общелагерных делах и качественное выполнение отрядных поручений. Также система стимулирования используется для поощрения отрядов за культурное и вежливое поведение на массовых мероприятиях и, наоборот, наказывают лишением бонусов за дисциплинарные нарушения. В завершение смены подводятся итоги и

награждается отряд – лидер смены (в зависимости от количества участников это могут быть 2–3 отряда-лидера).

Отрядные дела являются основным средством формирования временного детского коллектива, его сплочения, источником интенсивного взаимодействия детей друг с другом, воспитания ребенка в коллективе.

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.

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 (14–18 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.

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.

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

Текущая оценка личностного развития и результатов деятельности детей производится педагогом благодаря наблюдению, индивидуальным и коллективным беседам.

Диагностика коллективообразования

Для входной и итоговой диагностики коллективообразования можно использовать несколько средств.

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

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.

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 предусмотрены инструктаж по технике безопасности и предъявляемая детям система «законов» лагеря.

В начале каждого дня педагоги проводят инструктаж для своего отряда. В дальнейшем 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.
2. Закон доброты и уважения.
3. Закон уюта.
4. Закон режима дня.

5. Закон здорового образа жизни. Перечень законов может дополняться в соответствии с предложениями детей. С законами лагеря ребята знакомятся в первый день.

Профилактика девиантного поведения в лагере с дневным пребыванием включает:

- 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.

Тематические направления программы представляют собой систему общелагерных и групповых событий, объединенных общей темой.

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

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!».

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!».

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

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.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ 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.

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.

3 этап (14–17 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.

4 этап (18 день смены) – *этап завершения деятельности*. Основное содержание этапа заключается в организации подведения содержательных итогов на индивидуальном, коллективном и общелагерном уровнях, сопровождении эмоционального завершения

жизнедеятельности лагеря.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

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. Продолжительность занятий по 30 минут.

Мастер-классы тематического направления «Коммуникация»

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

Мастер-классы тематического направления «Энергия»

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

Мастер-классы тематического направления «Открытия»

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

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.

Мастер-классы тематического направления «Забота»

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

ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ

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.

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».
- мероприятия, направленные на знакомство.

2 день

- организационные сборы отрядов, диагностика №1
- линейка открытия смены
- конкурсная программа «Добро пожаловать».
- тематический мастер -класс

3 день ДЕНЬ ПЕРВЫХ

- зарядка Первых
- торжественная линейка Первых
- тематический мастер –класс
- круг интересов.

2 этап – самоопределение

Целевые ориентиры: знакомство участников с содержанием направлений деятельности Движения; всестороннее развитие детей.

4 день НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ

- зарядка Первых
- игра на местности «Наша гильдия»
- тематический мастер –класс

- выход на развивающее-развлекательное мероприятие.

5 день НАПРАВЛЕНИЕ КОММУНИКАЦИЯ

- зарядка Первых
- тематический мастер –класс
- конкурсная программа «Будь онлайн»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

6 день НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ

- зарядка Первых
- тематический мастер –класс
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

7 день НАПРАВЛЕНИЕ ЭНЕГРИЯ

- зарядка Первых
- конкурс бумажных скульптур «Макет города»
- спортивные эстафеты «Вызов Первых»

- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

8 день НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ

- зарядка Первых
- интеллектуальная игра «Биржа знаний»
- вертушка «Атлас новых профессий»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

9 день НАПРАВЛЕНИЕ ОТКРЫТИЯ

- зарядка Первых
- викторина «В гости к ученым»
- деловая игра «Мой бизнес»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

10 день НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО

- зарядка Первых

- ярмарка «Город мастеров»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

11 день НАПРАВЛЕНИЕ ИСКУССТВО

- зарядка Первых
- фото-кросс «Творческий маршрут»
- Концерт талантов «Летняя классика»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

12 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА

- зарядка Первых
- мастер-класс «Первая помощь Первых»
- акция «Чистый город»
- маршрутная игра «Час Земли»

13 день НАПРАВЛЕНИЕ ЗАБОТА

- трибуна «Хранители истории»
- зарядка Первых
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

3 этап – самореализация.

Целевые ориентиры: обеспечение проб в выбранном направлении деятельности Движения; формирование опыта подготовки творческого продукта (проекта).

14 день БЫТЬ С РОССИЕЙ

- зарядка Первых
- торжественная линейка «Это моя Россия»
- акция «Письмо другу»
- ярмарка «Единство в многообразии»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

15 день

- зарядка Первых
- мастер-классы «Первые в деле!»
- работа тематических направлений
- спортивный турнир
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

16 день

- зарядка Первых
- мастер-классы «Первые в деле!»
- работа тематических направлений
- выход в учреждение города
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

17 день

- зарядка Первых
- мастер-классы «Первые в деле!»

- работа тематических направлений
- интеллектуальная игра «Морской бой»
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

4 этап – завершение деятельности.

Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и самореализации в первичном отделении Движения.

18 день – презентация флагманских проектов Движения

- зарядка Первых
- Акция «Время сюрпризов»
- Песенный час «Легенды гильдий»
- Отрядное время «До скорых встреч»
- диагностика №2
- выход на развивающее-развлекательное мероприятие

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Распорядок дня (неполный день)

8.30–9.00 – сбор детей, зарядка

9.00–9.10 – утренняя линейка

9.15–9.50 – завтрак

10.00–10.45 – учебно-развивающие занятия

11.00–12.00 – работа тематических направлений

12.15–12.45 – игры на свежем воздухе

13.00–13.50 – обед

14.00–14.30 – подведение итогов дня в отряде,
уход домой.

Распорядок дня (неполный день)

8.30–9.00 – сбор детей, зарядка

9.00–9.10 – утренняя линейка

9.15–9.50 – завтрак

10.00–10.45 – учебно-развивающие занятия

11.00–12.00 – работа тематических направлений

12.15–12.45 – игры на свежем воздухе

13.00–13.50 – обед

14.00-15.30 – тихий час

15.45–16.15 – полдник

16.15 – 17.30 – работа тематических направлений

17.30-18.00 подведение итогов дня в отряде, уход
домой.

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

Бланки и инструкции методик коллективообразования

1. 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. Таковую 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
сообразите						несообразите

льный						льный
инициатив ный						безынициат ивный

2. 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, горючим 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.

ПРИЛОЖЕНИЕ 9

Вопросы для анкеты входной диагностики:

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

Вопросы для анкеты итоговой диагностики:

1. Чему я научился в лагере? (общаться, решать конфликты, помогать людям и природе, заводить друзей)
2. Что нового я узнал в лагере? (о Движении Первых?)

3. Кто стал моим другом? (дети из отряда, новые знакомые, вожатые, педагоги)

Анкета участника Движения 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. Что для тебя значит «Быть Первым?»

ИГРЫ

Игры «Коллективообразование»

«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.

Диагностику коллективообразования целесообразно проводить в отрядное время в организационный и заключительный периоды смены, а также в середине смены.

МАСТЕР-КЛАССЫ

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.

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

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: 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 интересуется вашего собеседника.

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

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.

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

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.

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?

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 приходить 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.

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.

Информация: Первые в курсе!

Разминка «Верю – не верю». Ведущий говорит интересные факты – некоторые правдивые, некоторые нет. Ребята голосуют, верят они в это или нет.

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).

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.

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

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 информацию.

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.

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

Подведение итогов. Ребята делятся, какими

видами спорта они хотели бы заняться со своей семьей и почему.

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.).

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

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.

1 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.

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.

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.

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.

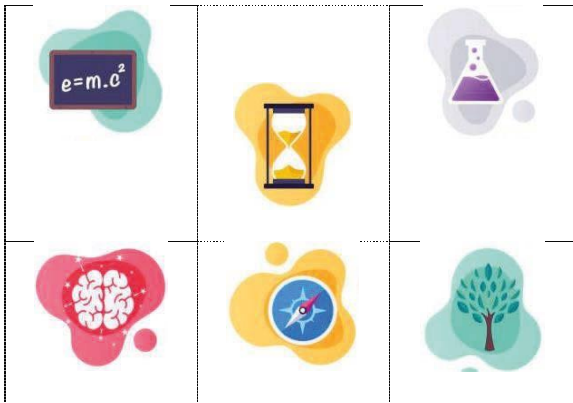
Наука: Первые открытия

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.

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

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



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?

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.

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.

Задание. 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

	<p>он и держится.</p> <p>А вы знали, что у воздуха тоже есть своя масса, ведь он состоит из мельчайших частиц.</p> <p>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</p>
--	--

		тонн.
--	--	--------------

Продолжаем экспериментировать с воздухом, запертым в стакане.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Тарелка, тонкий слой воды в ней; гуашь, чтобы подкрасить воду; стеклянный стакан, свечка, спичка	Наливаем тонкий слой воды в плоскую тарелку. Подкрашиваем гуашью. Ставим по центру и зажигаем свечу. Накрываем свечу	Вы знали, что одно и то же вещество при разных температурах имеет разный объем. Все, что нагревают, расширяется, а холодное, наоборот, — сжимается. Например, электропровода, которые протянуты между столбов вдоль дорог, летом заметно провисают, а зимой —

	<p>стеклянным стаканом, ждем, когда свечка потухнет, а вода поднимется в стакане.</p>	<p>вытягиваются. Так и здесь. Пока мы нагревали воздух в стакане, он занимал весь его объем. Как только сильный нагрев прекратился (почему? свеча потухла, потому что сожгла весь кислород), воздух начал остывать и сжался; а вода втянулась в освободившееся место, как насосом.</p>
--	--	---

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, чтобы разрываться, молекулы просто увеличивают расстояние между друг другом. Посмотрим, как это работает.

Что надо	Что делаем	Объяснение
Пакет с застёжкой, наполненный водой, шпажки	Плотный закрытый пакет протыкаем шпажками.	Вода не протекает, потому что вещество «полиэтилен» обладает большой способностью к растяжению. Сейчас он растянулся и очень плотно обхватывает шпажку вокруг; настолько плотно, что вода не может просочиться

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

Что надо	Что делаем	Объяснение
<p>Стекланнй стакан, вода, монетки</p>	<p>Из проколотогo пакета наливаем полный стакан воды, до самого бортика.</p> <p>Каждому даем по монетке и предлагаем аккуратно опускать их в заполненный водой стакан (это лучше делать ребром, чтобы не «рвать» натяжение воды слишком сильно).</p>	<p>Молекулы воды тоже обладают способностью к растяжению.</p> <p>Такое свойство и помогает образовываться круглым капелькам.</p> <p>Ведь все молекулы равномерно растягиваются в разные стороны.</p>

	<p>Продолжаем, пока не прольется.</p> <p>Обращаем внимание на образующуюся постепенно «горочку» из воды.</p> <p>У ребят, наверняка, будет и своя мелочь в карманах (если не хватит заготовленной).</p> <p>Главное, не забыть, кто сколько вбросил.</p>	
--	--	--

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

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.

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.

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.

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.

Задание. Перед ребятами карточки с перечислением старых (уже исчезнувших) и новых профессий. Задача – определить, чем занимался специалист (фонарщик, трубочист, бурлак, скоморох, телефонистка, экоаналитик,

тренер, косметолог и др.).

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.

Профориентация: Первые выбирают!

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

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.

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.

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.

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 двестишь с именем этого человека.

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

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

Задание: играем в игру «Крокодил» с перевираанием.

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

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

Театр: Первый, играй!

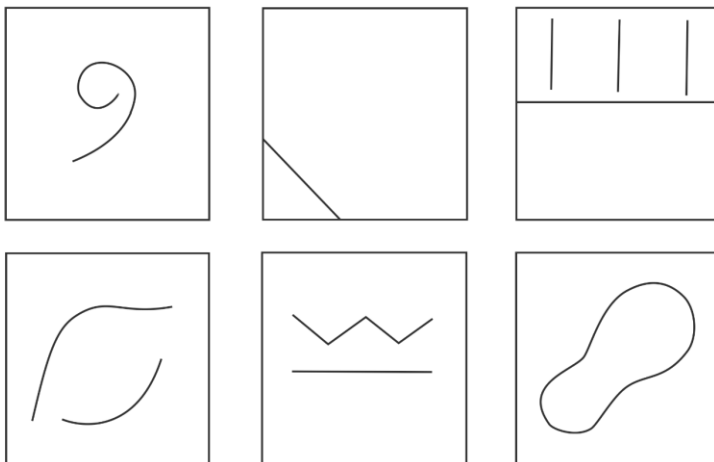
Разминка «Крокодил в парах». Задание получает команда из 2 детей. Мимикой и жестами они показывают что-либо, остальные члены отряда угадывают.

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.

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.

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

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.

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.

Музыка: Первый, звучи!

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

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

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?

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

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.

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.

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?

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. Произносятся 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?

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.

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.

Обсуждение: какие добрые дела вы могли бы делать как волонтеры?

А какие рекорды можно было бы в этом деле установить?

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.



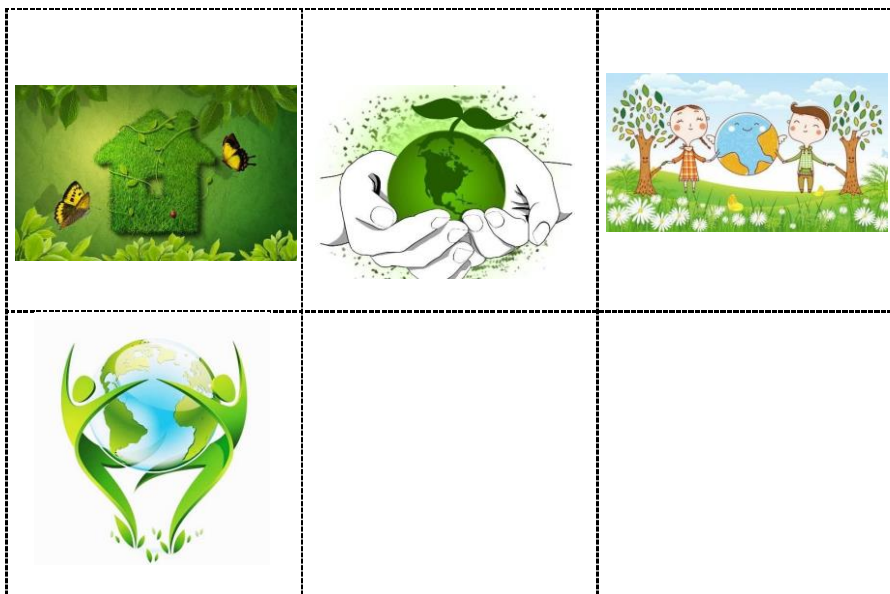
Подведение итогов. Ребята вспоминают, были ли случаи, когда, наоборот, им кто-то оказывал помощь, помогал.

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.).

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

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





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.

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...»

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)

Бронзовый памятник

– Вам не игрушка,

Он ведь – орудие,

Это – ... (Царь-пушка)

Он дополняет гимн и флаг,

Любой страны то главный знак.

У России он особый,

Ты назвать его попробуй. (Герб)

По всем странам славится

Русская красавица:

Белые одёжки,
Золото – серёжки,
С расплетённою косой,
Умывается росой. (Берёза)

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

Главный город государства,
Хоть республики, хоть царства.
Тут смекалка пригодится:
Вот Москва, она – ... (Столица)
Кукла – символ материнства
И семейного единства.
Сарафан её одёжка,

Вся из дерева... (Матрёшка)

Праздник этот знаем мы –

Время проводов зимы.

Люди в эти дни должны

Веселиться, печь блины. (Масленица)

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

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.

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.).

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

культурного наследия.

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.

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.

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

	<p>детей и согласовал это с родителями.</p> <p>Построение на зарядку.</p>
<p>Утренняя линейка <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>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.</p>
<p>Общий сбор <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>Первое общелагерное дело программы. Необходимо для знакомства участников с особенностями смены, ее игровым замыслом, распорядком жизни,</p>

	предстоящими событиями, педагогическим составом лагеря.
Знакомство в Игр в кругу, направленных на отрядах снятие эмоционального (отрядное дело) напряжения, знакомство, запоминание имен, установление тактильного контакта. Обсуждение с отрядом условия нахождения в лагере с дневным пребыванием, технику безопасности, правила поведения, особенности содержания программы. Создание «дерева дружбы»	
Экскурсия по Формат «Разведай. Выясни. лагерю Сообща» предполагает «Разведай. непоследовательное Выясни. передвижение отрядов по	

<p>Сообща» (общелагерное дело)</p>	<p>территории лагеря для поиска ответов на список вопросов, связанных с инфраструктурой и сотрудниками лагеря. Общелагерный масштаб такого мероприятия предполагает общий старт и финал игры и учитывает соревновательные элементы между отрядами.</p>
<p>Подведение итогов дня (отрядное дело)</p>	<p>В завершение дня следует организовать беседу внутри отряда, которая позволит проанализировать прошедший день.</p>

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

Возможный перечень вопросов «Разведай. Выясни. Сообща»:

- 1) Как зовут руководителя смены?
- 2) Что написано на табличке на двери медпункта?
- 3) Какого цвета шторы в актовом зале?
- 4) Сколько стажеров-старшекласников 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.

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 (<i>отрядное дело</i>)	Проведение диагностики. Нарисовать собирательный портрет отряда, выбрать командира, название.

<p>Линейка открытия смены <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>На этой линейке впервые звучат названия и девизы отрядов, символически они обретают свое имя и начинают жить как полноценный коллектив.</p>
<p>Конкурсная программа «Добро пожаловать» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>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.</p>

3 ДЕНЬ СМЕНЫ – «ДЕНЬ ПЕРВЫХ»

Задачи:

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

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 <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях дня.
Круг интересов <i>(отрядное)</i>	Представляет собой методику, позволяющую участникам оценить свою

<i>дело)</i>	заинтересованность во всем спектре направлений деятельности Движения Первых, наглядно увидеть свои приоритеты и спланировать дальнейшую активность
--------------	--

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.

*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
Величье замысла и красоту свершенья,
Их гений признан был с другими наравне,
Открытие достойно восхищенья.

Как знать, быть может и тебе судьба
Пророчит стать отцом больших открытий.
А начинается все с малого шажка,
Вот с этих незначительных событий.
Ты первый, как и все дети вокруг,
Не гений, может, но ты уникален,
Поэтому иди вперед, мой друг,
В мир, что прекрасен так и многогранен.

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.

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 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
Игра на местности «Наша гильдия» <i>(общелагерное дело)</i>	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.
--	---

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).

5 ДЕНЬ СМЕНЫ «КОММУНИКАЦИЯ»

Задачи:

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

Название события дня	Краткое описание
Конкурсная	Реализуется через набор

программа «Будь онлайн» (общелагерное дело)	конкурсных творческого связанных с СМИ.	испытаний характера, деятельностью
--	--	--

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 медиа-производстве.

Конкурс «Новостной пост». Каждый отряд получает лист, ручку и одну из букв алфавита. Задача – составить короткий складной рассказ, в котором все слова, кроме служебных частей речи, начинаются на доставшуюся по жребии 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
Игра на местности «Идем в поход» (общелагерное)	Формат игры на местности предполагает свободное передвижение отрядов по игровой территории между определенными точками

дело)	активности. В данном случае такими точками станут места для отработки прикладных навыков туристического характера
-------	---

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 описание 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
Конкурс бумажных скульптур «Макет города» <i>(общелагерное дело)</i>	<p>Конкурс предполагает создание объемных сооружений из бумаги, которые бы иллюстрировали главные достопримечательности города, в котором проходит смена.</p> <p>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</p>

	<p>создания макета. На третьем этапе – непосредственное создание скульптуры или здания, подготовка к его презентации. И на четвертом этапе – публичная презентация созданной из бумаги достопримечательности.</p>
<p>Спортивные эстафеты «Вызов Первых» (общелагерное дело)</p>	<p>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.</p> <p>В эстафетах принимает участие не весь отряд, а команда</p>

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.
--	--

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 продумать 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).

1. 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, использовать 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 (орлятский круг с вожатыми, 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
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. В игре лучше всего использовать вопросы, связанные не с академическими

	<p>знаниями, а кругозором детей. Тогда отряды разных возрастов могут соревноваться на равных.</p> <p>Для поддержания тематики труда и профессиональной деятельности условные баллы, получаемые детьми за правильные ответы, можно обыграть денежным эквивалентом. Тогда отряды будут зарабатывать монеты за свой интеллектуальный труд.</p>
<p>Вертушка «Атлас новых профессий» (общелагерное дело)</p>	<p>Форма воспитательной работы «вертушка» предполагает перемещение команд участников от станции к станции по часовой стрелке на незначительные расстояния в пределах видимости. В такой</p>

	<p>форме сам маршрут перемещения не имеет значения (в отличие от маршрутной игры, направленной на знакомство с территорией или по поиску объектов инфраструктуры лагеря).</p> <p>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.</p>
--	--

Интеллектуальная игра «Биржа знаний»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

В начале мероприятия ведущий приветствует отряды, проводит переключку, мотивирует их к участию в игре. Например, можно отметить, что настоящие архитекторы и инженеры – люди с высшем 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 мультики,
- 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 достаточно 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.

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 дополняют или заменяют 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
Деловая игра «Мой бизнес» <i>(общелагерное</i>	Закljučается в имитации реальных сфер жизни в упрощенном, приближенном

дело)

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

	<p>выполнением заданий на игровых станциях. Причем сами задания должны имитировать реальный трудовой процесс.</p> <p>Результаты участия могут оцениваться как в индивидуальном, так и в командном зачете</p>
<p>ВИКТОРИНА «В гости к ученым» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>По форме организации событие представляет собой викторину, в ходе которой участники дают письменные ответы на вопросы из различных областей знания. Интеллектуальные игры, как правило, проходят очень азартно, а значит, организаторам нужно заранее позаботиться о четкости и доступности правил викторины, следить за их соблюдением,</p>

	<p>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.</p>
--	---

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	Orange	Orange	Yellow	Orange	Orange
Вариант 2	White	Orange	Yellow	Orange	White
Вариант 3	White	Yellow	Yellow	Yellow	Orange

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 вожатого. 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.

1. ВИКТОРИНА «В гости к ученым»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал. Приветствие ведущего, переключка 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
<p>Ярмарка «Город мастеров» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>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</p>

	<p>внимательность, создание рисунков по трафаретам, оригинальные техники рисования.</p> <p>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</p>
--	--

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
Фото-кросс «Творческий маршрут» <i>(отрядное дело)</i>	Данная активность предполагает выполнение отрядами фотозаданий, объединенных общей тематикой или содержанием кадра. Задания, определяющие тему

	<p>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.</p>
<p>Концерт талантов «Летняя классика» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>Концертная программа, предназначенная для демонстрации участниками своих актерских, вокальных, музыкальных и хореографических данных.</p>

	<p>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.</p>
--	---

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 направляя часть детей на подготовку необходимых ресурсов для следующего кадра.

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 исполнительского 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
Мастер-класс «Первая помощь Первых»	Мастер-класс по оказанию первой помощи можно провести в свободное время или заменить им кружки по интересам. Организаторами мастер-класса

	<p>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.</p>
<p>Акция «Чистый город» (Классная встреча) <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>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</p>

	<p>(батарейки).</p> <p>Для достижения большего воспитательного эффекта акцию лучше сопровождать просветительскими материалами.</p>
<p>Маршрутная игра «Час Земли» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>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.</p> <p>Содержание самих площадок должно знакомить участников с различными возможностями</p>

	<p>сбережения ресурсов природы и основами разумного потребления.</p> <p>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.</p>
--	---

Акция «Чистый город»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – уличная площадка лагеря, актовый 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.

Маршрутная игра «Час Земли»

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – территория лагеря.

Завязка мероприятия должна настроить участников на важность серьезного 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
<p>Трибуна «Хранители истории» (общелагерное дело)</p>	<p>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.</p>

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 (14–17 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» <i>(общелагерное дело)</i>	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

	<p>линейки должна отражать значимость истории, культуры и государственных символов страны, творческие номера – создавать позитивный образ патриота.</p>
<p>Акция «Письмо другу» (отрядное дело)</p>	<p>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</p>

	<p>младших школьников, 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.</p>
<p>Ярмарка «Единство в многообразии» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>Форма проведения ярмарки предполагает свободное перемещение участников между станциями.</p> <p>В данной программе важным элементом является</p>

	<p>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.</p>
--	--

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 речёвку по теме линейки, чтобы хором ее проговорить. После завершения линейки отряды покидают площадку под музыкальное сопровождение.

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 обще- лагерную 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.

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 особенностях региона.

– Здравствуйте, 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 хлебово – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет

множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица России, Кострома – родина Снегурочки, Кострома – кинематографическая, Кострома – колыбель дома Романовых, «жемчужина» Золотого кольца и многое другое. Но для начала попробуйте 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 запевов.

Игра «Кострома».

А ну, честной народ, становись в хоровод!

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут.

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

Дома Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки.

Ах, где ты, моя Кострома?

Ах, где, государыня моя? Дома Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала – пообедаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя? Дома Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла, да уснула...

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

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома? Ах,

где, государыня моя? Дома Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась – попрыгаю!

Все дети прыгают.

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

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

Все разбежались кто куда.

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

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

- ревит – ревет, плачет;
- 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
<p>Мастер-классы «Первые в деле!»</p>	<p>В первый день работы в 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.</p> <p>Мастер-классы реализуются</p>

	<p>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!»).</p>
<p>Работа тематических направлений</p>	<p>На первой встрече направления следует выделить время на знакомство участников, определение ожидаемых результатов совместной детальной постановку индивидуальных целей, выбор идеи публичной презентации работы (проектного продукта).</p>

	<p>Ежедневная продолжительность работы направления – 60 минут.</p>
<p>Спортивный турнир (об-щелагерное дело)</p>	<p>Представляет собой спортивный праздник с перечнем состязаний спортивных команд отрядов в различных направлениях физической активности.</p> <p>Таковыми состязаниями могут быть эстафеты, выполнение нормативов, командные виды спорта.</p> <p>Чтобы дело получилось по-настоящему ярким и интересным, рекомендуется подбирать такие виды состязаний, которые обладают большей зрелищностью и не занимают много времени.</p>

	<p>Еще лучше, если выбранные соревнования позволят спортсменам проявить различные физические качества – силу, ловкость, выносливость, гибкость, меткость и т.д.</p>
--	---

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 команды. 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 СМЕНЫ

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
Работа тематических	Содержание работы сводных команд по подготовке

направлений	<p>итогового творческого продукта должно включать коллективное целеполагание, планирование, подготовку необходимых ресурсов и репетиции.</p> <p>Педагогу, курирующему деятельность, важно реалистично оценить имеющиеся материальные, человеческие и временные ресурсы для того, чтобы грамотно распределить время подготовки.</p> <p>Не только итоговый результат, но и процесс совместной деятельности по подготовке должен приносить удовольствие детям, отвечать их интересам и потребностям</p>
-------------	--

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!»
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

	<p>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.</p>
--	--

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». Не отгаданные 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 обязательно 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 утерянные 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,

4 этап – завершение деятельности (18 день смены)

18 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- подведение итогов общелагерной системы стимулирования;
- эмоциональное завершение смены в первичных коллективах.

Название события дня	Краткое описание
<p>Акция «Время сюрпризов» <i>(общелагерное дело)</i></p>	<p>Несмотря на то, что большинство участников смены будут видеться 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.</p> <p>Проведение общелагерной</p>

	<p>акции «Время сюрпризов» будет отличной возможностью для ребят оставить пожелания всем, с кем хотелось бы лично попрощаться, не ограничиваясь своим отрядом.</p> <p>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.</p>
<p>Песенный час «Легенды</p>	<p>Данное событие должно стать итоговой точкой в общелагерной системе</p>

<p>гильдий» (общелагерное дело)</p>	<p>стимулирования. Кроме того, его проведение должно символизировать выход участников из игрового замысла смены и возвращение в свои привычные роли детей, воспитанников.</p> <p>Связующим звеном между беседами о прошедшей смене должны стать любимые песни отрядов, которые они выберут в качестве «гимна прожитой смены».</p>
<p>Отрядное время «До скорых встреч» (отрядное дело)</p>	<p>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</p>

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

	<p>будущее от членов отряда.</p> <p>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.</p>
--	--

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 позволят городу расцвести.

Долгожданным моментом встречи будет

подведение итогов обще- лагерной 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 мероприятия 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.

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

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.

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. 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.