



**СМЕНИ
ПЕРВЫХ**

**Программа
профильной
смены**

для организаций
отдыха детей
и их оздоровления,
направленная
на развитие лидерских и
коммуникативных
качеств детей

7-13 лет,

**«Время Первых:
СЛЕДУЙ ЗА МЕЧТОЙ!»**

ОБЩЕРОССИЙСКОЕ ОБЩЕСТВЕННО-ГОСУДАРСТВЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»

Министерство просвещения Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Костромской государственный университет»

**Программа профильной смены
для организаций отдыха детей
и их оздоровления, направленная
на развитие лидерских и коммуникативных
качеств детей 7–13 лет,
«Время Первых: СЛЕДУЙ ЗА МЕЧТОЙ!»**

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ЭЛЕКТРОННОЕ ИЗДАНИЕ СЕТЕВОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Рецензент

Кранзеева Елена Анатольевна, доктор социологических наук,
профессор, заведующий кафедрой социологических наук
Кемеровского государственного университета

Авторы-составители

Корсакова Анастасия Александровна, специалист по работе с молодежью
отдела реализации государственной молодежной политики,
профилактической и просветительской работы Костромского
государственного университета, комиссар костромского областного
лагеря актива молодежи имени А.Н. Лутошкина «Комсорг»;
Самохвалова Анна Геннадьевна, доктор психологических наук,
директор Института педагогики и психологии
Костромского государственного университета

Научное редактирование

Скрябина Ольга Борисовна, кандидат педагогических наук, доцент,
проректор по воспитательной деятельности и молодежной политике
Костромского государственного университета

- П78 **Программа профильной смены** для организаций отдыха детей и их оздоровления, направленная на развитие лидерских и коммуникативных качеств детей 7–13 лет, «Время Первых: СЛЕДУЙ ЗА МЕЧТОЙ!» : методическое пособие / авт.-сост. А.А. Корсакова, А.Г. Самохвалова; под ред. О.Б. Скрябиной. – [Электронное издание сетевого распространения]. – Кострома : КГУ, 2023. – 156 с.

Методическое пособие представляет собой описание содержания, логики и технологии реализации профильной смены для организаций отдыха детей и их оздоровления, направленной на развитие лидерских и коммуникативных качеств детей 7–13 лет, «Время Первых: СЛЕДУЙ ЗА МЕЧТОЙ!». Программа разработана с учетом целей, принципов, ценностей Движения; адресована организаторам детского отдыха и оздоровления, начальникам детских лагерей, методистам, вожатым.

УДК 329.78:371.271.3(072)(0.034)
ББК 74.273(2)бя81я04+74.200.585.82я81я04

© А.А. Корсакова,
А.Г. Самохвалова, 2023
© Костромской государственной
университет, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	6
2. ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ	8
2.1. Тематический блок «Быть с Россией»	10
2.2. Тематический блок «Быть в Движении»	12
2.3. Тематический блок «Безопасность детей и профилактика девиантного поведения»	13
3. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	15
4. ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ СМЕНЫ	16
5. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ	18
6. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	20
6.1. Основные этапы смены	20
6.2. Механизмы реализации программы	22
6.3. Игровая модель смены	26
6.4. План-сетка смены	28
6.5. Примерный распорядок дня	31
7. СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ НАПОЛНЕНИЕ СМЕНЫ: МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ.....	31
7.1. Этап организационного оформления первичных коллективов (1–3 дни смены).....	31
7.2. Этап лично-ориентированного информационного обеспечения и включения в деятельность (4–8 дни смены)	60
7.3. Этап вариативного программирования (9–15 дни смены)	95
7.4. Этап заключительный (16–18 дни смены).....	130
8. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	149
9. ПАМЯТКА ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	150
Рекомендуемая литература	152

ВВЕДЕНИЕ

Программа тематической смены, обладая особым воспитательным и образовательным потенциалом, способствует более эффективному развитию и социальной адаптации обучающихся. В рамках тематических смен создаются особые условия творческой активности, содержательной насыщенности и активности общения. Это, в свою очередь, способствует формированию у детей новых социальной значимых принципов, стереотипов поведения, ценностных ориентаций.

Тематическая смена лагеря характеризуется профильностью, направленностью на реализацию одного-двух направлений воспитания и развития участников программы. Вместе с тем она обладает целым рядом специфических особенностей, что обеспечивает уникальные возможности для активной социализации и развития ребенка. Среди них:

- автономность существования;
- насыщенность и многообразие общения, отношений и деятельности;
- интенсивность процессов развивающего общения, многообразие и вариативность взаимодействия обучающихся со сверстниками и взрослыми в разнообразных видах деятельности;
- принятие членами временного детского объединения ценностно ориентированных форм и норм поведения, отношений и деятельности в контексте профильности лагеря;
- высокая эмоциональность и богатая окрашенность жизнедеятельности временного детского объединения.

Настоящая программа способствует развитию лидерских и коммуникативных качеств детей 7–13 лет; их знакомству с основными ценностями, направлениями деятельности, проектами Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» (далее – Движение Первых, Движение); приобщению детей к созидательной добровольческой, экологической, творческой, спортивной, научной и иной деятельности, реализуемой Движением.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к российским традиционным духовно-нравственным ценностям, включая культурные ценности своей этнической группы, погружение в историю народов России, воспитание чувства сопричастности к общим корням и ответственности за судьбу народов России и мира в целом; правилам и нормам поведения в российском обществе.

Программа тематической смены предполагает создание условий для личностного развития, самоопределения и самореализации участников на

основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, их вовлечения в жизнедеятельность первичных отделений Движения.

Программа разработана на основе следующих **нормативных правовых документов**:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г., вступила в силу для СССР 15 сентября 1990 г.);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный Закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ;
- Федеральный закон «О российском движении детей и молодежи» от 14.07.2022 № 261-ФЗ;
- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;
- Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 02.06.2021 № 400;
- постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642;
- программа воспитательной работы Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» .

1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

В основе содержания программы лежит эффективно построенная воспитательная система, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников через их включение в различные виды деятельности, с другой – формирование представлений о Движении, стимулирование активного включения и участия в его деятельности.

Программа реализуется для детей от 7 до 13 лет, проживающих на территории Российской Федерации, в том числе:

- лидеров первичных отделений Движения;
- ребят, заинтересованных в деятельности Движения;
- ребят, не являющихся членами Движения, но заинтересованных в участии в тематической смене.

Ориентирами построения программы служат идеи добровольности, равенства прав обучающихся, преемственности в их воспитании, учета индивидуальных особенностей участников, непрерывности, систематичности, открытости деятельности Движения.

Целью программы является создание условий для личностного развития и самоопределения участников, то есть организация жизнедеятельности, обеспечивающая сознательное выявление и утверждение собственной позиции, готовность к участию в деятельности Движения.

Задачи программы:

- сформировать у участников представление о Движении путем популяризации миссии, ценностей, направлений его деятельности;
- создать условия для осознанного выбора участниками одного или нескольких направлений деятельности Движения;
- обеспечить возможности для духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания участников на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, истории и культуры страны;
- обеспечить возможности для включения участников в социально значимую деятельность созидательного характера;
- выстроить систему дальнейшего взаимодействия участников между собой, с первичными, местными и региональными отделениями Движения.

Принципы, лежащие в основе реализации программы:

Принцип связи с жизнью. В течение смены ребенок осваивает новые социальные роли и приобретает социальный опыт, который позволит ему гармонично включиться в общественную жизнь региона и страны.

– *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. Педагогический состав должен поддерживать намерения детей, помогать им в реализации.

– *Принцип непрерывности.* Знания и опыт, полученные участниками в ходе смены, являются лишь частью их развития в Движении. Программа должна рассматриваться как элемент системной работы по воспитанию участников Движения.

Ключевая концепция смены заключается в сознательном выявлении и утверждении участниками своей позиции в различных жизненных ситуациях, то есть их самоопределение по деятельностному основанию. Готовность к самоопределению по деятельностному основанию – особое состояние, которое предполагает наличие у личности образа, структуры действия и постоянной направленности сознания на его выполнение. Она включает в себя различного рода мотивы, осознание задач, модели вероятного поведения, определение специальных способов деятельности, оценку своих возможностей, утверждение собственной позиции по отношению к данной деятельности. Готовность представляет собой сложный синтез тесно взаимосвязанных компонентов. К ним относятся:

– когнитивный (наличие у личности знаний о предстоящей деятельности, ее целях и понимание ее значимости);

– процессуальный (наличие умений эффективно, целесообразно осуществлять деятельность);

– деятельностный (предполагает систематическое участие субъекта в деятельности);

– эмоциональный (отношение личности к собственному участию в данном виде деятельности).

Современная жизнь задает условия, которые требуют от личности изменения образа жизни, стиля деятельности. Для подрастающего поколения личностно значимо активно включаться в социальные отношения с учетом своих интересов и потребностей. Сегодня для детей и молодежи представлено широкое пространство выбора различных институтов и механизмов воспитания: общественные организации, массовые мероприятия, образовательные площадки и многое другое. Поэтому важным является научение детей ориентироваться в многообразии возможностей, пробовать себя в различных видах активности, делать осознанный выбор исходя из своих интересов и потребностей.

Это приводит к необходимости построения такой программы, которая бы обеспечивала раскрытие и развитие личностных потенциалов участников, стимулировала их социальную активность, формировала и развивала ценностные ориентиры детей, их стремление к саморазвитию и самообразованию.

Условия реализации целей программы:

- стимулирование процессов самопознания, самопроектирования участников, выступающих основой для выработки каждым из них позиции субъекта деятельности;
- включение участников смены в различные виды социально значимой деятельности в соответствии ценностями Движения;
- построение различных сообществ по деятельностному основанию, в том числе поливозрастной общности педагогов и детей, на принципах совместного коллективного участия;
- применение разнообразных форм деятельности для создания образовательных ситуаций в лагере.

2. ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

Основой реализации профильных программ являются цели Движения Первых:

- содействие проведению государственной политики в интересах детей и молодежи;
- содействие воспитанию детей, их профессиональной ориентации, организации досуга детей и молодежи;

– создание равных возможностей для всестороннего развития и самореализации детей и молодежи;

– подготовка детей и молодежи к полноценной жизни в обществе, включая формирование их мировоззрения на основе традиционных российских духовных и нравственных ценностей, традиций народов Российской Федерации, достижений российской и мировой культуры, а также развитие у них общественно значимой и творческой активности, высоких нравственных качеств, любви и уважения к Отечеству, трудолюбия, правовой культуры, бережного отношения к окружающей среде, чувства личной ответственности за свою судьбу и судьбу Отечества перед нынешним и будущими поколениями;

– развитие различных форм детского и молодежного самоуправления, социальной и гражданской активности и включение детей и молодежи в общественную жизнь;

– организация международного сотрудничества с детскими движениями других стран;

– иные общественно полезные цели, не противоречащие законодательству Российской Федерации.

Деятельность участников лагерной смены должна отвечать основным ориентирам созидательной активности Движения Первых, сформулированным в миссии:

- БЫТЬ С РОССИЕЙ;
- БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ;
- БЫТЬ ВМЕСТЕ;
- БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ;
- БЫТЬ ПЕРВЫМ.

Содержание тематической программы отражает **ценности Движения Первых**:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приобщение участников к ценностям Движения осуществляется через содержание тематических дней и общую логику реализации программы. Она предполагает смену четырех этапов, в рамках которых последовательно транслируются и предъявляются образцы поведения, стимулируются и поддерживаются одобряемые сценарии взаимодействия, обсуждаются содержание и итоги прошедших событий.

2.1. Тематический блок «Быть с Россией»

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

Задачи:

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

Реализация блока предполагает проведение тематического дня «Быть с Россией» на третий день смены. Решенные к этому моменту задачи знакомства и адаптации позволяют участникам смены выстроить эффективную коммуникацию и взаимодействие со сверстниками и принять активное участие в творческих видах деятельности.

План дня может включать специально разработанные мероприятия: линейку, тематические полчаса песни, акцию «Письмо другу», классную встречу, ярмарку, концертную программу и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

К организации и проведению тематического дня рекомендуется привлекать значимых деятелей региона, участников СВО, представителей местных органов власти.

Ожидаемые результаты тематического блока «Быть с Россией»:

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

2.2. Тематический блок «Быть в Движении»

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

Задачи:

- обеспечить условия для получения участниками смены опыта организаторской деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;
- мотивировать участников смены на деятельность в Движении Первых на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей Движения, на осознанную социально значимую деятельность;
- сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движении и его первичных отделениях;
- познакомить участников с основными направлениями деятельности и флагманскими проектами Движения Первых.

Для реализации целей и задач блока рекомендуется проведение тематического дня «Быть в Движении» на шестнадцатый день смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности Движения Первых, в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников в выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

В тематический день «Быть в Движении» могут входить специально разработанные мероприятия, среди которых есть линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание ее целей и механизмов. Для визуального оформления мероприятий следует использовать официальную символику Движения Первых (Приложение 1).

К организации и проведению тематического дня рекомендуется привлекать председателей советов региональных отделений Движения Первых, актив первичных отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха и оздоровления детей, в которых реализуется смена.

Ожидаемые результаты тематического блока «Быть в Движении»:

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

2.3. Тематический блок «Безопасность детей и профилактика девиантного поведения»

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

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

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

1. Закон территории. Направлен на предотвращение выхода за территорию несовершеннолетних и на защиту участников программы от пребывания на территории посторонних людей.

2. Закон доброты и уважения. Регламентирует достойное поведение в общественных местах, призывает детей не бегать в помещениях, не толкаться, не бросаться предметами. Направлен на предотвращение мелких повреждений, ран, ссадин, ушибов.

3. Закон уюта. Призывает к чистоте и порядку в жилых помещениях. Позволяет регулировать хранение продуктов питания, обеспечивать запрет на электроприборы, предотвращать захламленность эвакуационных выходов.

4. Закон режима дня. Гласит, что никому в лагере нельзя нарушать распорядок дня: пропускать зарядку, гигиенические процедуры, дневной и ночной сон, отсутствовать на общелагерных мероприятиях без ведома вожатых. Соблюдение режима дня позволяет обеспечивать охрану жизни и здоровья всех участников.

5. Закон здорового образа жизни. Направлен на избегание вредных привычек, полный запрет на табачную и алкогольную продукцию, поощрение спортивной активности и совершенствования своего организма.

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

Во время массовых мероприятий вожатый должен помнить следующие *правила безопасности*:

- всегда находиться вместе со своим отрядом, знать, где находится каждый ребенок;
- обращать внимание на самочувствие детей, при плохом самочувствии без промедления обращаться в медпункт;
- следить за соблюдением питьевого режима, особенно при жаркой погоде;
- во время уличных мероприятий контролировать ношение головных уборов и самому подавать пример.

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

Профилактика девиантного поведения в детском лагере должна включать:

- раннее выявление фактов курения, употребления алкогольных напитков 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.

3. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация цели и задач программы с соблюдением принципов и ценностных установок, заложенных в ее концепции, способствует достижению следующих результатов:

- понимание и осознание участниками значимости для себя и общества миссии, ценностей, направлений деятельности Движения;
- понимание и осознание участниками потенциалов и ресурсов Движения для личностного развития;
- формирование групп единомышленников, готовых включиться в деятельность Движения Первых на уровне первичных, местных и региональных отделений;
- развитие устойчивых отношений между участниками и приобретение ими опыта организации совместных социально значимых дел;
- демонстрация участниками смены успешной работы в команде, понимание важности совместного труда и приложения усилий для общего дела, ответственности за результат;
- сознательный выбор участниками одного или нескольких направлений деятельности Движения для дальнейшего развития в нем;

– формирование устойчивых связей «ребенок – взрослый» для дальнейшего педагогического сопровождения участия детей в деятельности Движения.

Ожидаемые результаты могут быть рассмотрены *на личностном уровне* (характеристика уровня компетентности участника программы: владеет знаниями о ценностях и направлениях деятельности Движения; знаниями, умениями, навыками организаторской деятельности; владеет проективными умениями, необходимыми для участия и организации различных видов деятельности, владеет коммуникативными навыками, навыками командной работы, навыками самоорганизации, самопрезентации, планирования работы).

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

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

4. ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ СМЕНЫ

Участники смены – ребята от 7 до 13 лет, относящиеся к возрасту активного развития, преобразования личностных качеств, выявления и утверждения индивидуальных интересов, формирования мировоззренческих позиций.

Этот период является очень ответственным, потому что он зачастую определяет дальнейшую жизнь человека. Именно сейчас закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил, начинает формироваться общественная направленность личности.

В такой динамичный период развития важно учитывать особенности каждого возрастного этапа при организации индивидуальной и отрядной работы.

Для возраста 7–9 лет характерна высокая подвижность, активность, любознательность, импульсивность. Предложения и поручения вожатого

воспринимаются с энтузиазмом, если донесены в доступной и эмоционально привлекательной форме. Быстрая утомляемость и неумение долго концентрироваться вызывают необходимость часто менять виды деятельности, увлекая детей новыми заданиями. Несамостоятельность и подражательность поведения требуют от вожатого быть в детском коллективе генератором идей и организатором деятельности. Также в этом возрасте у детей еще недостаточно развиты навыки самообслуживания, поэтому особое внимание требуется уделять вопросам гигиены и быта.

В возрасте 9–10 лет дети продолжают быть такими же активными, с удовольствием включаются в коллективную деятельность, испытывая потребность в новых контактах и общении. Эмоциональная восприимчивость делает победы и неудачи совместной деятельности источником ярких эмоциональных реакций. Для них приобретает важность оценка не только со стороны взрослых, но и сверстников. Поэтому дополнительной мотивацией в отрядной работе становится возможность продемонстрировать свои способности, оправдать доверие вожатого. Также большую привлекательность носит соревновательность в играх и выполнении заданий.

Для младших подростков 11–12 лет заметно возрастает значение коллектива, возникает стремление стать частью группы, добиться авторитета среди сверстников. Их оценка теперь намного важнее мнения вожатого. Зачастую дети встают в оппозицию по отношению к взрослому, стремясь отстоять свою точку зрения, добиться признания своей автономности. Поэтому вожатому лучше занимать позицию старшего члена отряда, наставника, а не руководителя, стать союзником для ребят, пользующихся авторитетом в детском коллективе. Особое место в этом возрасте занимает утверждение мировоззренческих позиций, моральных принципов. Поэтому большой популярностью пользуются мероприятия, связанные с испытанием волевых качеств, пробой себя в новых ролях. Но моральные принципы, которыми руководствуются младшие подростки, воспринимаются как абстрактные понятия. Им еще сложно соотносить их с собственными поступками, поэтому при возникновении конфликтных ситуаций вожатому необходимо мягко направить внимание детей на оценку своего поведения.

В возрасте 12–13 лет можно говорить о том, что подросток начинает руководствоваться собственными нравственными установками и принципами, в соответствии с которыми, предъявляет требования и к своему поведению. Приобретает способность противостоять мнению

окружающих, если оно не совпадает с личными нормами. Это определяет их способность добиваться поставленных целей, даже если сама работа кажется им утомительной и неинтересной. Естественный авторитет взрослого, принимаемый младшими школьниками, не распространяется на подростков. Только искренний, демонстрирующий уважение к детям вожатый заслужит их доверие. Для подростков характерно наступающее половое созревание и тяга к противоположному полу. Неуверенность в своих силах, комплексы, связанные с изменениями внешности, выражаются в негативизме и неуступчивости. В таких ситуациях вожатому лучше проявить мягкость и внимание, так как строгость приведет к еще большему противостоянию и усугублению отношений с подростком.

Таким образом, участников программы характеризует активное формирование личностных черт, поиск новых сфер самореализации, накопление социального опыта. У них закладываются основы сознательного поведения, намечается общая направленность в формировании нравственных представлений и социальных установок.

5. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ

Структура организации смены представляет собой систему взаимодействия между организаторами, участниками и иными заинтересованными людьми (родителями, образовательными организациями, партнерами и пр.) с четким распределением обязанностей и ответственности.

Структура педагогического отряда:

- Руководитель программы. Координирует деятельность служб, обеспечивает продвижение к реализации цели смены, обеспечивает организацию жизнедеятельности лагеря.

- Методическая служба. Отвечает за содержание программы, ее реализацию, обеспечивает педагогическое сопровождение смены.

- Психологическая служба. Обеспечивает психологическое сопровождение смены.

- Вожатые отрядов. Обеспечивают жизнедеятельность детей своего отряда.

Основным временным детским объединением, действующим в течение смены, является **отряд**. Отрядная деятельность играет ведущую роль в реализации программы. В детском коллективе происходит осмысление подростками ценностных основ Движения Первых, принятие

значимости работы в команде, ценности коллектива. На уровне отряда происходит определение коллективной миссии, устанавливаются правила и законы совместной жизнедеятельности, планирование и анализ каждого дня смены, подготовка к мероприятиям программы. Преимущественно отряды формируются из детей одного возраста. Кроме того, в смене могут быть профильные отряды (представители творческих коллективов, общественных организаций, первичные отделения Движения).

Для реализации цели в лагере формируются органы **самоуправления**.

Ключевым **органом самоуправления** является **Совет лагеря** – орган, который обеспечивает жизнедеятельность всего лагеря. Совет планирует работу на смену, анализирует деятельность лагеря, координирует и корректирует деятельность всех служб лагеря. В состав совета входят члены педагогического отряда, командиры отрядов, ответственный дежурный дня, представители совета дела, отряда-организатора. Совет лагеря собирается ежедневно, подводит итоги прожитого дня, принимает решения по основным вопросам повседневной жизни лагеря. Решения совета обязательны для выполнения всеми участниками смены.

Экспертный совет – орган, который обеспечивает общелагерную систему стимулирования, координирует взаимодействие отрядов в течение всей смены. В экспертный совет входят по 1 представителю от каждого отряда и методист, курирующий работу. Ежедневно экспертный совет оценивает жизнедеятельность всех коллективов по определенным критериям, среди которых могут быть следующие: организованность, креативность, воспитанность, инициативность. Результатом встречи становится принятие общего решения о продвижении каждого отряда по системе стимулирования (количество присуждаемых баллов по критериям). Также члены экспертного совета оценивают организованные отрядами общелагерные мероприятия по заранее известным критериям (организованность, умение работать с аудиторией, музыкальное и художественное оформление, соответствие заявленной форме, соответствие тематике дня). Важно помнить, что экспертный совет – это не судьи. Их задача – вынести на общее обсуждение мнение своего отряда об успешности и достижениях других отрядов, что в конечном итоге должно способствовать развитию и совершенствованию каждого детского коллектива.

Совет дела – сводный отряд, обеспечивающий организацию общелагерных дел в соответствии с планом-сеткой смены. В совет дела входят по 1–3 члена каждого отряда и курирующий методист. В течение дня для совета дела выделяется определенное время, когда ребята собираются

вместе (например, время работы тематических клубов или отрядное время). Совет дела решает задачи сразу на 3 уровнях: обеспечивает организацию общелагерного мероприятия, формирует у участников совета организаторские навыки, позволяет им в дальнейшем транслировать свой опыт в отряде для повышения качества отрядных событий.

Медиацентр лагеря создается с целью освещения основных событий смены, ведения официальных групп лагеря в социальных сетях. В медиацентр входят по 1–2 членам каждого отряда, имеющим опыт создания медиа-контента. Среди участников Медиацентра распределяются задачи по созданию статей, роликов, фотографий в зависимости от плана на день. Работу медиацентра курирует методист.

Сводный дежурный отряд обеспечивает соблюдение основных режимных моментов дня. Каждый отряд ежедневно направляет в дежурную службу по 1–2 представителя. Для руководства отрядом совет лагеря назначает ответственного дежурного из числа методистов. В задачи дежурного отряда входит контроль чистоты в жилых помещениях и на территории лагеря, контроль за соблюдением правил техники безопасности, дежурство в столовой, помощь в организации вечернего костра, подготовка общественных пространств к проведению мероприятий.

Важно, чтобы для каждого органа самоуправления обеспечивалась коллегиальность принимаемых решений, выборность, добровольность и сменяемость участников.

6. ЛОГИКА И МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

6.1. Основные этапы смены

Исходя из понимания целевых ориентиров и принципов реализации программы, в структуре смены выделяются следующие смысловые этапы:

1 этап (1–3 дни смены) – организационное оформление первичных коллективов (определение целей, задач смены, работа на сплочение отрядов, определение перспектив деятельности).

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

Общелагерные дела. В начале смены массовые дела отвечают целям и задачам организационного периода и работают на формирование

первичных коллективов (отрядов), обеспечивают участие детей в той деятельности, которая им предлагается (включение в деятельность на когнитивном и эмоциональном уровне): общие сборы лагеря, вечер визиток, ритуалы, маршрутно-диагностическая игра, линейка открытия смены, классные встречи. В роли организатора выступает педагогический отряд, задавая образец, эталон для отрядов.

2 этап (4–8 дни смены) – лично ориентированное информационное обеспечение и включение в деятельность (организация мастер-классов, учебно-развивающих занятий, тематических клубов, проведение обучающих общелагерных дел с целью формирования знаний, умений, навыков по организации конкретных видов деятельности).

На 2 этапе вводится система советов дела, в которые входят 1–3 представителя от каждого отряда для подготовки и проведения общелагерного мероприятия согласно плану-сетке. Каждый совет дела представляет свой проект мероприятия, в случае утверждения несет полную ответственность за него перед лагерем и получает необходимые полномочия для его организации.

На данном этапе отряд является организатором своего собственного выступления на общелагерном мероприятии. Для этого отряды разбиваются на микрогруппы, создается система чередования поручений, вожатый организует в своем отряде деятельность с учетом опыта детей. Для обеспечения качественной подготовки выступления работают мастер-классы.

3 этап (9–15 дни смены) – вариативное программирование (выбор отрядами видов деятельности, конкретных общелагерных событий и их реализация).

Отрядная работа строится путем выбора и подготовки мероприятия, организатором которого становится детский коллектив. Члены отряда занимаются планированием работы, созданием сценария, подготовкой и проведением мероприятия для всего лагеря, анализом полученных результатов. Вожатый организует в своем отряде деятельность по реализации программы.

Образовательная программа включает в себя деятельность тематических клубов, учебно-развивающих занятий, на которых ребята могут получить недостающие им знания, умения и навыки для организации различных видов деятельности, в том числе для реализации программы отряда.

Педагогический коллектив на данном этапе является консультантом отрядов.

4 этап (16–18 дни смены) – заключительный (подведение итогов смены, разработка программ деятельности участников в своих образовательных организациях, первичных отделениях Движения Первых, выход на последствие).

Подведение итогов смены, разработка программ деятельности осуществляется в ходе общелагерных (общий итоговый сбор, гала-концерт, линейка закрытия смены, конкурсная программа «Первый» и других) и отрядных дел (прощальные огоньки, итоговые сборы, часы сюрпризов).

5 этап – этап последствия (предполагает работу с участниками программы после завершения смены).

6.2. Механизмы реализации программы

Тематическая программа, ее цели и задачи реализуются в ходе смены через следующие мероприятия:

- программу отрядной работы;
- систему общелагерных мероприятий коллективно-творческого социально значимого характера;
- органы самоуправления;
- систему стимулирования участия в деятельности;
- программу учебно-развивающих занятий и мастер-классов;
- деятельность тематических клубов.

Отряд является ключевой формой организации временных детских объединений, действующих в течение смены. Отрядная деятельность играет ведущую роль в реализации программы. В детском коллективе происходит осмысление участниками ценностных основ Движения, принятие значимости работы в команде, ценности коллектива. На уровне отряда происходит определение коллективной миссии, планирование и анализ каждого дня смены, подготовка к мероприятиям программы, устанавливаются правила и ценностные ориентиры совместной жизнедеятельности.

Отрядные мероприятия являются основным средством формирования временного детского коллектива, его сплочения, источником интенсивного взаимодействия со сверстниками, ресурсом развития самостоятельности и формирования субъектной позиции.

Преимущественно отряды формируются из детей одного возраста. Кроме того, в смене могут быть профильные отряды (представители творческих коллективов, общественных организаций, первичные отделения Движения).

Общелагерные мероприятия 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 мероприятиях продолжается формирование первичных коллективов (отрядов), происходит закрепление знаний, умений и навыков, полученных на занятиях. Принципы коллективной творческой деятельности реализуются через организацию общелагерных мероприятий детьми и педагогами. Это может выражаться в активности участников в течение мероприятия, в предварительной подготовке своего выступления в рамках события, в организации общелагерного мероприятия отрядом или сводной группой (совет дела).

Программа смены включает в себя следующие **направления деятельности**:

1. Нравственно-просветительское направление ориентировано на приобщение молодежи к ценностям Движения Первых, традиционным российским ценностям, истории и культуре Отечества и родного края.

Формы проведения:

- литературно-музыкальные композиции;
- классные встречи;
- экскурсии, выставки;
- день Отечества;
- народные гуляния;
- социальные акции;
- спектакли.

2. Образовательно-развивающее направление реализуется по специальным методикам, разработанным для применения в условиях лагеря, в основе которых лежит исследовательская деятельность, эксперимент, игра, командное выполнение поставленных задач. Ориентировано на формирование и развитие необходимых знаний и умений для организации различных видов деятельности. Данная деятельность предполагает личностное развитие молодого человека, а также формирование навыков и умений командной работы, неконфликтного взаимодействия, делового общения.

Формы проведения:

- учебно-развивающие занятия;
- мастер-классы;
- клубы;
- групповые практики;
- ролевые и деловые игры;
- массовые дела творческого характера;
- тематические дни.

3. Досуговое направление ориентировано на эффективную организацию свободного времени детей, развитие навыков самоорганизации свободного времени.

Формы проведения:

- конкурсные программы;
- концерты;
- игровые программы;
- КТД;
- ярмарки;
- экскурсии.

4. Спортивно-оздоровительное направление ориентировано на здоровьесберегающие технологии, развитие у детей навыков здорового образа жизни, выстраивание рационального режима отдыха, питания, физических нагрузок, занятия, формирующие навыки заботы о собственном здоровье.

Формы проведения:

- утренние зарядки;
- спартакиада;
- спортивные клубы;
- эстафеты.

5. Гражданско-патриотическое направление ориентировано на воспитание гражданственности, патриотизма, развитие чувства неравнодушия к судьбе Отечества, к его прошлому, настоящему и будущему, мотивации участников к реализации и защите интересов Родины.

Формы проведения:

- ритуалы поднятия флага;
- литературно-музыкальные композиции;
- творческие гостиные;
- классные встречи;
- смотр строя и песни.

Общелагерная система стимулирования отражает достижения отрядов в наглядной и визуально привлекательной форме. Способами продвижения по системе стимулирования являются победы в общелагерных мероприятиях и высокие оценки экспертного совета. Также возможно введение системы инициатив «биржа добрых дел» (на которой можно предложить помощь педагогическому отряду или другим отрядам) и системы «шанса» (использование игрального кубика, лото или других способов зарабатывания случайного количества баллов раз в два дня). Такие дополнительные способы продвижения по системе стимулирования позволят сравнивать шансы на успех между старшими и младшими отрядами. В завершении смены подводятся итоги, и награждается отряд – лидер смены (в зависимости от количества участников это могут быть 2–3 отряда-лидера в каждой возрастной категории).

Отрядная система стимулирования готовится и реализуется вожатым в соответствии с игровой тематикой всей смены. Такая система позволяет отмечать достижения и заслуги каждого члена отряда лично. Она должна соответствовать возрасту, быть привлекательна и интересна детям, наглядно демонстрировать продвижение от начала к завершению смены. Символы, которые зарабатывают ребята в отряде, могут выдаваться лично вожатым, а также по итогам голосования в отряде. Они могут быть одинаковыми и символизировать общую активность, включенность в отрядные дела детей в течение дня. А могут быть посвящены 3–5 номинациям, таким как лидер, творец, помощник, дипломат, активист и другим. По итогам смены дети, набравшие наибольшее количество символов, отмечаются вожатым.

На всем протяжении смены реализуется **образовательная программа**, включающая в себя учебно-развивающие занятия, мастер-классы и работу тематических клубов.

Учебно-развивающие занятия «Азбука Первых» (УРЗ) направлены на развитие социальной активности подрастающего поколения, развитие лидерских качеств, формирование знаний, умений, навыков по самоорганизации и организации других. Занятия способствуют получению азов знаний и умений для повышения дальнейшей самостоятельности по реализации своих инициатив (мероприятий, событий). Основные темы: лидерство, организаторская деятельность, коммуникация, правила эффективного общения, приемы творческого мышления, массовые настроения, имидж команды. Отряды проходят все занятия в обязательном порядке по специальному расписанию. Проводят занятия методисты.

Занятия могут включать в себя следующие этапы: встречи, приветствие, разминочные упражнения, беседы, теоретический материал, тесты, диагностику собственных индивидуальных особенностей, основные упражнения, практическую работу, самоанализ, подведение итогов, прощание.

Мастер-классы (МК) предполагают передачу участникам смены прикладных знаний и отработку навыков, которые пригодятся им в течение дня. Таким образом, основная задача мастер-класса – подготовить отряд к специфической, новой для него творческой созидательной активности и повысить качество его работы. Этапы проведения мастер-класса: приветствие, теоретический материал, практические пробы, формирование алгоритма деятельности или перечня полезных советов, подведение итогов.

Тематические клубы – это занятия по интересам, обеспечивающие потребность детей экспериментировать в различных видах познавательной и предметно-практической деятельности. На клубы дети записываются в зависимости от своих интересов и увлечений. Тематика клубов может быть очень разнообразной: декоративно-прикладное творчество (плетение, гончарное искусство, оригами и т.п.), театр (сценическое и актерское мастерство), вокал и хореография, настольные и иные игры, просмотр и обсуждение фильмов, туризм и многое другое в зависимости от талантов педагогов и ресурсов лагеря. Организаторами клубов могут выступать как вожатые, так и участники смены. Логика организации клуба: реклама-презентация содержания клуба, набор участников, непосредственно клубная работа, подведение итогов совместной деятельности коллективом клубов, презентация результатов работы на общелагерном деле (например, выставка работ клуба фотографии, вокальные, хореографические номера творческих клубов).

6.3. Игровая модель смены

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

В течение смены каждому отряду предлагается наполнять свой «чемоданчик» необходимыми вещами. Такой игровой замысел объясняется идеей накопления багажа знаний, опыта, полезных привычек в течение всей программы. Каждый этап реализации смены предполагает свои

способы оформления отрядного чемодана.

В первый день смены на общелагерном мероприятии участникам презентуется игровая модель смены и соответствующая ей общелагерная система стимулирования.

Примерный текст ведущего:

«Еще вчера вы только собирались в лагерь, упаковывали в свои чемоданы самые любимые и необходимые вещи. А уже сегодня оказались здесь, чтобы знакомиться, пробовать себя в новых интересных делах и весело проводить время. В течение смены мы с вами тоже будем собирать чемоданы. У каждого из ваших отрядов он будет свой. И набор вещей, которыми вы его наполните, тоже окажется своим, уникальным. Как мы будем это делать, вы узнаете чуть позже. А сейчас нам важно проверить, чтобы каждый из ваших чемоданов оказался надежным и крепким. Таким же крепким, каким совсем скоро станут ваши отряды».

После этого каждый отряд получает ватман с изображенным чемоданом и в течение отрядного времени может обсудить, как он должен выглядеть, и разукрасить его. В обращениях к участникам можно периодически прибегать к сравнению надежности чемодана и надежности команды: *«как каждая стенка, элемент чемодана поддерживает общий груз багажа, так и мы в нашем отряде должны поддерживать друг друга, чтобы легче справляться со всеми трудностями».*

Во второй день смены проходят организационные сборы отрядов, на которых выбирают командира отряда, его название, определяют цели и перспективы развития коллектива. А значит, это должно быть отражено на отрядном чемодане в виде бирки с названием и наклеек, символизирующих качества, ориентиры отряда. Таким образом, отряды приобретают свой уникальный имидж. В рамках игрового замысла наклейки и бирки объясняются особенностью каждого чемодана, историей его путешествий, желанием хозяина сделать его заметным и узнаваемым.

В течение основного периода смены каждый день участники знакомятся с новыми направлениями Движения и могут получить символ тематического дня, который «складывают» в чемодан. Символы бывают трех видов – маленький, средний и крупный. Они распределяются в зависимости от достижений отряда в течение дня (сумма баллов за призовые места и оценка экспертного совета). Количество выдаваемых ежедневно маленьких, средних и крупных «предметов» может быть определено педагогическим отрядом самостоятельно.

В завершающий период смены в контексте игрового замысла могут быть подведены итоги на трех уровнях: личном, отрядном и общелагерном.

На общелагерном уровне в рамках итогового сбора будет выбран отряд-лидер (или лидер каждой возрастной группы) по количеству собранных крупных, средних и маленьких «предметов».

На уровне отряда в рамках прощального огонька детский коллектив сможет проанализировать, какие события давались им легче, в каких они были успешнее, что вызывало трудности, что подарило самые яркие впечатления, строя свои воспоминания по размерам собранных предметов.

На личном уровне каждый участник смены в рамках итогового сбора заполнит свой «билет на самолет», выстраивая свой ближайший маршрут развития. Ребенок сможет вспомнить, какое из направлений Движения заинтересовало его больше всего, и выписать себе билет на ближайшие проекты, события, конкурсы, связанные с выбранным направлением.

Использование такой наглядной системы поощрения, во-первых, обеспечивает соревновательность отрядов, стимулируя их к активной деятельности. Во-вторых, позволит каждому отряду оценивать свои текущие достижения и корректировать работу. В-третьих, позволит детям легче запоминать события прожитых дней и усваивать их содержание, ассоциируя с конкретным символом. В-четвертых, в доступной и наглядной форме продемонстрирует участникам механизм самосовершенствования, развития личности через накопление багажа знаний и опыта.

6.4. План-сетка смены

Представляет собой перечень ключевых событий каждого дня, отражающих целевые ориентиры периода смены и конкретного тематического дня. Кроме указанных в плане-сетке мероприятий в лагере реализуются общие для всех отрядов события досугового и воспитательного характера. К ним можно отнести утреннюю линейку с церемонией поднятия флага, час песни, игры на свежем воздухе, отрядную работу, вечерний костер (орлянский круг).

Также в план-сетке не указываются основные режимные моменты дня (подъем, зарядка, приемы пищи, дневной отдых, время личной гигиены, отбой).

Организационный период смены 1 этап реализации программы – организационное оформление первичных коллективов. Целевые ориентиры: адаптация участников к условиям жизни в лагере; формирование детских объединений (отрядов).		
1 день <i>ЗАЗЕД</i> – сбор-старт, – маршрутно-диагностическая игра, – огоньки знакомств.	2 день – организационные сборы отрядов, – диагностика №1, – линейка открытия смены, – вечер визиток.	3 день <i>«БЫТЬ С РОССИЕЙ»</i> – торжественная линейка «Это моя Россия», – классная встреча, – ярмарка «Многообразие в единстве», – праздничная концертная программа «Россия – мой дом»
Основной период смены 2 этап (4–8 дни смены) – лично-ориентированное информационное обеспечение и включение в деятельность. 3 этап (9–15 дни смены) – вариативное программирование. Целевые ориентиры: погружение участников в содержание направлений деятельности Движения; развитие коммуникативных, организаторских навыков; формирование опыта коллективно-творческой социально значимой деятельности.		
4 день <i>УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!</i> – МК «Отрядная кухня», – презентация клубов, – познавательная игра по станциям, – интеллектуальная игра (совет дела №1).	5 день <i>ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – сбор совета дела №2, – классная встреча, – просмотр и обсуждение научно-популярного фильма, – викторина.	6 день <i>НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – вертушка «Атлас новых профессий» (совет дела №2), – деловая игра.
7 день <i>СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – сбор совета дела №3, – ярмарка талантов «Арбат», – праздник Песни и Танца.	8 день <i>БЛАГО ТВОРИ!</i> – МК «Формы воспитательной работы», – клубы, – аукцион дел отрядов, – марафон социальных акций, лирический вечер (совет дела №3).	9 день <i>СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!</i> – МК «Конструирование – мероприятия», – клубы, – полоса спортивных препятствий, – смотр строя и песни.

10 день <i>ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – диагностика № 2, – спартакиада (дело отряда). – шоу спортивных рекордов (дело отряда)	11 день <i>БУДЬ ЗДОРОВ!</i> – МК «Рецепт агитбригады», – клубы, – игра по станциям «Секреты здоровья» (дело отряда) – конкурс агитбригад «Делай как я» (дело отряда).	12 день <i>РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – конкурс 3D-газет, – конкурсная программа «Пиши. Снимай. Публикуй» (дело отряда)
13 день <i>БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы, – классная встреча с эко-активистами, – игра по станциям «Час Земли» (дело отряда) – музыкальный вечер «На зеленой стороне» (дело отряда).	14 день <i>УМЕЙ ДРУЖИТЬ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – клубы (итоговое занятие), – разговорное шоу «Я и Команда» (дело отряда), – фестиваль малых ролевых игр, – саморазвивающийся спектакль.	15 день <i>ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!</i> – УРЗ «Азбука Первых», – презентация итогов работы клубов, – конкурс отрядных уголков «Красота родного края» (дело отряда), – конкурсная программа «Город архитекторов» (дело отряда).
Заключительный период смены 4 этап – заключительный Целевые ориентиры: содержательное и эмоциональное подведение итогов смены; построение перспектив дальнейшего развития и взаимодействия.		
16 день <i>«БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ!»</i> – торжественная линейка Первых, – классная встреча, – проектная сессия «Открывая горизонты», – коллективное творческое дело «Быть в Движении», посвящение в Первые.	17 день – диагностика №3, – линейка закрытия смены, – итоговый сбор «До новых встреч», – Гала-концерт – прощальные огоньки.	18 день <i>ОТЪЕЗД</i> – час сюрпризов, – прощальные круги.

6.5. Примерный распорядок дня

8.00: Подъем.

8.15: Утренние режимные моменты.

8.30: Зарядка.

9.00: Завтрак.

9.20: Уборка комнат, территории.

10.00: Мастер-классы, учебно-развивающие занятия.

11.00: Клубы.

12.00: Отрядное время / подготовка к общелагерным мероприятиям.

13.00: Обед.

14.00: Дневной отдых.

16.30: Полдник.

17.00: Дневное общелагерное мероприятие.

19.00: Ужин.

20.00: Вечернее общелагерное мероприятие.

21.00: Вечерка.

21.15: Вечерний сбор отряда.

21.45: Вечерние режимные моменты (сбор Совета лагеря).

22.00: Отбой.

7. СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ НАПОЛНЕНИЕ СМЕНЫ: МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

7.1. Этап организационного оформления первичных коллективов (1–3 дни смены)

1 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- создание условий для адаптации участников к условиям жизни в лагере;
- предъявление педагогических требований, ценностей, образцов поведения.

Название события дня	Краткое описание
Экскурсия по лагерю «Разведай. Выясни. Сообщи» <i>(отрядное мероприятие).</i>	Для скорейшей адаптации детей к условиям лагеря, для знакомства с территорией, основными объектами базы рекомендуется провести экскурсию, но сделать это в творческой игровой форме. Операция «Следопыт» предполагает разделение отряда на микрогруппы, каждой из которых необходимо ответить на список вопросов, связанных с поиском информации об инфраструктуре и сотрудниках лагеря (сколько беседок на пляже, как зовут медицинского работника и т.д.). Игра «Разведчики» предполагает создание карты местности с шуточными «конспиративными» названиями объектов. Игра по запискам заключается в перемещении команды от объекта к объекту, используя последовательно найденные записки с загадками следующего места. Итоговой точкой сбора должно стать отрядное место с подготовленным сюрпризом от вожатого.
Сбор-старт <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Первое общелагерное мероприятие программы, необходимое для знакомства участников с особенностями смены, ее игровым замыслом, общелагерной системой стимулирования, педагогическим составом лагеря. В ходе презентации программы рекомендуется использовать игры с залом, танцы-разминки, вопросы к аудитории.
Хозяйственный сбор отряда <i>(отрядное мероприятие).</i>	Проходит в формате отрядного собрания, на котором вожатый знакомит ребят с условиями жизни в лагере, принятыми в нем нормами и правилами поведения, предъявляет свои педагогические требования. Также на сборе можно познакомить ребят с тематикой смены, предстоящими крупными событиями, общелагерной и отрядной системой стимулирования. Итогом сбора должна стать выработка отрядных законов или принципов жизни, заключение договоренности об их соблюдении. Для того, чтобы такой сбор не носил назидательный характер и не вызывал напряжения у детей, его можно проводить в интерактивном, игровом формате. Например, давать творческие задания к каждому блоку информации (иллюстрации к законам лагеря, стихи о правилах проживания в стиле «вредных советов», описание правил отряда в стилистике царского указа и др.). Также сбор может сопровождаться оформлением важных элементов встречи для отрядного уголка.

Название события дня	Краткое описание
Маршрутно-диагностическая игра <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Станции маршрутной игры должны позволить проявить различные виды творчества и способствовать взаимодействию всего отряда. Такая игра, как правило, – первое соревновательное мероприятие, в котором отряд может отличиться на фоне остальных. Но основная задача мероприятия все же объединение, сплочение коллектива, налаживание контактов, выявление способностей членов отряда. Вожатому следует как можно меньше вмешиваться в выполнение заданий на станциях, чтобы дать возможность проявить себя детям, понаблюдать за их взаимоотношениями, выделить лидеров и умельцев в разных направлениях творчества. Важно стимулировать участие всех членов отряда, стараться включать в деятельность пассивных, отстраненных ребят.
Огонек знакомства <i>(отрядное мероприятие).</i>	Огонек – это коллективное обсуждение отрядом складывающихся взаимоотношений или прошедших событий. Первый огонек направлен на более подробное знакомство членов отряда друг с другом, выстраивание доверительных отношений. Существуют определенные правила огонька, с которыми надо познакомить отряд перед его началом: – на огоньке говорим о самом важном откровенно; – проявляем доброжелательность, отзывчивость, сопереживание; – внимательно слушаем, не перебиваем; – говорим вполголоса; – обсуждаем не человека, а дела и поступки; – если критикуем, то помогаем, советуем, предлагаем. Начать огонек можно песней, стихотворением, притчей, которая снимет напряжение, создаст необходимый настрой, направит разговор в нужное русло. Здесь может состояться разговор о том, что каждый ждет от лагеря, чему хочет научиться, что новое узнать, что может дать другим. Для того чтобы помочь ребятам раскрепоститься и начать разговор, можно использовать заранее подготовленные афоризмы, вопросы или незаконченные предложения. Завершить огонек лучше всего объединяющим ритуалом (загадыванием желаний, вручением сюрпризиков, особым рукопожатием), который позволит еще больше сплотить отряд.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Сбор-старт

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – актовый зал.

Ведущие приветствуют участников, представляются, проводят игры с залом.

Игра «Как живешь?».

Ведущий задает вопрос, а зал отвечает, выполняя соответствующее движение:

Как живешь? – Вот так! – Кулак вперед, большой палец вверх.

Как встаешь? – Вот так. – Встать со стульев, руки вверх, потянуться.

Как идешь? – Вот так! – Движение, имитирующее ходьбу.

Как бежишь? – Вот так! – Бег на месте.

Ночью спишь? – Вот так! – Ладонки под щеку.

А молчишь? – Вот так! – Палец ко рту.

А кричишь? – Вот так! – Все громко кричат и топают ногами.

Игра «Всех запомнил».

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

– Меня зовут, а вас?

– (все дети выкрикивают свое имя).

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

После снятия эмоционального напряжения с помощью игр ведущий переходит к блоку общей информации о смене. Рассказывает, чему она посвящена, называет интересные факты программы (количество участников, средний возраст участников, география участников, количество отрядов, общелагерных событий и т.д.).

Далее следует знакомство с педагогическим отрядом и вожатыми. Его можно провести в виде заранее отрепетированного творческого выступления или танцевального номера, за которым смогут повторять участники.

Следующий блок должен познакомить участников с особенностями лагеря, его законами, фишками, традициями смены. Например, это может быть особое приветствие, принятое на базе лагеря, особые аплодисменты или кричалки поддержки для выступающих.

Для повышения активности и раскрепощения участников вновь проводится игра с залом.

Игра «Воробей».

Ведущий говорит четверостишие:

Шел по крыше воробей,

Собирал своих друзей.

Много-много-много нас.

Встают мальчики сейчас (все мальчики должны встать со своих мест).

Последняя строчка четверостишья может иметь любые концовки, поднимая ребят с любыми признаками, именами и увлечениями.

Последний информационный блок от ведущих – презентация игрового замысла смены и системы стимулирования. При использовании игрового замысла «Чемоданчик полезных вещей» каждый отряд получает свой чемодан, нарисованный на ватмане.

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

Творческим завершением сбора может стать общее исполнение известной песни.

Рекомендации по подготовке:

- подготовить качественный яркий номер от педагогического отряда;
- по результатам регистрации собрать интересные факты об участниках;
- подготовить элементы общелагерной системы стимулирования, чтобы продемонстрировать их со сцены для наглядности или раздать памятки каждому отряду.

2. Маршрутно-диагностическая игра

Продолжительность – 90 минут.

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

Старт маршрутной игры должен сразу погружать участников в игровой сюжет, который послужит завязкой дальнейших испытаний на станциях. Возможные варианты:

- участники попадают в мастерскую художника, который готовится к выставке и вдруг обнаруживает, что на его палитре пропали все краски, просит помочь отряды найти их и собрать на свои палитры;
- действие происходит в научной лаборатории, по которой проводится экскурсия. Один из посетителей случайно толкает, опрокидывает научное изобретение и просит отряды помочь собрать все рассыпавшиеся элементы, пройдя по станциям;
- участники оказываются в библиотеке, которую уже давно не посещали люди. От этого библиотекарь разочаровался в книгах и отпустил всех литературных персонажей из книг в настоящую жизнь. Отрядам необходимо найти всех персонажей и уговорить их вернуться в библиотеку.

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 проводит методику «Скульптура дружбы». Участники должны за 3 минуты выстроить скульптуру дружбы, а затем рассказать о ней.

Станция «Театр». Руководитель станции организует для участников импровизированный театр. Раздает участникам роли и фразы. Объясняет инструкцию: «Сейчас я буду зачитывать сказку. Когда вы услышите имя своего персонажа, то 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 «Эмоции». Задание 1. Руководитель показывает карточки /с изображениями эмоций, 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 «Креатив». Игрокам дается задание изобразить конкретное животное (кота, слона, жирафа, зайца), 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, тем самым давая проявить сплоченность команды в полную силу. Усложнить задание можно, задав определенное время на составление «рисунка».

Станция «Ассоциации». Определяется 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 «Песенная». 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 краски (детали, персонажей книг и т.д.), 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 завершении мероприятия (письма от персонажей, от вожатых, грамоты).

2 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- определение личностных смыслов и перспектив деятельности в течение смены;
- организационное оформление отрядов, создание условий для их самопрезентации;
- предъявление и закрепление ценностей и традиций лагеря.

Название события дня	Краткое описание
Утренний сбор отряда (отрядное мероприятие).	Сбор необходим для обеспечения позитивного начала дня, мотивации на предстоящую деятельность. Вожатому важно погрузить отряд в тематику дня, обозначить ключевые события, поставить задачи на день, распределить поручения, определить ответственных. Также важно помнить, что перед началом каждого события следует рассказывать о нем ребятам, настраивать их на восприятие, договариваться о том, как следует себя вести.
Утренняя линейка (общелагерное мероприятие).	Сбор всего лагеря с построением на площади по отрядам. В начале построения все командиры отрядов сдают рапорты начальнику смены: – Отряд « _____ » на утреннюю линейку построен, отряд живет и работает под девизом: « _____ ». Командир отряда _____. После сдачи рапортов происходит церемония поднятия государственного флага. Флаг может поднимать представитель самоуправления лагеря. Основная задача такого сбора – обозначить целевые ориентиры дня, его тематику, ключевые события. Для поднятия настроения лагеря можно использовать различные интерактивы – флешмобы, общие песни, конкурсы кричалок.

Название события дня	Краткое описание
Диагностика №1 (отрядное мероприятие).	Так как педагог должен обоснованно выбирать те или иные педагогические приемы и методы работы с детьми, то обязательным элементом программы должна быть диагностика. Ее в лагере необходимо проводить трижды на протяжении смены: в течение организационного периода, в середине смены и на заключительном этапе смены. Такая периодичность позволяет видеть динамику и конечный результат изменений. В детском лагере целесообразно использовать диагностику как отдельного ребенка, так и отряда в целом. В рамках индивидуальной диагностики можно оценить ожидания ребенка от смены, его мотивацию к участию в деятельности Движения, удовлетворенность от самореализации в делах, понимание перспектив развития. Отрядная диагностика позволяет оценить уровень развития детской группы и положение в группе каждого ее члена.
Организационный сбор отряда (отрядное мероприятие).	Такой сбор предполагает решение следующих коллективных задач: – обсуждение особенностей отряда, уникальности его участников, общих черт и интересов; – определение цели отрядной работы на смену; – выбор самоуправления отряда (командир, заместитель, член экспертного совета, медиацентра и т.д.); – выбор названия и девиза отряда. Надо помнить, что самые важные решения должны приниматься коллективно, с обсуждением и голосованием. Для того чтобы настроить отряд на открытое общение во время сбора, следует начать его с игр-разминок, направленных на взаимодействие участников и выявление лидеров. Также для решения каждой задачи можно использовать творческие задания и игровые методы. Например, нарисовать собирательный портрет отряда, определиться с целью отряда с помощью упражнения Джеффа, разыграть выборы командира как политические дебаты, использовать мозговой штурм для определения названия и т.д.
Линейка открытия смены (общелагерное мероприятие).	Торжественное событие, которое позволяет участникам почувствовать причастность к истории лагеря, ценностям Движения, осознать ответственность за свои действия перед отрядом и всем лагерем. Это достигается путем создания общей парадной атмосферы и ритуалов (поднятие флага, вынос знамени, исполнение гимна РФ и лагеря, передача знаков отличия самоуправлению отрядов). На этой линейке впервые звучат название и девиз отрядов, символически они обретают свое имя и начинают жить как полноценный коллектив. Главное помнить, что линейка открытия проводится для детей. Поэтому лучше минимизировать объем выступлений гостей праздника с приветственными словами за счет увеличения количества творческих сюрпризов, флешмобов, номеров.

Название события дня	Краткое описание
Вечер визиток (общелагерное мероприятие).	Традиционная форма творческой презентации отрядов на сцене. Задача таких визиток – в иносказательной креативной форме продемонстрировать особенности отряда, оправдать его название и девиз. Педагогический отряд, готовящий это мероприятие, сам должен продемонстрировать высокий уровень самостоятельности, культуры поведения на сцене, креативности, организованности и собранности. Поэтому лучше, чтобы между выступлениями отрядов были продуманы театрализованные связи, объединенные общим сценарным ходом. Для отряда это первая ответственная деятельность по подготовке творческого продукта, которая станет отправной точкой для развития организаторских и творческих способностей ребят
Вечерний анализ дня (отрядное мероприятие).	Анализ дня представляет собой коллективное обсуждение замыслов, дел, отношений, быта. При этом в анализе различают те моменты, которые вызывают у членов отряда отношения четырех типов: сделано, одобряю, критикую, предлагаю. Важно, анализируя день, обсуждать не человека, а его поступки, дела. Содержание анализа определяется не только мотивом «чем этот день был для меня?», но и «кем я был для отряда сегодня?». В начале анализа вожатый кратко перечисляет события дня, затем предлагает обсудить его, задавая наводящие вопросы: – Что значит этот день для меня, для отряда? – Что я сделал для отряда сегодня? – Что я одобряю в дне, почему? – Что я критикую в дне и почему? – Что я предлагаю на завтра и почему? – Что сегодня было хорошо? – Что было плохо? – Кому сегодня хорошо от нашей работы? – Кто работал лучше всех? Кому скажем спасибо? – Кому было труднее всех? – Кто помогал другим? Кто должен был помочь, но не смог? Формат ответов на вопросы может быть разным: высказывается каждый член отряда по кругу; отвечает каждый участник, передавая «эстафету» выступления любому члену отряда; говорят только те, кто готов, по принципу «свободного микрофона». Чтобы анализ дня не превратился для ребят в однообразную рутину, вожатый может каждый раз предлагать творческие тематические способы оценить день, например: – Если бы день был погодой, то какой? – Если бы вы могли на машине времени подбросить себе записку этим утром, о чем бы вы себя предупредили или что посоветовали бы? – Если бы у вас была возможность выбрать себе суперспособность, какой бы она была, чтобы этот день прошел лучше?

Название события дня	Краткое описание
	В завершении анализа дня определяются перспективы на следующий день, выбираются дежурные и члены других сводных групп. Последним элементом вечернего сбора отряда должно стать доброе пожелание перед сном. Как вариант – использовать ритуал прощания, придуманный ранее.

Примечание: указанные в таблице мероприятия, среди которых утренний сбор отряда, утренняя линейка, вечерний анализ дня, повторяются ежедневно на протяжении всех этапов смены, и в последующих днях повторно не указываются. Дополнительные отрядные мероприятия, которые могут использовать вожатые для повышения качества работы с временным детским коллективом можно найти в *Приложении 2*.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Диагностика № 1

Продолжительность – 60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Индивидуальная диагностика.

Для того чтобы помочь ребятам настроиться на размышления о своих интересах и планах, рекомендуется начать с разминки.

«*Что общего*». Один ребенок – ведущий – встает в середину. Остальные встают вокруг него в плотный круг плечом к плечу. Ведущий говорит: «Меняются местами те,...» (называет некий признак). Задача игроков – покинуть свое место и поменяться местами с кем-то другим, у кого есть тот же признак. Пока игроки меняются местами, ведущий должен успеть занять освободившееся место. Игрок, который остался без места в круге, становится ведущим. Признаки должны быть связаны с ожиданиями от смены: кто приехал веселиться, кто хочет найти новых друзей, кому нравится участвовать в мероприятиях Движения и т.д. Детям не обязательно знать, с кем именно они поменяются местами. Если ребенок услышал свой признак, оставаться на своем месте нельзя. В отряде даже может оказаться всего один игрок с названным признаком, и ведущий может успеть занять его место, когда тот выйдет из круга.

Затем ребятам раздаются анкеты, которые им нужно самостоятельно заполнить. Самым младшим участникам программы вожатый может помочь читать вопросы, записывать ответы или показывать, как пишутся отдельные слова. При возникновении серьезных затруднений с письмом,

ребенку можно предложить записать на телефон голосовые ответы на вопросы водителя.

Текст анкеты.

1. В лагере для меня важнее всего (выбери один или несколько вариантов из списка или допиши свой):

- найти друзей;
- подружиться с водителями;
- весело проводить время;
- отдохнуть от учебы и школы;
- узнать что-то новое;
- научиться чему-то полезному;
- попробовать себя в чем-то новом, чего раньше не делал(а);
- быть активным, не сидеть без дела;
- отдыхать и меньше двигаться;
- часто выступать и быть в центре внимания;
- свой вариант: _____.

2. Эта смена мне понравится, если ...

3. Я буду доволен(а) собой, если на смене ...

4. Я бы не хотел(а), чтобы на смене ...

Групповая диагностика.

Чтобы переключить внимание ребят на оценку отряда и отношений друг с другом, рекомендуется провести еще одну разминку.

«*Орлятский круг*». Весь отряд встает в один большой «орлятский» круг (правая рука на плече у соседа справа, а левая на поясе у соседа слева). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу и т.д.

«*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».

Для диагностики уровня развития отряда, положения в группе каждого ее члена, определения проблемных зон развития, перспектив и путей работы педагога с отрядом можно использовать предложенные методики.

1. Социометрия.

Инструкция: Подпишите бланк: фамилия, имя, отряд, возраст. Ответьте, пожалуйста, на предложенные вопросы. Постарайтесь быть

искренними, иначе вся работа потеряет смысл. Обещаем, что результаты будут известны только психологу лагеря и не принесут вам никакого вреда. Отвечая на вопрос, вам необходимо будет выбрать 3 человек из вашего отряда и записать их фамилии в порядке значимости, от самого значимого для вас человека к наименее значимому.

Вопросы:

– Кому из своего отряда ты доверил бы свои сокровенные мысли? (в первую, во вторую и в третью очередь).

– Кто из вашего отряда лучше всего может организовать мероприятие? (в первую, во вторую и в третью очередь).

2. *Мой отряд.*

Инструкция: подпишите имя, фамилию, название отряда. Внимательно прочитайте слова, написанные на бланке. Вам необходимо оценить ваш отряд. Это поможет вам продолжить разговор в отряде о жизни в лагере. Будьте искренними. Если вы считаете, что ваш отряд очень дружный, то ставите знак «+» или галочку в первой графе, под цифрой 2. Если вы считаете, что ваш отряд скорее дружный, чем нет, то ставите свой значок во второй колонке, под цифрой 1. Если ваш отряд нельзя назвать дружным, но и недружным он не является, то поставьте значок в третьей колонке, под цифрой 0. Если отряд скорее недружный, чем дружный, значок должен стоять в четвертой колонке, под цифрой –1. Если совсем недружный, под цифрой –2. Таким образом, в каждой строке должен стоять один знак. Такую работу вам необходимо проделать с каждой строкой.

	2	1	0	–1	–2	
дружный						недружный
смелый						трусливый
добрый						злой
приятный						неприятный
серьезный						легкомысленный
активный						пассивный
организованный						разболтанный
настойчивый						ненастойчивый
справедливый						несправедливый
теплый						холодный
сообразительный						несообразительный
инициативный						безынициативный

3. Определение стадий развития коллектива.

Вожатый рассказывает о том, что сплоченность любого коллектива условно оценивают по 5 уровням. А. Н. Лутошкин разработал образное описание каждого уровня, которое помогает детским коллективам узнать себя. Затем вожатый вслух читает описание каждой стадии развития коллектива или поручает это членам отряда.

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 внимательными друг к другу, предупредительными, готовыми 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, авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью. У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за коллектив, все переживают, когда кого-то постигнет неудача. Группа живо интересуется тем, как обстоят дела в соседних классах, отрядах, и иногда ее члены приходят на помощь, когда их просят об этом.

Хотя группа сплочена, однако она не всегда готова идти наперекор «бурям», не всегда хватает мужества признать ошибки сразу, но это положение может быть исправлено.

5 ступень – «Горящий факел». Горящий факел – это живое пламя, горячим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за других. Здесь ярко проявляются все

качества коллектива, которые характерны для «Алого паруса». Но не только это. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на вершины, спускаясь в ущелья, пробивая первые тропы. Настоящим коллективом можно назвать лишь такую группу, которая не замыкается в узких рамках пусть и дружного, сплоченного объединения. Настоящий коллектив – тот, где люди сами видят, когда они нужны, и сами идут на помощь; тот, где не остаются равнодушными, если другим группам плохо; тот, который ведет за собой, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего пылающего сердца дорогу другим.

Затем каждый член отряда высказывает свое мнение о том, на какой ступени сейчас располагается отряд. Обсуждение завершается общим голосованием.

После определения актуального уровня развития коллектива рекомендуется обсудить желаемый итог коллективообразования и то, что может этому помочь.

2. Линейка открытия смены

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучат орлятские песни.

Ведущий объявляет: Для начала торжественной линейки, посвященной открытию смены «Следуй за мечтой» лагеря « _____ » всем отрядам занять свои места.

Под музыку отряды проходят на свои места вместе с вожатым.

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

Звучит музыка, знаменная группа выносит флаг.

Номер, посвященный флагу РФ (стихотворение, песня или танец, которые могли подготовить для линейки сами участники смены с методистом).

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

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

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

Творческий номер от педагогического отряда.

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

Ведущий: Итак, старт дан! Смена открыта!

Исполняется гимн лагеря или одна из орлятских песен.

Ведущий говорит напутственные слова, завершая линейку: «Держайте, творите, вместе смелее идите, в смене вас ждут миллионы открытий. Вперед!».

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

Рекомендации по подготовке:

заранее отрепетировать творческие номера на той площадке, на которой будет проходить линейка;

провести репетиции для знаменной группы;

обозначить для участников смены и педагогического отряда форму одежды на торжественное событие, но с учетом погодных условий.

3. Вечер визиток

Продолжительность – 90-120 минут.

Место проведения – актовый зал.

Задание, которое выполняли отряды: подготовить творческую визитку своего отряда, которая бы отражала имидж вашего коллектива, демонстрировала таланты членов отряда, объясняла выбранное название. Продолжительность выступления – 5-7 минут. Дополнительным условием может быть задание – творчески обыграть в своем номере доставшийся по жребии предмет или презентовать свой отряд через поговорку.

Мероприятие начинается с приветствия ведущего, переключки отрядов, игры с залом, напоминания о правилах поведения в зрительном зале, поддержке выступающих. Ведущий вместе со всем залом начинает обратный отсчет до начала театрализованного представления.

Далее следуют короткие творческие выступления от педагогического отряда, являющиеся завязками к выступлениям каждого отряда. Лучше, чтобы эти выступления были объединены одной сюжетной линией.

Вариант 1. Тема «Магазинчик редкостей». Каждый отряд получил один из предметов, который надо использовать в выступлении: клубок ниток, ракушка, воздушный змей, мелки, открытка, гирлянда, фонарик.

Связка 1: Продавец магазина обыгрывает начало рабочего дня, получает задание от директора, готовится к открытию, параллельно рассказывая о своем необычном магазине. Берет мелки и пишет на доске у входа «Акция – бесплатный подарок хорошему человеку».

Выступление отряда, использующего мелки.

Связка 2: В магазин заходит первый посетитель – ученый. Начинает расспрашивать про акцию и говорить, что с научной точки зрения нельзя определить хороший ли человек, а понятие «хороший» вообще не существует. Продавец устает от него и спрашивает, что он любит больше всего. Оказывается, ученый мечтает о море и знает про него много интересных фактов. Продавец дарит ракушку и рассказывает неизвестному посетителю о том, что в ракушке сохраняется шум моря. Ученый очень рад и уходит довольный.

Выступление отряда, использующего ракушку.

Связка 3: В магазин заходит новый посетитель. Человек хочет выбрать подарок любимому другу. Все, что предлагает ему продавец, не подходит, ведь его друг достоин самого лучшего. Продавец говорит, что самое лучшее у него уже есть – дружба. Дарит посетителю открытку с надписью: «Хорошему человеку и самому верному другу».

Выступление отряда, использующего открытку.

Связка 4: Продавец наводит порядок, как вдруг выключается электричество. Он не может ничего найти в темноте, понимает, что так работать не получится. Садится на край сцены, начинает звучать лиричная песня, а продавец начинает ей подпевать. Вожатые в зале включают фонарики на телефонах, дети подхватывают, и так во время песни фонариками освещается весь зал. Продавцу становится светло, и он находит, где включить электричество.

Выступление отряда, использующего фонарик.

Связка 5: В магазин забегают дети, начинают баловаться, шуметь, задают миллионы вопросов, перекладывают товары на другие места, ссорятся, начинают толкаться. Продавец придумывает, как их успокоить, и говорит, что у него в магазине есть и волшебные товары, один из них – клубок доброты. Дети успокаиваются и внимательно его слушают. Продавец рассказывает о волшебных свойствах клубка, переходя от одного ребенка к другому, и делает петельки из нитки у каждого на руке. Дети верят, что волшебство сработало, обнимаются все вместе и спокойно уходят.

Выступление отряда, использующего клубок ниток.

Связка 6: В магазин заходит очень предприимчивый бизнесмен. Продавец пытается узнать, что он хочет купить, но тот постоянно отвлекается на звонки и сообщения. В паузу между звонками бизнесмен говорит, что ему нужно что-то для продвижения вверх, прибыли, роста. Продавец говорит, что знает, чего не хватает таким деловым людям, и приносит воздушного змея. Рассказывает недоумевающему покупателю, как высоко и красиво летает змей, намекая на отдых. Бизнесмен довольный уходит.

Выступление отряда, использующего воздушного змея.

Связка 7: Конец рабочего дня, продавец что-то прибирает, вешает табличку «закрыто». Он устал и бормочет о том, как вот-вот отправится домой, только с сожалением, ведь дома вечером он остается один. Заходит директор магазина, сообщает, что один хороший человек так и не получил подарка. Приглушается свет, а директор включает гирлянду и садится рядом с продавцом на край сцены. Постепенно к ним присоединяются все посетители, что были в магазине. Директор хвалит продавца за то, что помог стольким людям.

Выступление отряда, использующего гирлянду.

Связка 8: Монологи каждого героя о важности дружбы и доброты именно для них. Продавец обращается к залу, говорит напутственные слова о добром отношении друг к другу в течение смены.

Вариант 2. Тема «Ночь в музее». Действие сюжета происходит в музее. Посетители засмотрелись на экспонаты и не заметили, как закончился рабочий день и музей закрыли. Охранник музея встречает их и предлагает провести ночную загадочную экскурсию. Каждая следующая связка – это презентация нового экспоната, название которого может соответствовать названию выступающего отряда. В этом случае отрядам можно не раздавать дополнительные задания с предметами. По ходу экскурсии по музею в связках могут происходить разные неожиданности: героям встретился невидимый, но звуковой экспонат или живая статуя, потерялся один из посетителей, потому что уснул и т.д.

Вариант 3. Тема «Фестиваль талантов». Действие происходит на масштабном фестивале талантов. Главные герои – репортер и оператор, которым необходимо снять сюжеты о каждом выступающем коллективе. При использовании этого варианта можно также обозначать творческие коллективы фестиваля по названиям отрядов, а можно раздать отрядам города России или виды творчества (вокал, хореография, пантомима, декламация и т.д.). В течение связок главные герои могут встречать

участников фестиваля, зрителей, родственников выступающих, организаторов, другую съемочную группу и узнавать у них что-то о следующем номере.

После завершения сюжета выходит ведущий и объявляет результаты.

Можно использовать творческий номер как яркий эмоциональный итог вечера.

Рекомендации по подготовке:

- во время подготовки к выступлению отрядам необходимо рассказать правила поведения на сцене, в зале и за кулисами;
- отряды должны заранее знать, по каким критериям жюри будет оценивать их выступления.

3 ДЕНЬ СМЕНЫ – «БЫТЬ С РОССИЕЙ»

Задачи:

- знакомство участников смены с национальными традициями народов России;
- повышение интереса к изучению культурного и исторического прошлого родного города и страны;
- формирование навыков толерантного общения через участие детей в совместной деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка «Это моя Россия» (общелагерное мероприятие).	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на включенное участие каждого ребенка в событиях дня «Быть с Россией», знакомство с программой дня. Содержательная часть линейки должна отражать значимость истории, культуры и государственных символов страны, творческие номера – создавать позитивный образ патриота.
Тематический час песни «О главном» (общелагерное мероприятие).	Полчаса песни «О главном» включает в себя разучивание и исполнение песен о России, малой родине, разнообразии культур многонациональной страны, пробуждающих чувства гордости за страну, а также создающих атмосферу единства и патриотизма. Кроме исполнения песен патриотической направленности предполагается обсуждение с детьми их смысла и истории создания, описание исторических событий, которым они посвящены. Примеры песен: «Наш дом». Слова В. Счастливого, музыка В. Мерцалова. «Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника»; «Родина моя». Слова Р. Рождественского, музыка Д. Тухманова.

Название события дня	Краткое описание
Акция «Письмо другу» (общелагерное мероприятие).	Предполагает написание детьми писем участникам других профильных смен Движения Первых с их последующей передачей. Такая акция позволит участникам почувствовать себя частью большого сообщества сверстников и единомышленников.
Сбор совета дела №1.	Это первая встреча сводного коллектива по подготовке общелагерного мероприятия. Для работы с временным коллективом должен быть выбран один методист, который не только поможет ребятам подготовить качественное событие для всего лагеря, но и обучит их самих выполнять отдельные организаторские функции. Необходимо четко обозначить время работы совета дела в расписании дня, предоставив в общей сложности не менее 2 часов в этот день.
Классная встреча (общелагерное мероприятие).	Проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своем профессиональном пути. Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересных фактах из своей биографии. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Такая форма встречи детей и гостя способствует развитию деловых, творческих, организаторских качеств участников, их социальной активности. Существуют разработанные методические рекомендации по организации классных встреч в общеобразовательных организациях. Для проведения такого формата в лагере следует обратить внимание на следующие из них: 1. Определить варианты посещения гостем загородного детского оздоровительного центра, необходимость обеспечения проезда, условия допуска на территорию лагеря. 2. Уточнить необходимость дополнительного оборудования для проведения встречи: флипчарт, проектор, экран и т.д. 3. Продумать, где будет находиться гость до начала встречи. 4. Презентовать гостю содержание деятельности лагеря, погрузить его в специфику смены. 5. Продумать подарок от лагеря, подготовленный участниками смены (творческий номер, поделка, видеоролик). 6. Обеспечить содержательное подведение итогов встречи в контексте тематики дня и всей смены. В качестве гостя можно пригласить представителя власти, историка, представителя государственных или общественных организаций патриотической направленности.

Название события дня	Краткое описание
Ярмарка «Многообразие в единстве» (общелагерное мероприятие).	В рамках ярмарки отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России.
Праздничная концертная программа «Россия – мой дом» (общелагерное мероприятие).	Является ярким эмоциональным завершением тематического дня. Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала. В завершении концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме – Россия.
Вечерний сбор отряда «Мы вместе» (отрядное мероприятие).	Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда может послужить древняя народная притча про веник и прутья. Обсуждение притчи проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу притчи и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог, что для успеха в любом деле нужна сила, и эта сила – в нашем единстве. В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события: Какое событие сегодня стало для меня самым значимым? Что нового я узнал о нашей стране? Что больше всего меня удивило в знакомстве с культурой национальностей? Чему новому я научился сегодня? Что для меня означает быть вместе? Быть с Россией? Для запечатления этого дня вожатый может подготовить сюрпризки на память. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка «Это моя Россия»

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

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

Отряды сдают рапорты.

Ведущий: 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. Поднятие флага.

Ведущий: Вольно!

Приветственные слова от приглашенных гостей.

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, 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.

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!

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

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

Творческие детские номера, подготовленные участниками смены.

2. Акция «Письмо другу»

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – отрядное место.

Профильные смены Движения 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, или выйти на межрегиональный уровень.

Старт акции может быть дан для участников смены на линейке, а сам процесс написания писем – в отрядных местах.

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

3. Совет дела

Деятельность сводного отряда организаторов общелагерного мероприятия педагог должен последовательно сопровождать. Первую встречу совета дела лучше назначать накануне запланированного мероприятия. Общий план работы закрепленного за советом дела методиста в ближайшие два дня должен включать в себя:

1. Знакомство участников. Методист проводит игры и упражнения на запоминание имен и снятие эмоционального напряжения.

«Снежный ком». Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«Одеяло». Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имен.

«Дрозд». Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: » Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щечкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

2. Постановка целей. Методист обозначает общелагерную цель мероприятия. Далее совет дела совместно формирует цель своего коллектива, отвечая на вопрос: «как мы поймем, что справились успешно?». Затем каждый участник записывает на листочке свою личную цель участия в совете дела, сворачивает ее, подписывает и оставляет методисту на хранение. Желающие могут поделиться своими целями со всеми.

3. Информационный блок. Методист знакомит ребят с той формой воспитательной работы, которую им предстоит реализовать. Если совет дела готовит интеллектуальную игру, то необходимо проговорить

ее основные признаки, форматы, способы участия, привести примеры известных игр.

4. Выработка идеи. Для дальнейшего конструирования мероприятия и составления плана его подготовки следует определиться с основными характеристиками события:

- тематика (в каких воображаемых обстоятельствах окажутся участники мероприятия);
- способ участия (индивидуальный или групповой, отрядами или смешанными командами);
- условия проведения (каким образом будут располагаться участники, что будет центром внимания, будет ли перемещение);
- элементы мероприятия (какие будут станции, туры, уровни внутри мероприятия);
- содержание (какую информацию собираемся дать участникам, какую сферу жизни затронуть).

5. Планирование подготовки. После того, как совет дела договорился о том, каким в общих чертах будет их мероприятие, следует составить общий план дальнейших действий. В план организаторской работы обязательно должны войти: написание сценария, репетиция, подбор инвентаря, информационная компания, художественное и музыкальное оформление. После составления всего перечня необходимых задач совет дела распределяет между собой зоны ответственности, договаривается о сроках выполнения заданий.

Как правило, этим этапом завершается работа первого дня. Но при наличии свободного времени ребята могут продолжить свою деятельность, выполняя свои задания индивидуально или в микрогруппах.

6. Подготовка, текущий контроль. Основная организаторская работа выпадает на тот день, в который должно состояться мероприятие. Методисту важно регулярно проверять ход выполнения заданий, включаться в решение кризисных моментов, поддерживать доброжелательный эмоциональный фон работы.

7. Проведение мероприятия. Педагогу важно внушить уверенность в ребят, продемонстрировать поддержку окружающих, значимость ожидаемого события. Быть готовым к решению форс-мажорных ситуаций. Перед началом или в завершении мероприятия методист может взять слово и представить лагерю организаторов события.

8. Подведение итогов. Сразу после окончания мероприятия методисту важно поддержать воодушевление ребят, возможно вручение

памятных подарков. На следующий день совет дела вновь собирается вместе, чтобы проанализировать мероприятие, определить степень достижения целей (в том числе и индивидуальных, которые методист вернет ребятам), обратить внимание на полученные знания и опыт.

4. Ярмарка «Многообразие в единстве»

Продолжительность – 1,5 часа

Место проведения – площадь лагеря.

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

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты, характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассматриваются с различных, 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 самой ярмарке 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. Если имеется возможность использования различных костюмов, то в завершении ярмарки приветствуется дефиле участников.

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 отгадать, 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.

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 – поесть, а зазобался – подавился;
- сгоношить – сделать что-то быстро, на скорую руку, из старого переделать;
- торгаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

7.2. Этап личностно ориентированного информационного обеспечения и включения в деятельность (4-8 дни смены)

4 ДЕНЬ СМЕНЫ «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»

Задачи:

- формирование познавательного интереса участников;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-класс «Отрядная кухня».	Проводится после того, как у отряда прошел первый опыт подготовки к выступлению на общелагерном мероприятии. Совместно с методистом и вожатым ребята анализируют не только результат своего выступления, но и процесс подготовки к нему. Учатся находить в этом процессе недостатки, сильные стороны. Педагоги помогают ребятам отработать полезные приемы коллективной деятельности, сформулировать правила, рекомендации для следующего совместного дела.

Название события дня	Краткое описание
Презентация тематических клубов <i>(общелагер- ное мероприя- тие).</i>	Для того чтобы обеспечить вариативность развития участников, каждый ребенок должен самостоятельно определиться, какой тематический клуб будет посещать со следующего дня. Презентацию клубов проводят те педагоги, которые и будут их организовывать. Если кто-то из участников также заявился на проведение тематического клуба, методист должен помочь ему с подготовкой презентации. Следует избегать формального рассказа о деятельности клуба и использовать творческие элементы, вовлекая аудиторию. Например, каждый ведущий клуба должен продемонстрировать элемент занятия или основной вид деятельности (исполнить со всем лагерем песню, устроить конкурс оригами между представителями сводного дежурного отряда, показать заранее отснятое видео, загадать загадки и т.д.). Основная информация, которую должны узнать ребята, – содержание деятельности клуба, место его проведения, предполагаемый итоговый продукт.

Название события дня	Краткое описание
Малая формы работы (МФР) <i>(отрядное мероприятие)</i>.	Это короткая (не более 45 минут) конкурсная программа, рассчитанная на один отряд. Вожатому необходимо заранее придумать тематику МФР и подобрать к ней творческие задания. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, погружая отряд в тематику, и делит его на несколько команд. Далее идут сами конкурсные задания, которые выполняют все команды, демонстрируя друг другу полученный результат и продвигаясь по игровому сценарию (приближаются к острову сокровищ, выходят из лабиринта, собирают букет из цветов и т.д.). Итогом МФР, как правило, бывает совместная победа всех команд, одновременное достижение сюжетной цели. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны ребятам, требовали при подготовке и выполнении участия каждого, и пусть задания будут разножанровыми и различными по содержанию. Варианты творческих заданий: – сочинить (стихотворение на предложенную рифму, рассказ из названий фильмов, инструкцию по использованию незнакомого предмета); – нарисовать (пословицу, картину из обведенных ладошек, фантастическое животное); – спеть (как можно больше песен на одну букву, известную песню с определенной интонацией, цитату из словаря на известный мотив); – станцевать (сидя, с предметом, придумав танец на конкретную тему); – сделать (фигурку оригами, игрушку из подручных средств, костюм из бумаги); – изобразить (известную картину, цвет, походку сказочного персонажа); – рассказать (скороговорки хором, стихотворение с заданной интонацией). МФР можно проводить в любое свободное отрядное время, но особенно полезно использовать ее в организационный период смены, когда надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности.
Познавательная игра по станциям (общелагерное мероприятие).	Игра по станциям как форма работы предполагает перемещение отрядов по территории лагеря с целью поиска ответа на главный вопрос игры (в игре по станциям может быть зашифрована фраза, спрятана важная информация, тайник с секретом и т.д.). Станции, между которыми происходит перемещение в игре по станциям, как правило, составляются в форме загадок, ребусов, шифров, головоломок. Необходимость их решения как раз и приводит участников к поиску нужной информации на территории лагеря, требует принятия совместных решений, выполнения общих действий. Данная игра по станциям направлен на развитие общей эрудиции и стимулирование познавательного интереса.

Название события дня	Краткое описание
Интеллектуальная игра (совет дела №1).	Форма работы, предполагающая применение участниками своих знаний и эрудиции. Формат самой игры может представлять собой классические ответы команд по кругу или повторять известные интеллектуальные телешоу («Своя игра», «100 к 1», «Кто хочет стать миллионером?», «Где логика?» и др.). Также могут использоваться элементы настольных игр, дающие право хода при правильном ответе или наоборот – вопрос задается только после удачного хода (крестики-нолики, морской бой, «игра-бродилка»). При использовании классического варианта можно разнообразить раунды, используя открытые вопросы, вопросы с вариантами ответов, музыкальные вопросы, головоломки, черный ящик и т.д. 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.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Мастер-класс «Отрядная кухня»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Приветствие, обозначение темы и цели мастер-класса.

Игра-разминка: ведущий предлагает участникам сравнить свой отряд с различными предметами или явлениями, заканчивая фразу «Если бы наш отряд был ... (цветом, погодой, временем дня, игрушкой, вазой), то каким?».

Далее членам отряда предлагают в свободной форме высказать свое впечатление о вчерашнем выступлении их отряда на вечере визиток.

Теоретический блок от ведущего о существующих вариантах анализа: анализ результата (достигнута ли цель?), анализ процесса его создания (как мы ее достигали?), анализ эмоций (что мы при этом чувствовали?).

Каждого участника просят подумать, какую цель для себя лично он ставил, думая о предстоящем выступлении (чего хотел сделать? в чем себя попробовать? чего добиться?), записать ее на листочке. Затем напротив цели необходимо поставить себе оценку по 5-бальной системе, оценивая степень достижения этой цели. Ниже необходимо

указать причины этой оценки (почему получилось или не получилось добиться оценки «отлично»?)). Любой желающий может прочитать свои записи вслух, поделиться своим мнением с отрядом.

Ведущий делает вывод о том, что не надо бояться ставить перед собой сложных целей, даже если ты ставишь себе потом низкие оценки. Самое главное – иметь цель и заработать хотя бы 1 балл на пути к ней, чем не заработать вообще ничего.

Затем участников просят подумать, какое впечатление произвело их выступление на окружающих. Что говорили о нем ребята из младших и старших отрядов, другие вожатые, руководители программы? В ответ на мнение ребят ведущий дает конструктивную обратную связь от себя лично и членов жюри, оценивающих вчерашнее выступление.

Для анализа процесса подготовки к выступлению отряд делится на 3 микрогруппы, каждая из которых анализирует отдельную часть работы: поиск идеи, подготовку инвентаря, репетицию. Микрогруппам необходимо составить список их удачных и неудачных действий и решений. Результаты групповой работы обсуждаются всем отрядом, составляется общий список «плюсов» и «минусов» организаторской работы.

С опорой на полученный список ведущий вместе с ребятами составляет правила отряда по подготовке к выступлениям, чтобы разместить его в отрядном уголке.

Для анализа эмоций, вызванных выступлением, ведущий по очереди показывает отряду карточки с чувствами (меня огорчило..., меня воодушевило..., меня порадовало..., меня испугало...) и просит продолжить предложение тех, кто его испытывал.

В завершении мастер-класса ведущий выражает уверенность в том, что со следующим творческим заданием отряд справится намного лучше, и дарит каждому листочки с приятными пожеланиями на день.

2. Познавательная игра по станциям

Продолжительность – 90–120 минут.

Место проведения – территория лагеря, общий старт в актовом зале или на площади.

Приветствие ведущего, перекличка отрядов, введение в игровой замысел игры по станциям.

Для игры по станциям необязательно готовить творческое сюжетное вступление. Достаточно будет обозначение игрового пространства, игровых ролей участников и ведущих станций, игровой цели мероприятия.

Ведущий (ученый): Я рад приветствовать вас в своем новом исследовательском центре. Месте, где я создаю искусственный интеллект новейшего поколения. Очень рад, что сегодня ко мне на собеседование пришло столько молодых ученых! Как вы знаете, мне нужна команда специалистов, чтобы научить искусственный интеллект всему, что знает настоящий человек. Что ж, пожалуй, своими командами вы и будете проходить испытательный срок. Пока я не доверю вам свой драгоценный ИИ, но вы можете воспользоваться его упрощенной версией, чтобы продемонстрировать свои способности. Помните, он совсем мал и неопытен, совсем как дошкольник. Вашей задачей будет научить его основным умениям, с которыми может справиться любой первоклассник. Научите его учиться: запоминать, сочинять, пересказывать. Команду, которая справится лучше всего, я приму на работу в свой исследовательский центр.

Ведущий-2 (начальник охраны): Так как пропусков сотрудников у вас еще нет, то вам необходимо будет узнавать у службы охраны одноразовые коды от входных дверей в различные учебные лаборатории. Чтобы попасть на станцию к одному из наших специалистов для освоения очередного учебного навыка, вашему представителю необходимо подойти к пункту охраны (определенное место в лагере), ответить на загадку, заменить все буквы ответа порядковыми номерами букв в алфавите. Только показав полученный код специалисту, вы сможете начать выполнять задания.

После начала игрового времени отряды могут получать коды (решать загадки) и в произвольном порядке приходить на любую свободную площадку.

Ведущие площадок имеют полный список всех кодов, которые могут быть выданы охраной, и вычеркивают использованные из своего списка, принимая к себе очередной отряд. В зависимости от качества выполнения задания отряд получает от 1 до 5 шагов из инструкции к графическому диктанту (у каждого отряда свой рисунок и свой набор шагов).

Станции:

1. Память. Перед участниками лежит 20 предметов. Им дается 30 секунд, чтобы запомнить, в каком порядке они лежат. Далее ведущий станции меняет предметы местами, пока отряд не смотрит. Ребятам необходимо вернуть все предметы на свои места.

2. Речь. Необходимо рассказать известное стихотворение, отсчитывая

вслух каждое слово, и не сбиться. Например: Идет – раз, бычок – два, качается – три и т.д.

3. Сообразительность. Членам отряда раздаются буквы алфавита (по 1–2 шт.), далее ведущий медленно читает текст, который отряд должен «напечатать», делая шаг вперед. Другой вариант – задавать интеллектуальные вопросы, чтобы отряд «печатал» ответ на них.

4. Внимательность. Отряд делится на 4 группы. Первой группе ведущий станции читает вслух небольшой рассказ. Далее группы пересказывают по очереди друг другу то, что смогли запомнить. Четвертой группе выдается первоначальный текст ведущего с пропусками слов, которые необходимо вписать.

5. Воображение. Отряду необходимо придумать и написать свою историю, используя слова на одну букву (кроме служебных частей речи).

6. Логика. Отряду дается текст про осень с несоответствиями в описании осенних явлений природы. Им надо обнаружить все ошибки.

Итоговое задание. Подтверждением качественного обучения искусственного интеллекта становится заверченный рисунок графического диктанта на клетчатом поле. После прохождения всех станций у отряда собирается инструкция к графическому диктанту (цифровые обозначения со стрелочками, типа 2↑, 3←, где цифры обозначают количество клеток, на которое необходимо продвинуться в заданном направлении). Вожатый отряда изначально имеет на руках всю инструкцию графического диктанта. Но своему отряду он может назвать только то количество последовательных ходов, которое они заработали, выполняя задания на станциях. Даже не имея полной инструкции, отряд может догадаться, какой рисунок получается, и самостоятельно его закончить.

Подведение итогов игры вновь проходит всем лагерем. Ведущий просит отряды назвать, какие рисунки у них получились, и вручает рекомендательные письма (грамоты) об успешном прохождении испытательного срока. По количеству полученных баллов (заработанных на станции ходов) выбирается отряд-победитель. В завершении ведущий говорит напутственные слова о том, что познавательные навыки, которым нас научили в школе, помогают и в повседневности, делают нас успешнее, а жизнь проще, поэтому их необходимо постоянно развивать.

5 ДЕНЬ СМЕНЫ «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»

Задачи:

– приобщение к ценности научной картины мира;

- формирование интереса к научному творчеству и изобретательству;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Развитие коллектива».	Признаки коллектива. Преимущества совместной коллективной деятельности. Факторы, способствующие сплочению коллектива (наличие коллективных норм, совместная деятельность, совместное переживание эмоций, наличие органов самоуправления, наличие общих осознаваемых целей, наличие общих интересов, совместное времяпрепровождение). Этапы развития коллектива. Определение перспектив развития отряда.
Тематические клубы.	Наличие в программе лагеря тематических клубов обеспечивает решение задачи личносно ориентированного информационного обеспечения участников. Для дальнейшей продуктивности деятельности актива Движения важно, чтобы все клубы носили прикладной характер, а полученные на них навыки могли бы применяться ребятами в дальнейшем. Ежедневная продолжительность работы клуба – 1 час. У каждого клуба должно быть свое постоянное место работы (заранее следует продумать и варианты расположения в случае плохой погоды). Примерный план ежедневных встреч тематического клуба: приветствие; установка на занятие, мотивация, основные задачи; теоретический блок; практический блок; подведение итогов, оценка результатов работы; самоанализ прощание.
Сбор совета дела №2.	См. день 3.
Класснаявстреча (общелагерное мероприятие).	В качестве гостя можно пригласить ученого, популяризатора науки, молодого ученого из числа студентов вуза. По организации встречи см. день 3.

Название события дня	Краткое описание
Просмотр и обсуждение научно-популярного фильма (общелагерное мероприятие).	Для знакомства с современным состоянием науки и технологий рекомендуем документальный фильм «Планета Земля. Увидимся завтра». Описание: основываясь на научном знании и уже запланированных к реализации проектах, мы рассмотрим, как изменится мир с развитием мысли и технологии в таких отраслях, как медицина, искусственный интеллект, устройство города, транспорт, экология, энергетика, еда. Какие появятся профессии и как человечество будет справляться с уже существующими и постоянно возникающими вызовами? Продолжительность: 50 минут. После просмотра фильма рекомендуется устроить дискуссию с залом, последовательно обсуждая следующие темы: – О каких новых изобретениях человечества вы смогли узнать из фильма? – Чем из перечисленного вы пользуетесь уже сейчас? – Как облегчило жизнь человека появление мобильного телефона, видеосвязи, искусственного интеллекта? – Истории известно много изобретений, которые не прижились и не стали популярны у людей. От чего это зависит? В завершении обсуждения можно использовать упражнение «Джеффа». Для этого на стены актового зала расклеиваются таблички с тремя позициями: «да», «нет», «может быть». После прочтения ведущим утверждения участники занимают близкую им позицию. Затем возможно обсуждение позиций по поднятой руке. Варианты утверждений: – чтобы стать изобретателем, надо им родиться; – в современных изобретениях важна не значимость для людей, а выгода от продажи; – быть ученым сегодня – не престижно.
Викторина (общелагерное мероприятие).	По форме организации мероприятие представляет собой викторину, в ходе которой участники дают письменные ответы на вопросы из различных областей знания. Интеллектуальные игры, как правило, проходят очень азартно, поэтому организаторам нужно заранее позаботиться о четкости и доступности правил викторины, следить за их соблюдением, учитывать возрастные особенности отрядов-участников. В рамках тематического дня «Дерзай и открывай!» туры викторины могут быть посвящены различным отраслям науки или раскрывать значимость научного знания через факты, события, термины, авторов.

Название события дня	Краткое описание
Всероссийский проект «Волонтеры науки».	Цель проекта – создание условий для развития исследовательских навыков обучающихся посредством их вовлечения в научные исследования. Одна из возможностей участия в научных исследованиях ребят, не имеющих специальных научных знаний, – это сбор и анализ данных. В разделе всероссийского проекта «задания» можно выбирать одно из направлений и проводить опросы, наблюдения, съемки для накопления исследовательских данных в течение смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Развитие коллектива»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Атомы-молекулы». Ведущий объясняет, что атом – это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы!». Все игроки хаотично передвигаются. После слов «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом, ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

«Путаница». Все участники встают в круг. Им необходимо взяться за руки (но не за соседние). Далее им необходимо распутаться, не отпуская рук (вариант – змея запуталась, тогдаводящий распутывает).

Обсуждая разминку, делаем вывод о том, что в жизни мы часто становимся участниками самых разных групп и коллективов, и очень важно уметь наладить хорошее взаимодействие внутри такой группы.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Любое наше действие всегда, так или иначе, отражается в ответных поступках людей, окружающих нас. Человек постоянно находится в системе взаимных действий самых разных субъектов общения.

Но грамотно выстроить общение удастся тому, кто не только помнит об ответных реакциях, но и заранее планирует и просчитывает их. С этой точки зрения сам процесс человеческих взаимодействий напоминает гроссмейстерскую партию в шахматы.

Очень часто мы слышим, что коллектив является лучшим воспитателем человека. И это правильно, но при условии, если коллектив является по-настоящему дружным и сплоченным. Ведь далеко не о каждой группе можно сказать, что здесь живут и действуют по правилу «один – за всех и все – за одного». Когда в таких группах каждый сам по себе, когда люди беспокоятся лишь о собственном благополучии, выгоде, разве по плечу им такая сложная задача, как воспитывать своих членов? Если организатор постоянно вызывает к совести учащихся, «тянет» всю работу один или с несколькими активистами, о каком дружном коллективе может идти речь? Даже очень хороший организатор не сможет длительное время один нести тяжкое бремя руководителя, если у него не будет твердой и надежной опоры под названием коллектив. Вот почему сверхзадачей организатора является формирование и сплочение коллектива.

Задание: назвать как можно больше ассоциаций к слову «коллектив», объяснить их. Ведущий фиксирует основные. Затем ребята должны назвать ассоциации со своим отрядом. Совместное обсуждение того, насколько характеристики коллектива совпадают с характеристиками отряда.

Что значит «формировать»? Это значит создавать, лепить, придавать чему-либо новую форму. Но люди не кусок глины, поддающийся любому воздействию. Этот человеческий материал может сопротивляться, неожиданно принимать непредусмотренные мастером-организатором формы, «уплывать» из его рук.

Слово «сплотить» означает плотно соединить, добиться единства. Сплочение людей не механическая подгонка одного к другому.

«Организовать» – это привести в действие систему, упорядочить действия и операции других людей.

К основным видам совместной деятельности относят:

- присутствие участников деятельности во времени и пространстве;
- наличие единой цели, общей для всех участников мотивации;
- наличие органов организации и руководства (управление процессом совместной деятельности);
- разделение процесса деятельности между участниками деятельности;

- согласованность индивидуальных операций участников совместного труда для получения конечного продукта;
- получение единого конечного результата;
- возникновение в процессе деятельности межличностных отношений, которые, в свою очередь, оказывают влияние на успешность совместной деятельности.

В совместной деятельности различают несколько механизмов поведения участников:

СОдействие – действия, эффективно способствующие достижению результатов.

ПРОТИВОдействие – несогласованные действия, осознанно или неосознанно препятствующие достижению цели взаимодействия.

БЕЗдействие – уклонение, активный уход от взаимодействия с участниками деятельности.

Задание: участники делятся на 3 команды. Каждой команде необходимо описать способы поведения людей, используя данные приставки со... (причастность), против... (речие), без... (инициативность).

Обсуждение: какие характеристики, черты отличают коллектив от случайного скопления людей? (ведущий фиксирует, просит привести примеры из жизни).

Черты коллектива:

- относительно длительное существование группы;
- наличие общих целей, мотивов, норм, ценностей;
- наличие и развитие групповой структуры;
- осознание принадлежности к группе, наличие «мы-чувства» у ее членов;
- наличие определенного качества взаимодействия между людьми, составляющими группу.

Может возникнуть вопрос: почему в одной и той же школе, в одних и тех же условиях классы-соседи находятся зачастую на разных ступенях развития? Причины тут разные.

Бывает, что ребята «устают» от однообразия отношений, если учатся вместе длительное время. Монотонность обстановки приводит к тому, что может потеряться интерес не только друг к другу, но и к делам. Точно так же, как постоянная бурливость, «взрывы» могут изматывать ребят и, в конечном счете, приостанавливать продвижение коллектива вперед. **Нужно разумное сочетание темпов коллективной деятельности.**

Можно говорить о том, что у разных классов слишком разные перспективы – эти «звездочки», к которым стремится приблизиться каждый коллектив. Двигаться вперед можно значительно быстрее, если к себе манит **общее интересное дело**. Трудно создавать коллектив, если цель, да и вся деятельность не интересна ребятам. Тут не помогут ни давление учителя, ни усилия организаторов. **Увлекательная цель** – это не значит, что она должна выглядеть веселой и занимательной. Дело, которое имеет серьезный гражданский смысл, которое необходимо людям, увлекает не менее глубоко, чем иное яркое, эмоционально окрашенное.

Работа по достижению общей цели **должна быть обязательно совместной**. Хорошее, интересное дело в классе можно провести усилиями нескольких человек. Но коллектив от этого навряд ли станет сплоченнее. Нужна такая организация, при которой каждый человек станет активным участником дела. Как это легче сделать? Распределять поручения, задания между небольшими группами как постоянными, так и специально создаваемыми. В таких группах больше возможностей проявить инициативу, самостоятельность, творчество, здесь нет опасности остаться незамеченным. Это не говорит о том, что старшеклассники не должны действовать и в одиночку. Однако такие действия нельзя возводить в правило.

Но главное в становлении и развитии коллектива – это умелое руководство им. Формирование коллектива – процесс непрерывный. Но прежде чем ставить цель и конкретные задачи перед классом на какой-то период, скажем на учебный год, надо более точно определить его «местонахождение» на пути к коллективу. Точно так же, как штурман, прежде чем проложить маршрут, определяет положение своего корабля, так и организатор, класс в целом должны знать ту точку, от которой они отправляются в путь.

Обсуждение стадий развития коллектива по А.Н. Лутошкину:

- песчаная россыпь;
- мягкая глина;
- мерцающий маяк;
- алый парус;
- горящий факел.

4. Подведение итогов. Совместно с ведущим и вожатым отряд составляет «памятку коллектива», фиксируя правила, нормы поведения, которые смогут больше сплотить их отряд.

2. Викторина «Научные бои»

Продолжительность – 90–120 минут.

Место проведения – актовый зал.

Приветствие ведущего, переключки отрядов.

Ведущий знакомит участников с тематикой викторины и правилами его 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. 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. _____

...

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 (нужно назвать, 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 завершении 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.

6 ДЕНЬ СМЕНЫ «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»

Задачи:

- знакомство участников с современным рынком труда и возможностями для профессионального развития;
- формирование ориентации на проявление мобильности и предприимчивости в профессиональной сфере;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Правила общения».	Природа коммуникации. Функции общения. Средства и формы общения. Правила эффективного общения: быть честным и открытым, проявлять искренний интерес к собеседнику, давать ему высказаться, создавать комфортные условия для общения, вставать на точку зрения собеседника, уважать собеседника и быть к нему внимательным. Конфликты, их причины и стратегии решения.
Тематические клубы.	См. день 5.
Вертушка «Атлас новых профессий» (совет дела №2).	Форма воспитательной работы «вертушка» предполагает перемещение команд участников от станции к станции по часовой стрелке. В такой форме сам маршрут перемещения не имеет значения (в отличие от маршрутной игры, направленной на знакомство с территорией или игры по поиску объектов инфраструктуры лагеря). Для разработки мероприятия рекомендуется обратиться к изданию «Атлас новых профессий», выбрать самые интересные и привлекательные для участников, ознакомиться с их содержанием и разработать станции, имитирующие деятельность профессионала выбранных сфер.

Название события дня	Краткое описание
Деловая игра (общелагерное мероприятие).	Закljučается в имитации реальных сфер жизни в упрощенном, приближенном формате. В данном случае деловую игру предлагается проводить в тематический день «Найди призвание!», а значит, игровая модель должна представлять собой имитацию рынка труда или трудовой цикл одной из современных профессий. Активность участников стимулируется необходимостью решить игровую задачу – заработать как можно больше денежных средств, продвигнуться выше всех по карьерной лестнице, набрать наибольшее количество сотрудников для своей фирмы и т.д. Способы заработка, продвижения к игровой цели обеспечиваются выполнением заданий на игровых станциях. Причем сами задания должны имитировать реальный трудовой процесс. Результаты участия могут оцениваться как в индивидуальном, так и в командном зачете.
Всероссийская акция «Предпринимательский класс».	Акция направлена на то, чтобы помочь ребятам познакомиться с миром бизнеса, развить свои идеи и даже воплотить их в жизнь. Рекомендуется для старших отрядов (от 12 лет). Для того чтобы принять участие в проекте в рамках смены, можно скачать видео «Предпринимательский класс» и организовать его просмотр. Четверо успешных российских предпринимателей записали это видео с полезными уроками, веселыми переменами и практическими заданиями. Посмотрев видео, каждый участник сможет подать свою инициативу в банк бизнес-идей, самые яркие из которых будут реализованы в рамках Акселератора «Высота».

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Правила общения»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

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

«Лестница приветствий». Необходимо поздороваться с каждым участником в группе, используя свой жест, т.е. способ приветствия,

который должен быть невербальным. Например, пожать руку. Со следующим участником необходимо поздороваться тем способом, который использовал предыдущий игрок. Если в какой-либо из пар окажутся одинаковые приветствия, то со следующими игроками эти два человека должны поздороваться новым способом.

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

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Общение – это взаимодействие субъектов, в котором происходит обмен рациональной и эмоциональной информацией, опытом, знаниями, умениями, являющееся необходимым условием развития и формирования личностей и групп.

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

Ребенок почти сразу после рождения вступает в процесс общения с окружающими людьми, ибо в нем от природы заложена эта способность, которая под влиянием окружающих взрослых очень быстро развивается. Особенно интенсивно способность к общению развивается в подростковом возрасте. Это связано с тем, что общение можно считать ведущей деятельностью данного возраста.

Функции общения:

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

Каналы общения:

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

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

Задание: ведущий показывает участникам фотографии людей. Ребятам необходимо по их позам и мимике определить настрой человека, о чем он может говорить с собеседником в данный момент.

Средства общения:

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

Общение между людьми может возникнуть не только в процессе совместной деятельности, но и в процессе обмена какой-либо информацией о своем состоянии, о своих потребностях, о произошедших событиях и т.д. Такое общение является интимно-личностным, тогда как общение в процессе совместной деятельности является деловым.

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

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

1. Искренне интересуйтесь другими людьми.
2. Улыбайтесь.
3. Помните имя человека.
4. Будьте хорошим слушателем.
5. Говорите о том, что интересуется вашего собеседника.
6. Будьте искренни.

Упражнения на проверку навыков красноречия, умения грамотно и понятно доносить информацию.

«Выражение мысли другими словами». Задается несложная фраза. Необходимо предложить несколько вариантов предложений, в которых заложенная в первоначальной фразе мысль будет передана другими

словами. Фразы могут быть такими: нынешнее лето будет теплым; девочка гуляет по улице; я прочитал интересную книгу; ракета улетила далеко от земли; мама поругала сына за двойку; ученица опоздала в школу.

«Фигуры». У одного участника рисунок с геометрическими фигурками (примерно 6–8 элементов: овал, ромб, трапеция, квадрат, треугольник, линии и стрелки). Он, не показывая своего рисунка, должен объяснить всем, где что нарисовано, чтобы каждый на своем листке нарисовал то же самое. Затем сравниваются рисунки.

«Сплетни». Первому из группы показывают картину, он старается ее запомнить и затем рассказывает о том, что нарисовано на картине второму, второй – третьему и т.д. При этом лучше, если вся группа находится в другом помещении, и, входя по одному, ребята не слышат предыдущее описание и слышат тех, кто говорит после них.

Диагностика «Умеешь ли ты слушать и слышать?» Необходимо ответить «да» или «нет» на каждый тезис:

1. Я часто жду с нетерпением, когда собеседник закончит говорить, чтобы высказаться самому.
2. Иногда я предлагаю решение проблемы до того, как она представлена полностью.
3. Я предпочитаю слышать то, что доставляет мне удовольствие.
4. Бывает, что я отвлекаюсь, теряю нить рассуждения, когда говорят другие.
5. Иногда эмоции, переполняющие меня, затрудняют момент восприятия.
6. Случается, что вспоминая разговор, мне приходят на память не основные, а несущественные детали.
7. Если в разговоре возникают трудные для понимания моменты, я отключаюсь.
8. Я обычно с предубеждением отношусь к тому, что слышу вокруг.
9. Когда я устаю от разговоров, то начинаю смотреть в угол или по сторонам.
10. Мне нетрудно сделать вид, что я слушаю собеседника.
11. Я, как правило, пытаюсь поставить себя на место говорящего.
12. Иногда во время разговора я вдруг понимаю, что мы говорим о похожих, но не об одинаковых вещах.
13. Чтобы помочь собеседнику высказаться, я стараюсь не прерывать его – «держу паузу».

14. Для лучшего понимания предмета обсуждения, я стараюсь задавать вопросы по интересующей теме.

15. Хотя и бывают моменты, когда очень хочется прервать собеседника и показать ему, как в действительности нужно высказываться, делать выводы и пр., я стараюсь держать себя в руках.

Ключ: посчитать по 1 баллу, если на первые 10 вопросов ты ответил «нет», а на последующие «да». Идеальным слушателем можно считать того, кто набрал 15 баллов.

Конфликт – это противоречие, которое привело к нарушению взаимоотношений. В основе противоречий – несовпадение интересов. Для решения конфликта необходимо:

1. *Урегулировать эмоциональный тон разговора.* Помните, что в конфликте у человека доминирует не разум, а эмоции, что ведет к аффекту, когда сознание просто отключается, и человек не отвечает за свои слова и поступки. Если вы и ваш собеседник раздражены и агрессивны, то необходимо снизить внутреннее напряжение, «выпустить пар». Но разрядиться на окружающих – это не выход, а выходка. Но если уж так получилось, что потеряли контроль над собой, попытайтесь сделать единственное: замолчите сами, а не требуйте этого от партнера.

2. *Урегулировать отношения.* Ориентируйтесь на положительное, лучшее в человеке. Тогда вы обязываете и его быть лучше. Независимо от результатов разрешения противоречий старайтесь не разрушить отношения.

3. *Осознать свои интересы и распознать интересы оппонента. Обозначить выявленные интересы.* Придерживайтесь множественного альтернативного подхода и, настаивая на своем предложении, не отвергайте предложение партнера, задав себе вопрос: «Разве я никогда не ошибаюсь?». Постарайтесь взять оба предложения и посмотрите, какую сумму выгод и потерь они принесут в ближайшее время и потом.

4. *Совместно найти такие способы действий, которые одновременно отвечают интересам обеих сторон.* Осознайте значимость разрешения конфликта для себя, задав вопрос: «Что будет, если выход не будет найден?». Это позволит перенести центр тяжести с отношений на проблему. Предложите собеседнику встать на ваше место и спросите: «Если бы вы были на моем месте, то что бы вы сделали?». Это снимает критический настрой и переключает собеседника с эмоций на осмысление ситуации.

Задание: вспомните и прочтите некоторые правила общения (поменяй в словах буквы местами). Продолжите список правил самостоятельно.

- Нмивталеонь лсуайш осбеесиднак (внимательно слушай собеседника);
- Убьд боджоралеетълымн (будь доброжелательным);
- Вогоир нясо, тчеок, нпонято, агртмоон (говори ясно, четко, понятно, грамотно);
- Ен рпееивайб (не перебивай);
- Мдуяа адн етм о емч вгооийшр (думай над тем, о чем говоришь);
- Рпееов епвтлачеесин мбооанвчи (первое впечатление обманчиво).

4. Подведение итогов. Ведущий помогает отряду сделать вывод о том, что результат общения зависит от самого себя. Доброжелательный настрой и искренность могут сделать общение с окружающими людьми приятным и эффективным.

Завершающее упражнение. Каждый участник определяет для себя, что нового он получил в ходе занятия и говорит: «Сегодня я узнал, как решать конфликт!» Ребята отвечают ему: «И это здорово!». Таким образом, не повторяясь, высказывается каждый.

2. Деловая игра «Мой регион»

Продолжительность – 120–150 минут.

Место проведения – актовый зал, близлежащие помещения для расположения станций. В условиях хорошей погоды всю игру можно перенести на улицу.

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

Ведущий: Добрый день! Сегодня у вас есть уникальная возможность попробовать себя в совершенно разных ролях, начиная от простого строителя и заканчивая главой целого региона. Вам предстоит развивать регионы своими дружными командами управленцев.

У любого, только что образовавшегося населенного пункта, обязательно должно появиться свое название. И мы предлагаем вам внутри ваших групп решить, как будет называться ваш процветающий регион. На это вам дается 3 минуты.

Представляются команды. Представляются мастера игры, которые будут работать на группах (любые члены педагогического отряда, необязательно вожакие).

Ведущий объясняет правила: Сейчас поговорим о том, что из себя представляют ваши районы, и каким образом вы можете их развивать. На начало игры у каждой команды есть только что построенный жилой дом, рассчитанный на 50 человек, в который пока успели заселиться только 5 человек. Также в каждом регионе уже построены и начали свою работу: больница, магазин и школа. Пока они совсем небольшие и могут обслуживать только 30 человек. И наличные средства – по 100 монет.

Игра будет разделена на периоды, которые будут длиться по 10 минут. Между периодами будет 3-минутный перерыв, в течение которого будут подводиться промежуточные итоги вашей работы по развитию своих регионов. В этот перерыв будут закрыты все станции, а значит, у вас будет время обсудить и продумать дальнейший план действий.

Теперь мы объясним вам, в чем заключается развитие регионов и как его осуществлять.

Каждый период в ваш регион будут приезжать по 5 новых жителей, которые будут заселяться в вашем доме. Каждый человек, проживающий в вашем регионе, по окончании периода будет платить вам налог по 2 монеты с человека. Какой вы доход получите за первый период, если на начало игры у вас живет 5 человек? А когда к вам придут уже 30 человек?

Мы уже говорили о том, что изначально больница, школа и магазин, имеющиеся у вас на начало игры, могут обслужить только 30 человек. Поэтому вы должны заранее позаботиться о том, чтобы развивать эти 3 основных учреждения вашего региона.

Уровень:	1	2	3	4	5
Количество обслуживаемых лиц	30	50	80	110	150
Стоимость улучшения	–	50	100	150	200

Учреждение	Последствия отказа от улучшений
Больница	Переселение людей, не попавших в больницу из вашего региона.
Школа	В регион не переезжают новые жители, пока им не будет хватать места в школе.
Магазин	Жители вашего региона, не имеющие возможности посещать магазин, перестают платить вам налоги.

Теперь вам, наверное, интересно, каким образом вы будете развивать эти учреждения. Шаг 1: обращение к министру. За каждым из учреждений закреплен отдельный министр: образования, науки и торговли (представление мастеров игры и места расположения их станций). Объясняете министру необходимость развития учреждения, платите ему за работу с вами 10 монет и получаете сертификат на улучшение вашего учреждения. Шаг 2: приносите в строительную базу, полученный у министра сертификат, и выкупаете строительные материалы на необходимую вам сумму. Шаг 3: предоставляете строителям строительные материалы, они производят необходимую вам перестройку и выдают отчет о строительстве, который вам надо сохранить. В таблице указана стоимость строительных материалов, которые вам необходимы для развития 3 основных учреждений. А также доход, который вы получите на каждом уровне.

Уровень:	1	2	3	4	5
Стоимость улучшения	50	150	300	600	1000
Доход за 1 период	10	30	60	120	200

Кроме развития 3 основных учреждений (больница, школа, магазин), вы можете строить дополнительные здания, которые смогут улучшить жизнь в вашем регионе.

Учреждения	Министерства	Преимущества
Концертный зал (100 монет)	Культуры	Каждый период доход умножается на 1,5
Автовокзал (50 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 10 чел.
Ж/Д вокзал (75 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 15 чел.
Аэропорт (100 монет)	Транспорта	Заселение за период повышается до 20 чел.
Стадион (50 монет)	Спорта	20 человек могут обходиться без больницы
Завод (80 монет)	Промышленности	Скидка на строительство и улучшение магазина 50%

Эти дополнительные учреждения не будут различаться по количеству обслуживаемых лиц, как это было, например, с больницей. Основная задача этих учреждений – получение вами материальной выгоды. Осуществление строительства происходит по тому же плану, что и развитие 3 базовых учреждений.

Так как с каждым периодом к вам будет приезжать все больше людей, в скором времени ваш дом, который рассчитан на 50 человек, будет заполнен. Поэтому у вас есть возможность строить новые дома на своем участке. Строительство нового дома стоит 50 монет. Чтобы построить его не надо обращаться к министрам, а сразу выкупить строительные материалы на строительной базе. Кроме всего перечисленного, в Центральном регионе вам могут оказываться ряд услуг различными органами.

Органы Центрального региона	Услуги	Преимущества	Условия сотрудничества
Биржа труда	Возможность устроиться на работу частному лицу	Договорная заработная плата	Необходимо пройти собеседование
СМИ	Реклама своего региона	Скидка на любое улучшение или строительство 50%	Стоимость рекламы: видео – 10 монет радио – 5 монет
Археологи	Археологическая экспертиза участка земли под застройку	Возможность найти клад	Стоимость одной экспертизы – 10 монет
Банк	Пересчет вашего дохода за период и выдача монет	—	—

Цель каждой команды – максимальное развитие своего региона, получение наибольшего дохода в последний игровой период.

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 наставника (мастера игры).

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: команды с наибольшим количеством жителей, с наибольшим количеством учреждений, с самой

разнообразной инфраструктурой. Основной игровой итог, по которому должны распределяться места, это доход региона за последний период.

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, поэтому необходимо увеличивать количество ведущих. В отдельных случаях к помощи мастерам игры на станциях можно привлекать участников из старших отрядов.

- 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 жители или гости регионов.

7 ДЕНЬ СМЕНЫ «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»

Задачи:

- создание условий для проявления талантов участников;
- развитие творческих способностей и креативного потенциала детей;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Коллективно-творческая деятельность».	Характеристики КТД. Этапы КТД: определение проблемы, постановка цели, выбор идеи и команды, планирование, реализация, анализ, последствие. Приемы и правила осуществления каждого этапа. Принципы эффективной организаторской работы.
Тематические клубы.	См. день 5.
Сбор совета дела № 3.	См. день 3.

Название события дня	Краткое описание
Ярмарка талантов «Арбат» (общелагерное мероприятие).	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 соревнования, игры на ловкость и внимательность, создание рисунков по трафаретам, оригинальные техники рисования. Общая атмосфера мероприятия и содержание самих площадок должны соответствовать образу творческого района. В завершении мероприятия отряды оцениваются по количеству жетонов (билетиков, денежных единиц), заработанных их станциями у посетителей.
Праздник Песни и Танца (общелагерное мероприятие).	Концертная программа, предназначенная для демонстрации участниками своих вокальных и хореографических данных. Кроме готовых индивидуальных номеров и выступлений творческих коллективов, можно давать задание отрядам подготовить свой массовый творческий номер (танец или песню). Также концерт может дополняться инструментальными номерами, поэтическими и другими выступлениями.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Коллективно-творческая деятельность»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Ритм». Все играющие сидят по кругу. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер «один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго – произносит номер игрока, которому передает слово (например, «один, три»). Теперь этот игрок (под номером «3»), не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно

в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это в разноряд, постепенно ускоряя темп.

Обсуждая разминку, делаем вывод о том, что совместная динамичная насыщенная работа невозможна без хорошего командного взаимопонимания, сосредоточенности и собранности каждого ее участника.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

События, организованные командой для себя и окружающих принято называть КТД. Методику КТД придумал И. П. Иванов еще в 60-х годах прошлого века. В чем ее суть? Любое дело, событие, которое будет развивать, сплачивать наш коллектив, должно быть:

К – коллективным (совместным, для пользы коллектива и окружающих);

Т – творческим (нестандартным, новым);

Д – делом (это не анимация, у дела есть цель и результат).

Черты КТД:

- привлекательная и интересная деятельность для детского коллектива;
- идея общей творческой заботы об улучшении окружающей жизни;
- организация деятельности как общественно значимой «для людей, для близкого и далекого друга»;
- самоуправление на принципах периодической сменяемости организаторов с целью включения всех воспитанников в общую деятельность.

Этапы КТД:

1. Обсуждение проблемы и выбор лучшего решения.

Диаграмма Исикавы («рыбьи кости») – метод для поиска и визуализации причин, которые приводят к проблеме. Диаграмма представляет собой схему, похожую на скелет рыбы. На позвоночник помещают проблему, а на «костях» пишут факторы, влияющие на ситуацию. К последним ведут кости поменьше – это факторы или причины второго уровня.

Задание: по группам заполнить рыбий скелет, разобрав причины проблем: грязный двор, плохая успеваемость у подопечного младшего класса, отсутствие интереса к школьным мероприятиям.

2. Целеполагание.

Цели могут быть 3 уровней: для себя, для вашего коллектива, для целевой аудитории.

Не все могут увидеть свою личную цель в будущем деле. Для этого нужно понять, какой вид мотивации больше всего подходит человеку:

- самоутверждение, уважение, статус;
- идентификация (быть как кумир);
- власть, руководство;
- саморазвитие, рост;
- просоциальные достижения (долг, ответственность);
- присоединение (общение, контакты);
- материальные (выгода).

Задание: привести пример, как вы преподнесете ближайшее дело (например, концерт 8 марта), чтобы заинтересовать людей с каждым типом мотивации.

3. Коллективная подготовка.

Планирование любой деятельности состоит из 3 элементов: сроков, ответственных и ресурсов.

Задание: спланировать подготовку ко Дню учителя, используя прием «обратный отсчет» по календарному месяцу.

Диаграмма Ганта – это популярный тип столбчатых диаграмм (гистограмм), который используется для иллюстрации плана, графика работ по какому-либо событию. Каждая строчка – новая задача. Длина линии – период выполнения. Цвет обозначает разных ответственных.

Задание: составить диаграмму Ганта по подготовке дня именинника в классе.

Принципы распределения обязанностей:

- принцип компетентности. Он гласит: роль не должна превышать или занижать умений человека.
- принцип предпочтений. Вопрос личных предпочтений члена команды очень важен. Можно дать ему ту роль, которую он желает, и посмотреть, насколько успешно он с ней справится, насколько комфортно будет ему и его товарищам.
- важно, чтобы каждый понимал, почему в команде он выполняет конкретную роль.

4. Проведение дела.

На что следует обратить внимание:

- контроль (на 1 дело – 1 ответственный);
- снятие напряжения, своевременный отдых;
- поддержание доброжелательного эмоционального фона, стимулирование.

Задание: привести пример подбадривающих фишек или сюрпризов для своей команды.

5. Коллективный анализ.

На нем важно обсудить:

- степень достижения целей (коллективных, личных);
- качество самого процесса (эффективность, комфортность, затратность);
- чувства (какие впечатления, эмоции, отношения сложились).

Важно помнить: оцениваем не человека, а дело!

Задание: привести примеры вопросов для анализа.

5. Последействие.

Осуществляем высказанные на анализе предложения, исправляем ошибки, развиваем слабые стороны.

4. Подведение итогов. Отряду необходимо назвать 5 отличий коллективно-творческого дела от мероприятия, подготовленного педагогами для детей.

2. Ярмарка талантов «Арбат»

Продолжительность – 90–120 минут.

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

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

Привлекательность мероприятия для детей можно повысить творческим номером, подготовленным «городскими артистами». Это может быть зажигательный танец от педагогического отряда с акробатическими элементами, использованием зрелищных атрибутов (обручей, тканей, мячей).

Ведущий объясняет правила «Арбата»: у каждого посетителя творческого района 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 необходимо определиться с личным списком 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 (бумагокручение), 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 начинающих талантов». 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 мероприятие 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 площадки.

3. Праздник Песни и Танца

Продолжительность – 120 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, 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 необязательно, главное – завершить историю позитивной жизнеутверждающей моралью. Сюжетный формат связок не предполагает объявление номеров, поэтому выступающих следует предупредить о порядке выступления и необходимости заранее к нему подготовиться. Для экономии времени, отведенного на концертную программу, после связки может идти 2–3 номера подряд, объединенные общей темой или настроением.

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

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.

8 ДЕНЬ СМЕНЫ «БЛАГО ТВОРИ!»

Задачи:

- приобщение участников к социально значимой деятельности;
- формирование установки на созидательную деятельность активностей во благо других;
- приобщение участников к разнообразной совместной деятельности творческого характера.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-класс «Формы воспитательной работы».	Этот мастер-класс необходим для знакомства ребят с многообразием существующих форм воспитательной работы и теми формами, которые можно будет реализовать в качестве дела отряда. Практическая часть мастер-класса заключается в отработке отдельных интерактивных приемов, формировании «банка идей». Основная задача мастер-класса – простимулировать креативное отношение к выбору идеи мероприятия, избежать шаблонности в подготовке отрядных событий.
Тематические клубы.	См. день 5.
Аукцион дел отрядов <i>(общелагерное мероприятие)</i> .	Представляет собой собрание представителей отрядов для распределения мероприятий, которые необходимо будет организовать каждому отряду. Формы и тематика предлагаемых отрядных дел должны быть заранее известны отрядам, чтобы они могли вместе обсудить самые привлекательные для них варианты. В процессе обсуждения вожатый должен ориентироваться на возможности своего отряда и сложность предполагаемой формы работы, обращать внимание ребят на возможные трудности. Принцип аукциона заключается в том, что первый в списке отряд имеет право первым выбрать интересующее их дело из всего многообразия, а последнему достанется отрядное дело без права выбора. Список может быть сформирован по промежуточным результатам общелагерной системы стимулирования или по результатам конкретного конкурсного мероприятия. Также порядок приобретения отрядных дел может быть выстроен по жребию.
Марафон социальных акций <i>(общелагерное мероприятие)</i> .	Отрядам предоставляется ограниченный по времени период для реализации своих социальных акций. Задача отряда – придумать такую инициативу, которая могла бы быть не только малозатратна по ресурсам, но и успешно реализуема в короткий срок, а также приносила бы пользу (решала проблему) лагерному сообществу или отдельным его категориям. Завершается марафон общим сбором и обсуждением прошедших акций.

Название события дня	Краткое описание
Лирический вечер (совет дела №3).	По форме работы лирический вечер представляет собой концертную программу, состоящую из творческих выступлений отрядов на заданную тематику. Лирическая атмосфера вечера обеспечивается ценностно-смысловым содержанием выступлений, затрагивающим нравственный выбор и вопросы морали. Возможной тематикой отрядных выступлений может быть: – подвиг и проявление героизма; – любовь и ее виды (родительская, дружеская, патриотическая, романтическая); – ценность разных этапов взросления; – искусство и его влияние на людей. Задача организаторов – выбор однородных тем выступлений для каждого отряда в рамках одной сферы; донесение основных требований к выступлению (творческий подход, артистизм, использование художественных образов, художественное и музыкальное оформление). Для объединения отрядных выступлений в общий творческий продукт организаторы также готовят выступления-связки, позволяющие плавно перенести рассуждение от высказываний одного отряда к другому.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Мастер-класс «Формы воспитательной работы»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Приветствие, обозначение темы и цели мастер-класса.

Игра-разминка «*Тише едешь – дальше будешь*». Все игроки становятся на стартовую черту, водящий – на финиш и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп». В это время все игроки пытаются как можно дальше продвинуться к финишу, на слове «стоп» замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока, тот возвращается к старту. Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего.

Анализируя разминку, можно обсудить стратегии, выбранные игроками для победы. Вместе с ведущим ребята делают вывод о разнице между содержанием и формой (в разминке содержанием было продвижение вперед к водящему, формой – стратегия передвижения).

Ведущий объясняет, что форма воспитательной работы – это ограниченная по месту и времени структура совместного взаимодействия детей и взрослых, позволяющая решить определенные воспитательные задачи; устанавливаемый порядок организации конкретных актов, ситуаций, процедур взаимодействия участников воспитательного процесса.

Ребята называют как можно больше форм воспитательной работы, которые фиксирует ведущий.

Далее следует теоретический блок о разнообразии существующих форм работы, их видах.

Количественные признаки классификации:

- по времени проведения: кратковременные, продолжительные, традиционные;

- по времени подготовки: экспромты, с подготовкой;

- по количеству участников: индивидуальные, групповые, массовые.

Качественные признаки классификации:

- по видам деятельности: учебные, спортивные, трудовые, творческие и т.д.;

- по субъекту организации: педагоги и взрослые, сотрудничество, инициатива детей;

- по предполагаемому результату: информационный обмен, выработка общего мнения, общественно значимый продукт.

Ведущий организует обсуждение уже реализованных ребятами в лагере форм работы по заданным признакам классификации.

Затем отряд делится на 4–5 микрогрупп, каждой из которых выдается одна из форм воспитательной работы: конкурсная программа, интеллектуальная игра, ярмарка, маршрутная игра, спортивная эстафета. Задача команд – прописать преимущества и недостатки этих форм с точки зрения организаторов мероприятий. Для обсуждения можно использовать наводящие вопросы: что в этой форме облегчает задачу организаторов? Что будет самым сложным в подготовке? Какие могут возникнуть проблемы? Какой элемент подготовки можно делегировать участникам?

Во время обсуждения ведущий обращает внимание ребят на то, что у каждой формы есть свои преимущества и недостатки. Затем перечисляет те формы воспитательной работы, из которых ребята могут выбрать свое «дело отряда» (спартакиада, шоу спортивных рекордов, игра по станциям, конкурс агитбригад, конкурсная программа, музыкальный вечер, разговорное шоу, конкурс отрядных уголков). Ведущий называет основные характеристики и признаки каждой формы работы.

Затем отряду предлагается обсудить интересующие формы работы, ранжировать их в порядке приоритетности выбора на аукционе отрядных дел. Для первых 5 форм работы в списке уже сформированным ранее микрогруппам надо придумать минимум 3 идеи для реализации (тему, игровой замысел).

В завершении мастер-класса ведущий еще раз делает вывод о том, что в любой форме работы есть свои особенности и в каждой можно реализовать свой творческий потенциал.

2. Марафон социальных акций

Продолжительность – в течение дня.

Место проведения – территория лагеря.

Первый этап марафона – обсуждение социальных акций внутри отрядов. Задача отрядной встречи – определить основные признаки социальных акций (социальная значимость, краткосрочность, массовый охват) и разработать свои акции для реализации в течение дня. Для разработки социальных акций можно использовать следующий план:

- проблема, которую необходимо решить;
- название акции;
- форма проведения;
- необходимые ресурсы;
- изменения, которые произойдут после ее проведения.

В зависимости от желания и способностей членов отряда ими может быть реализовано от 1 до 3 акций.

Второй этап марафона – самоорганизация отряда по подготовке и проведению акций. Для обеспечения массового охвата отряды могут использовать свободное время, сбор лагеря перед режимными моментами (прием пищи, час песни), сбор лагеря перед или после общелагерных мероприятий.

Варианты акций: сбор и утилизация пластикового мусора, привлечение внимания к необходимости мытья рук перед приемами пищи, наведение порядка на складе спортивного инвентаря или костюмерной лагеря, организация полезного досуга младших отрядов.

Третий этап марафона – общее собрание и подведение итогов. Задача ведущего – обеспечить обсуждение значимости выбранных для решения проблем, степени вовлеченности ребят в акции, полезности организованных событий. Также можно организовать голосование и выбор самой популярной и интересной для ребят акции.

7.3. Этап вариативного программирования (9–15 дни смены)

9 ДЕНЬ СМЕНЫ «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»

Задачи:

- формирование ценностного отношения к культуре и истории своей страны;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-класс «Конструирование мероприятия».	Мастер-класс проводится после того, как отряды уже определились со своими общелагерными делами и готовы приступить к их подготовке. Задача методиста – в доступной и прикладной форме презентовать основные этапы подготовки конкретного отрядного дела. Вместе с детьми составить памятку необходимых задач, распределить поручения. Важно также обратить внимание отряда на возможные риски, слабые стороны в организации данной формы работы и помочь определить варианты их нейтрализации.
Тематические клубы.	См. день 5
Полоса спортивных препятствий (общелагерное мероприятие).	Выглядит как разделенная на «барьеры» спортивная площадка, которую надо преодолеть всему отряду. Подходя к очередной стартовой линии, отряд получает задание, связанное с физической нагрузкой, которое можно разделить между всеми членами команды, например: 200 приседаний, 50 отжиманий, 300 прыжков на скакалке. Преодолевать поле со спортивными препятствиями могут одновременно все или несколько отрядов (по возрастным категориям). Побеждает тот отряд, который дойдет до границы спортивной площадки быстрее остальных.
Смотр строя и песни (общелагерное мероприятие).	Распространенная форма парада с показательными выступлениями отрядов – марширование, исполнение песни, построения на месте. Такую форму работы можно дополнять различными творческими элементами. Например, созданием для отряда одинаковых элементов формы из подручных средств, флага или знамени команды, тематического костюма для командира отряда. Также можно разнообразить тематику парада, отходя от традиционных родов войск, и предложить выступить в качестве исторических военных формирований, оловянных солдатиков, отважных персонажей книг и фильмов.

Название события дня	Краткое описание
Флагманский проект «Хранители истории»	Проект предполагает деятельность команд по направлениям: – изучение истории памятного места и превращение её в интерактивные экскурсии и уроки; – проведение их для сверстников; – облагораживание и косметическое восстановление архитектуры / территории памятных мест; – несение почетного караула на местах. Под памятным местом понимается: памятник, мемориал, памятная табличка, парк, аллея, захоронение и т.д. Главное – наличие отсылки к историческим событиям и личностям. В рамках смены участники могут делиться историей памятных мест своей малой родины, планировать дальнейшее участие своего первичного отделения в проекте.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Мастер-класс «Конструирование мероприятия»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – открытое место.

Приветствие, обозначение темы и цели мастер-класса.

Игра-разминка «Эволюция». Изначально все участники являются одноклеточными, назовем их амебами. Основная цель участников – совершить максимальную эволюцию и стать суперчеловеком. Для того чтобы участник мог совершить шаг в эволюции, он должен выиграть у другого участника его же вида в игру «Камень, ножницы, бумага». То есть одна амеба подходит к другой амебе, и они играют в игру. Победитель переходит на следующую стадию эволюции и ищет участников этой стадии, чтобы продолжить игру с ним. Проигравший отправляется на стадию ниже или, если это первая стадия, остается этим же видом и продолжает искать участников такой же стадии. Очень важно, что при передвижении от одного участника к другому они должны изображать свою стадию: рыба будто плавает в море, птица будто летает в небе и т.д. Тот, кто доходит до стадии суперчеловека, выходит из игры и ожидает остальных. Игра заканчивается в тот момент, когда дальнейшие эволюции невозможны. Цепочка эволюции следующая: амеба – рыба – птица – обезьяна – человек – суперчеловек.

Анализируя разминку, ведущий обращает внимание на то, что ее основа – элементарная игра «камень, ножницы, бумага», только дополненная интересной тематикой и новыми условиями участия. Так и в подготовке мероприятия можно сконструировать его из нескольких простых и понятных элементов.

Прежде чем начать конструировать свое «идеальное мероприятие», стоит определиться, по каким характеристикам будущие участники будут оценивать его качество. Отряд делится на 2 группы: одна прописывает черты удачных мероприятий, другая – неудачных.

Определившись с основными ориентирами в создании будущего мероприятия, ведущий переходит к «рецепту» успешного мероприятия.

Ингредиент 1 – интрига. Создать нужный настрой до начала мероприятия можно, используя креативное приглашение, специально запущенные «слухи», рекламу (*отряд придумывает варианты рекламы своего мероприятия*).

Ингредиент 2 – «включение» участников. Чтобы каждый гость мероприятия смог почувствовать себя полноправным участником, необходимо активизировать его интерес. Это можно сделать, используя следующие приемы: интерактив с аудиторией, общий ритуал, предварительная подготовка своего образа участниками (*отряд придумывает варианты ритуалов, которые можно использовать в рамках их мероприятия*).

Ингредиент 3 – эмоции. На мероприятии важно вызвать искренние эмоции у участников. Причем те эмоции, которые были заранее «запланированы». Это можно сделать благодаря художественному оформлению, использованию сюрпризов, соревновательности, захватывающей информации (*отряд делится на 3 группы, каждой из которых необходимо продумать оформление актового зала по случайно доставшейся тематике: весенний бал, вечер поэзии, музыкальный квартирник*).

После обсуждения обязательных «ингредиентов» ведущий знакомит отряд со следующими практичными способами сконструировать мероприятие из простых элементов, к каждому из которых приводит примеры:

- адаптация популярного шоу;
- использование добавочного элемента;
- масштабирование простой идеи.

2. Полоса спортивных препятствий

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – спортивный стадион.

Ведущий приветствует отряды и говорит о ценности бодрости духа, спортивной целеустремленности и командной взаимовыручки для каждого гражданина страны. Объясняет правила полосы препятствий.

Стадион разделен на 5 (или более) частей – спортивных «барьеров». Отряды начинают свое продвижение по полю с первого барьера, у которого получают первое спортивное задание, например, сделать

300 приседаний. В выполнении спортивного задания могут принимать участие все члены отряда, разделив его по способностям, но лучше, чтобы свой вклад внес каждый член отряда. Выполняются спортивные упражнения не одновременно, а последовательно. За качеством и количеством выполненных упражнений следит педагог, закрепленный за отрядом. После того как отряд справится с первым спортивным заданием, он может продвинуться вперед, к следующему «барьеру». Таким способом происходит преодоление полосы препятствий, которое будет оцениваться по скорости пересечения финиша.

Варианты спортивных заданий:

- приседания (количество раз);
- отжимания (количество раз);
- прыжки в скакалку (количество раз);
- стойка в планке (продолжительность в минутах);
- попадание мячом в цель (количество раз);
- балансирование на одном носочке с вытянутыми вверх руками (продолжительность в минутах);
- удержание 2-литровой бутылки в вытянутой руке (продолжительность в минутах).

Для обеспечения равных условий прохождения испытаний можно или уменьшать количественные показатели заданий в соответствии с возрастом отрядов, или делать смешанные разновозрастные отряды.

В завершении мероприятия подводятся итоги, награждаются победители. Отмечаются команды, соблюдавшие культуру спортивной соревновательности.

Рекомендации по подготовке:

- количественные требования к заданиям следует согласовать с инструктором по физической культуре, чтобы сделать их достаточно сложными, но посильными для участников;
- необходимо заранее уточнить у медицинского работника особенности здоровья детей и наличие ограничений;
- отряды необходимо заранее предупредить о необходимости переодеться в спортивную форму.

3. Смотр строя и песни

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Ведущий дает команду на построение в соответствии с заданной тематикой, например:

«Внимание, сказочные войска! На смотр строя и песни шагом марш!».

Звучит маршевая музыка, отряды выстраиваются по периметру площади.

Ведущие смотра в соответствующих образах приветствуют участников. Если отряды по классическому сценарию представляют рода войск, то возможна историческая справка об армии, ее текущем развитии. Если организаторами используется творческая тема смотра, то ведущие погружают участников в воображаемый контекст, объясняют причину торжественного сбора команд.

Для представления видов «войск» можно устроить переключку отрядов. Ведущий называет войско, например, «оловянные солдатики», а соответствующий отряд хором выкрикивает свое название.

Творческий номер (песня или стихотворение).

Ведущие представляют гостей смотра, если они были приглашены. Возможно включение в сценарий в качестве гостя праздника вымышленного персонажа, например, сказочного короля. Затем представляется жюри смотра, которое будет оценивать отряды по следующим критериям: организованность, четкость выполнения команд, исполнение песни, внешний вид и др.

Ведущий дает команду: «Парад, смирно! Приготовиться к сдаче рапортов!».

Текст рапорта командиров отрядов: «Товарищ командующий, отряд (войско) к смотру строя и песни построен, командир _____ (фамилия или вымышленное звание).

Затем следует поочередное приглашение отрядов для показательного выступления в центр площади.

Творческий номер (песня или стихотворение).

Подведение итогов, награждение.

Команда ведущего: «Участники смотра, внимание! Направо, за _____ (отрядом, войском) шагом марш!».

Под маршевую музыку отряды покидают площадь.

Уже после завершения мероприятия можно устроить тематическую фотосессию отрядов в костюмах.

Рекомендации по подготовке:

- необходимо заранее разработать и передать отрядам четкую и понятную памятку с требованиями к подготовке выступления;
- для усиления воспитательного эффекта отрядам можно выдать информацию об истории создания их войска, значимости воинов, положительных качествах представителей доставшихся формирований.

10 ДЕНЬ СМЕНЫ «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»

Задачи:

- приобщение к активным, подвижным формам организации досуга;
- формирование ценностного отношения к физической культуре и спорту;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Настроение и коллективные эмоции».	Природа настроения. Многообразие эмоций. Факторы, влияющие на изменение настроения. Признаки определения настроения окружающих. Коллективные эмоциональные явления, их функции, влияющие на коллектив. Способы управления коллективными эмоциями: новизна, сюрпризность, художественно-музыкальное оформление.
Тематические клубы.	См. день 5.
Диагностика №2 (отрядное мероприятие).	См. день 2. Вопросы анкеты для индивидуальной диагностики: 1. С начала смены я уже успел(а) узнать ... 2. С начала смены я смог(ла) впервые ... 3. Я стал(а) более творческим(ой), потому что ... 4. Я стал(а) более общительным(ой), потому что ... 5. Я стал(а) более взрослым(ой), потому что ... 6. В себе мне меньше всего нравится 7. В отряде мне меньше всего нравится ... 8. В лагере мне меньше всего нравится ...
Спартакиада (дело отряда).	Представляет собой спортивное мероприятие, объединяющее набор эстафет. Как правило, эстафеты подбираются таким образом, чтобы спортивные команды могли проявить разнообразные навыки: скорость, ловкость, выносливость, командное взаимодействие, меткость, точность движений. В эстафетах принимает участие не весь отряд, а команда спортсменов, выбранных в отряде. Для соблюдения принципа справедливости принято уравнивать количество мальчиков и девочек в командах. Для уравнивания шансов на победу среди старших и младших отрядов можно сдвигать стартовую черту для самых младших. Другой вариант – проведение эстафет между отрядами одинаковых возрастных групп. 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.

Название события дня	Краткое описание
	Спартакиада может быть посвящена какой-либо тематике, тогда завязка, объявление правил каждой эстафеты и подведение итогов должно быть соответствующим образом стилизовано. Организаторам спартакиады следует помнить о необходимости согласования эстафет с инструктором по физической культуре и о приглашении на мероприятие медицинского работника.
Шоу спортивных рекордов (дело отряда).	Спортивно-творческое мероприятие, которое может проводиться в актовом зале. Для его подготовки каждый отряд заранее продумывает и репетирует свой «спортивный рекорд». Это может быть построение в фигуру с поддержками, синхронное выполнение различных упражнений, сольное исполнение гимнастических трюков, демонстрация приемов, в том числе со спортивным инвентарем и другое. В начале мероприятия каждый отряд вытягивает жребий с номером отряда-конкурента. В ходе мероприятия на сцену приглашается первый отряд для демонстрации своего рекорда. Отряд-конкурент в течение 5 минут пробует повторить продемонстрированный рекорд. Если это получается, то рекорд засчитывается отряду-конкуренту, если нет – рекорд остается за выступившим отрядом. Таким образом, на сцену выходит каждый отряд и его конкурент.
Флагманский проект Движения «Первая помощь»	Цель проекта – формирование знаний и навыков оказания первой помощи. Слоган проекта: Каждый Первый придет на помощь! Методические материалы всероссийского проекта доступны по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/FUFsLVdfteT9lw

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Настроение и коллективные эмоции»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Брось улыбку». Игроки сидят в кругу. Ведущий начинает игру – улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Ведущий «бросает улыбку» другому игроку, который «ловит» ее руками, «наносит» ее на лицо, а потом «стирает» и «бросает» другому. Тот, кто засмеется или улыбнется не в свою очередь, делает шаг назад.

Обсуждая разминку, делаем вывод о том, что в жизни мы часто становимся участниками самых разных групп и коллективов, и очень важно уметь наладить хорошее взаимодействие внутри такой группы.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Вступительное пояснение природы настроения. Человек благодаря психике не только отражает окружающий мир, ориентируется и действует в нем, но и переживает все то, что в этом мире происходит, а также собственные действия. Он определенным образом относится к тому, что его окружает, и к тому, что он совершает сам. Основу душевного переживания человека составляют эмоции, которые и определяют его самочувствие. Слабое или умеренное по силе, сравнительно устойчивое и продолжительное переживание каких-либо эмоций принято называть настроением. Настроение – это определенный фон различных видов деятельности, жизненный тонус человека.

Обсуждение вопроса: «Каким бывает настроение?». Участники перечисляют как можно больше оттенков эмоций.

Настроение может быть грустным, радостным, веселым, возмущенным, унылым, ликующим, торжественным, бешеным, яростным, отрадным, скорбным. То есть настроение может быть положительным и отрицательным.

Задание: каждый участник должен написать минимум 5 ответов на вопрос: «что влияет на настроение человека?»

Это может быть погода, цвета и краски, звуки, еда, температура окружающей среды, люди, их действия, слова, отношение к ним, удовлетворенность потребностей, самочувствие, желание иметь хорошее настроение, воспоминания.

Иногда у человека «нет настроения» что-то делать. Мы чувствуем это как безразличие, равнодушие, упадок сил. Есть ли в таких случаях способы поднять себе настроение?

Обсуждение: каждый участник по очереди делится своим способом улучшения настроения.

Ведущий зачитывает отрывок с описанием природы грустным или радостным тоном.

Задание: отряду необходимо сказать, какое настроение было у ведущего, и перечислить признаки, по которым они это поняли.

Настроение можно определить по следующим признакам:

- мимике;
- позе;

- голосу;
- выражению глаз.

Задание: каждый из членов отряда получает листок с написанным на нем настроением. После обдумывания он изображает это настроение с помощью мимики, жестов. Все участники угадывают настроение.

Иногда организаторам необходимо повлиять на настроение большого количества людей одновременно. Например, чтобы настроить на восприятие определенной информации, то есть создать нужное для восприятия настроение. Для этого можно использовать:

- музыку;
- цвет;
- оформление пространства;
- аплодисменты;
- кричалки.

Задание: отряд делится на три группы, каждая группа придумает приемы, с помощью которых можно создать настрой на дело:

- лирический вечер;
- разговор о главном;
- музыкальная игровая программа.

Настроения людей в коллективе, их душевные переживания и волнения, сливаясь вместе, образуют психологический климат коллектива. Исследователи эмоционального потенциала коллектива выделили 5 зон эмоционального климата. Каждая зона обладает своими особенностями, влияющими на поведение людей.

I зона – приподнятость настроения, бодрый, мажорный тон, проявление энтузиазма, подъема, инициативы, стремление к действию, доброжелательность во взаимоотношениях.

II зона – общая неудовлетворенность, тревожность, напряженность, повышенная активность из-за стремления добиться лучшего результата, исправить сложившееся тяжелое положение.

III зона – спокойные уравновешенные состояния с различными незначительными колебаниями, спокойный деловой тон взаимоотношений, взаимная терпимость к недостаткам, отсутствие обострений в отношениях.

IV зона – приятные состояния умиротворения, благодушия, скупость в выражении чувств, в действиях, замедленность в реакциях на воздействие, милый, доброжелательный тон отношений, отсутствие волнений по какому-либо поводу.

V зона – состояние неудовлетворенности, упадка, уныния, сдержанное сочувствие, потеря интереса к деятельности, к взаимодействию, апатия.

4. Подведение итогов. В психологический климат каждый вносит что-то свое, но в то же время ощущает на себе его воздействие в целом. Эмоциональные состояния людей не могут находиться постоянно в каком-то одном положении. Они изменяются от полюса «приятного» к «неприятному», от подъема к спаду. Иначе говоря, эмоциональный «маятник» все время раскачивается. И это вполне естественно. Попробуйте задерживать «маятник» в каком-то одном положении, и вы сразу почувствуете сбой в жизни коллектива. Организатор должен контролировать четкую работу «маятника», не допуская аритмии в его движении.

Упражнение «Эстафета хороших известий». В руках у ведущего какой-то предмет (игрушка), которая будет передаваться как эстафета из рук в руки. Тот, у кого игрушка в руках, рассказывает всем участникам о чем-нибудь приятном, что случилось с ним сегодня или вчера. Если ребята затрудняются говорить, то можно задать им вопросы:

- Кто за последнее время порадовал тебя, чем?
- От кого вы слышали что-то очень интересное?
- Кем ты сейчас восхищаешься?
- какую проблему тебе удалось недавно решить?
- Какую особенно красивую мелодию ты недавно услышал?

После упражнения хорошо поинтересоваться о чувствах, которые возникли у ребят в процессе упражнения.

11 ДЕНЬ СМЕНЫ «БУДЬ ЗДОРОВ!»

Задачи:

- формирование ценностного отношения к своему здоровью;
- приобщение к полезным привычкам, сохраняющим и укрепляющим здоровье;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Мастер-класс «Рецепт агитбригад».	Проводится для погружения участников в историю, особенности агитбригад с целью повышения качества их вечернего выступления и единообразного понимания творческого задания. В течение мастер-класса методист разбирает с ребятами особый стихотворный лозунговый стиль речи, варианты передвижений и перестроений во время выступления, приемы художественного оформления номера.

Название события дня	Краткое описание
Тематические клубы.	См. день 5.
Игра по станциям «Секреты здоровья» (<i>дело отряда</i>).	Представляет собой неупорядоченное движение от станции к станции, подчиненное логике решения основной загадки или шифра. Например, отряды могут расшифровывать расписание дня известного спортсмена, направляясь к тем объектам инфраструктуры лагеря, которые обеспечивают основные режимные моменты дня (столовая, стадион, площадь, жилой корпус, бассейн и др.). Основное содержание мероприятия – задания на самих станциях, которые должны быть связаны с основными принципами здорового образа жизни.
Конкурс агитбригад «Делай как я» (<i>дело отряда</i>).	Формат агитационной бригады предполагает творческое выступление отряда с призывами к какой-либо деятельности. В данном случае – к здоровым привычкам и правилам здорового поведения. Отряды могут получить подготовленные организаторами темы или самостоятельно выбрать ту сферу заботы о своем здоровье, которая кажется им наиболее важной. Как правило, в агитбригадах используется стихотворный текст выступлений, перестроения и наглядная атрибутика. В процесс организации конкурса агитбригад входит содержательное оформление выступлений отрядов, обеспечение соревновательности (определение критериев оценки, состава жюри), смысловое подведение итогов.
Флагманский проект Движения «Вызов Первых».	В проекте могут принять участие команды по возрастным категориям: от 6 до 9 лет, от 10 до 12 лет. Для каждой группы предусмотрены различные испытания, соответствующие возрасту участников. Всего в проекте представлено 52 спортивных направления. Также ребят будут ждать открытые тренировки по различным спортивным направлениям в онлайн- и офлайн-форматах, к которым смогут присоединиться и участники смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Мастер-класс «Рецепт агитбригад»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

Приветствие, обозначение темы и цели мастер-класса.

Игра-разминка «Творческий футбол». Команде необходимо разделиться на две группы. Задача каждой группы переманить как можно больше людей из противоположенной группы. Для этого им необходимо сочинить двестише с именем этого человека.

Агитационной бригадой в СССР называли театральный коллектив, представляющий программу агитационного характера, сегодня агитбригада – это скорее сценический жанр, обладающий особыми характеристиками. Разберем основные из них.

1. *Идея и содержание.* Самое главное – понять, о чем должно говориться в агитбригаде, какую проблему она затрагивает, что она должна защищать, к чему призывать. В любой агитационной бригаде всегда есть проблема или агитация в чью-то пользу.

2. *Текст.* Выступление должно быть ярким и лаконичным, по длительности не более 5–7 минут. Чаще всего для агитбригад выбирают стихотворный текст. Но не обязательно должны быть использованы стихи собственного сочинения, если вы нашли подходящий текст. Можно переделывать и слова песен, если этого требует идея. Главное, чтобы песня подходила по настроению, а участники могли ее хорошо исполнить.

3. *Внешний вид.* Главное, чтобы у выступающих были одинаковые элементы в одежде. Вариантов много: белый верх, черный низ; голубые джинсы и свободные рубашки; деловые костюмы; футболки одинакового цвета и галстуки на шее. Кроме того, одежда участников агитбригады должна соответствовать идее выступления.

4. *Актерское мастерство.* Громкий голос, четкость произношения, правильная выразительная интонация, знание слов наизусть – вот общие требования к участнику любой агитбригады. Никакого особого актерского таланта, как при выступлении в сценках, не требуется. Главное, выучить все слова, движения, не забывать улыбаться и держать спину ровно.

5. *Постановка.* Ее можно разделить на два направления. Первое – общий рисунок, то есть расположение на сцене всех участников в разные моменты выступления. Основные элементы перестроения: линия, клин, полукруг, диагональ, «шахматный» порядок, две шеренги, выстраивание в «скульптурную композицию» (например, составить из участников корабль, самолет). Второе направление – придумывание движений на строки и слова. Движения могут делать как все участники, так и несколько человек или только тот, кто говорит строки. Все перестроения и движения должны соответствовать тем словам, под которые они делаются, отражать идею выступления. Каждое перестроение должно быть оправдано.

Приемы, которые можно использовать в агитационной бригаде:

- периодическое повторение одной строчки;
- использование аудиовизуальных средств;

- использование плакатов с надписями, рисунками, схемами;
- взаимодействие с предметом, когда все действие в агитбригаде строится вокруг определенного предмета;
- агитбригада разделена на смысловые блоки, после каждого из которых произносится лозунг;
- исполнение песен, соответствующих идее агитбригады, между стихами или прозой.

12 ДЕНЬ СМЕНЫ «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»

Задачи:

- знакомство с основами деятельности молодежных СМИ;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Креативное мышление».	Значимость креативности в повседневной жизни. Творческое мышление и его черты. Приемы развития креативного мышления: мозговой штурм, метод ассоциаций, метод приставок и другие. Диагностика креативного потенциала и способы его развития.
Тематические клубы.	См. день 5.
Конкурс 3D-газет (общелагерное мероприятие).	Заключается в создании отрядами объемных информационных газет. Для упрощения задания отрядам могут выдаваться перечни обязательных рубрик (новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы читателей) и темы (названия заголовков) для информационных блоков. Также можно вводить дополнительные творческие требования, например, чтобы конструкция объемной газеты отражала ее название.
Конкурсная программа «Пиши. Снимай. Публикуй» (дело отряда).	Реализуется через набор конкурсных испытаний творческого характера, связанных с деятельностью СМИ. Благодаря каждому заданию должно обеспечиваться знакомство участников с основами журналистской деятельности, процессом создания и продвижения информационного наполнения в социальных сетях. Именно так происходит «проба пера» участников в медиапроизводстве. Содержание самих конкурсов может быть направлено на: – грамотное и лаконичное изложение своих мыслей; – запоминающееся визуальное оформление информации; – подготовку фотоматериалов; – написание лаконичного и привлекательного информационного поста; – быстрый сбор и переработку информации и другое.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Креативное мышление»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Да, если». Игра помогает настроить отряд на творческую работу. Играющие стоят кругом. Каждый игрок придумывает вопрос, на который самый вероятный ответ «нет». Первый игрок выбирает любого играющего и задает ему свой вопрос. Задача второго игрока – дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например: «Можно ли съесть дом?», «Да, если он из шоколада». После чего ответивший задает свой вопрос.

Обсуждая разминку, делаем вывод о том, что практически у любой задачи можно найти решение, если проявить креативный подход.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

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

Обсуждение: назовите черты творческой деятельности:

– творческий процесс предполагает самостоятельный перенос знаний и умений в новую ситуацию;

– видение новой функции знакомого объекта;

– видение новых проблем в знакомой ситуации;

– видение структуры объекта, подлежащего изучению.

Креативность – это умение отказаться от стереотипов мышления.

Обсуждение: назовите качества личности, характерные для креативного человека:

– любознательность, оптимизм, чувство новизны, необычного, чуткость к противоречиям, критичность, склонность к творческому сомнению, способность испытывать внутреннюю борьбу, информационный голод;

– интуиция, творческое воображение, чувство красоты, остроумие, способность открывать аналогии, вдохновенность, оригинальность, нестандартность мышления, смелость, эмоциональность;

– самокритичность, упорство в доведении дела до конца, способность пользоваться различными формами доказательств, обоснование результатов творчества, достаточная широта и глубина знаний, опыта и умений для воплощения нового в духовные и материальные формы.

Существует множество приемов креативного мышления и способов его развития. Рассмотрим основные из них.

1. Метод «каталога». Раскрывается наугад любой словарь или книга, и взятое оттуда случайное слово соединяется с названием объекта изобретения. Объект изобретения соединяется с признаками случайных объектов (выбираются случайные слова, отбираются их признаки, свойства, эти признаки присоединяются к объекту изобретения).

Задание: придумать название нового мероприятия для лагеря.

2. Метод приставок. К имеющемуся объекту изменения добавить любые приставки, например: супер, аэро, микро, анти.

Задание: придумать новые свойства шариковой ручки с такими приставками.

3. Принудительное ассоциирование. В его основе лежит использование одного из принципов построения ассоциативных цепочек:

– первый придумывает слово, второй ассоциацию на него и так далее, пока не получится цепочка слов, которая может быть основой для сюжета;

– придумываются слова на одну букву;

– придумываются слова на одну тему.

4. Мозговой штурм. Является одним из наиболее известных методов коллективного творчества. Классический метод предполагает разделение этапов генерации идей и их критики. Сначала за определенный промежуток времени участники должны высказать как можно больше идей по представленной проблеме, при этом идеи не критикуются, а принимаются безоговорочно и фиксируются. Идеи могут быть не только практическими, но и фантастическими, на первый взгляд нереальными. Руководитель работы вдохновляет и подталкивает участников, задает наводящие, уточняющие вопросы. После генерирования идей начинается этап критики. Идеи оцениваются с точки зрения их практической значимости, эффективности для решения поставленных задач. На этой стадии может происходить преобразование идей. Происходит итоговое обсуждение.

Задание: используя метод мозгового штурма, придумать название медиacentра своего отряда.

Упражнения на определение творческого потенциала.

Из слова «одуванчик» (только из этих букв, два раза букву использовать нельзя) составить как можно больше других слов. Время выполнения – 3 минуты. Высокий уровень развития способностей – 9 и более слов, средний – 7–8, низкий – 6 и менее.

Написать как можно больше предложений из 5 слов, в которых каждое слово начинается с указанной буквы: Р, И, С, Н, К. Предложение должно иметь смысл, слова должны быть согласованы по родам, падежам и числам. Добавлять другие слова или предлоги нельзя. Буквы можно использовать в виде предлогов. Время работы 5 минут. Высокий уровень – 6 и более, средний – 5, низкий – 4 и меньше.

Проверка быстроты мышления. Необходимо изменить одну букву в каждом слове, чтобы получилось новое (название какого-либо насекомого или млекопитающего): воск, лист, мот, роза, ода, корона, тир, обод, лес, горка, гол, щит. Пример: сода – сова.

Упражнение на развитие ассоциативных способностей. К трем словам надо подобрать четвертое, такое, чтобы оно подходило ко всем трем:

- трудное, истекло, золото: *время*;
- мундир, городок, билет: *военный*;
- неожиданно, человек, улица: *встреча*;
- холодная, дым, жестокая: *война*;
- умная, косы, светлая: *голова*;
- прошлый, время, трудный: *год*;
- бабушка, очки, добрая: *бабушка*;
- громкая, правда, медленно: *говорить*;
- холодная, зелень, мутная: *вода*;
- прошлое, море, друзья: *вспомнить*;
- зоркий, ресница, стеклянный: *глаз*;
- свежая, утренняя, новости: *газета*;
- плохо, глаза, море: *видеть*;
- слон, дом, великан: *большой*;
- снег, хлеб, медведь: *белый*;
- навсегда, домой, назад: *вернуться*;
- вечерняя, бумага, стенная: *газета*;
- далеко, слепой, будущее: *смотреть*;
- поезд, купить, бумажный: *билет*;
- форма, принадлежность, тетрадь: *школьный*.

4. Подведение итогов. Bruce Mau Design (BMD) – одна из самых влиятельных студий дизайна. Ее создатель Брюс Мау разработал «Неполный

манифест творческого роста». Отряду предлагается ознакомиться с этим манифестом, состоящим из 43 пунктов и выбрать то, что помогает творить именно им.

2. Конкурс 3Д-газет

Продолжительность – 120 минут.

Место проведения – отрядное место.

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

Цель, которая стоит перед отрядом, – за 2 часа создать объемную газету и наполнить ее содержанием. В инструкции может содержаться перечень рубрик, которые обязательно должны быть отражены в газете: новости дня, интервью, гороскоп, ответы на вопросы читателей, развлекательная страничка, советы от специалиста, результаты соцопроса, список популярности (песен, кричалок, мероприятий) и другие.

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

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

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

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

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

Завершение мероприятия тоже не предполагает общего сбора лагеря. Организаторами устраивается выставка получившихся газет в холле жилого корпуса, административного здания или задней части актового

зала. Главное – обеспечить доступность и высокую проходимость выставки читателями.

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

Рекомендации по подготовке:

– необходимо обеспечить выдачу отрядам дополнительных канцелярских товаров, которые могут пригодиться им в процессе подготовки газет.

13 ДЕНЬ СМЕНЫ «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»

Задачи:

- получение и закрепление знаний о способах сохранения экологии;
- формирование ценностного отношения к природе и ее ресурсам;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Имидж и публичное выступление».	Имидж и его значение для человека и коллектива. Типы имиджа. Внешняя и внутренняя составляющая имиджа. Создание привлекательного образа. Особенности публичного поведения и выступления. Характеристики, влияющие на успешность публичного выступления: невербальные реакции, речь, содержание выступления. Приемы подготовки к успешному публичному выступлению. Способы преодоления стресса и волнения.
Тематические клубы.	См. день 5.
Классная встреча с экоактивистами региона (общелагерное мероприятие).	См. день 3. В качестве гостя можно пригласить известного экоактивиста, сотрудника природоохранной организации, представителя общественной организации экологической направленности, руководителей и авторов экологических проектов региона.
Игра по станциям «Час Земли» (дело отряда).	Движение участников по станциям может быть обеспечено поиском загадок, связанных с фактами о Земле. Ответы на загадки должны приводить отряды к определенным площадкам на территории лагеря, например, обозначенным разными цветами. Содержание самих площадок должно знакомить участников с разными возможностями сбережения ресурсов природы и основами разумного потребления. Для того чтобы стимулировать качественное выполнение заданий на площадках, в завершении испытания отряду может выдаваться часть общего рисунка или текста. Так, игровая модель игры может предполагать сбор артефактов, секрета или волшебного предмета, который поможет восстановить природные богатства Земли.

Название события дня	Краткое описание
Музыкальный вечер «На зеленой стороне» (дело отряда).	По форме организации это может быть квартирник, характеризующийся уютной дружеской обстановкой и равноправными позициями выступающих и зрителей. Как правило, исполнение песен на таких вечерах происходит под гитару или другие музыкальные инструменты без использования дополнительного звукового усиления. Каждый отряд разучивает 1 или 2 песни, связанные с природой, чтобы исполнить их перед остальным лагерем. Заранее можно продумать возможности, чтобы зрители могли подпевать выступающим (проектирование текста на экран или его пересылка в мессенджерах). Для создания атмосферы доверительного общения отряды также могут подготовить короткие истории о том, чем их привлекла выбранная песня, какие ассоциации вызвала. Также элементы общения с аудиторией могут взять на себя организаторы, имеющие предварительные списки готовящихся отрядами песен.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Имидж и публичное выступление»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Поиск общего». Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью. Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.

Обсуждая разминку, ведущий подводит участников к выводу о многогранности каждого человека, возможности демонстрировать разные качества в зависимости от ситуации.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

В ситуациях, когда позицию лидера необходимо поддерживать долгое время, например, для привлечения большего числа соратников, необходимо подкреплять данную позицию не только деятельностью, но

и созданием своего индивидуального образа, способа поведения, привлекающего окружающих. Примером этому может служить создание своего имиджа.

Имидж (в пер. с англ. «образ») – представление о чем-то облик, образе, причем как внешнем, так и внутреннем. Более того, имиджмейкеры определяют имидж как «присутствие отсутствующего», т.е. создание того, что раньше было не присуще человеку, например, обаятельной улыбки.

Обсуждение: участникам необходимо назвать известные им компоненты, которые могут составлять имидж.

Внешние составляющие имиджа: стиль одежды, обувь, прическа, тембр голоса, мимика, жесты, походка.

Внутренние составляющие имиджа: интеллект, эрудиция, менталитет, интересы, чувства, профессионализм.

Упражнение «Привлекательный образ». Вместе с участниками проводится небольшой «мозговой штурм». Ведущий задает ситуации и записывает ответы ребят.

Ситуация 1. Вы стоите на остановке. Вам необходимо срочно позвонить, это вопрос жизни и смерти. Но ваш телефон разрядился. Рядом с вами стоит около двадцати разных людей. К кому вы обратитесь?

Ситуация 2. Вы недавно перешли в новый класс и еще плохо знаете одноклассников. Учитель решил привлечь вас к участию в жизни класса и предложил вам придумать и провести классный час (ведь она знает, что у вас хорошо это получится). Осталось только найти себе соведущего, партнера из класса, который бы вам помог. Никто из одноклассников, с кем вы уже неплохо знакомы, не захотел в этом участвовать. Надо обращаться к другим. К кому обратитесь в первую очередь? Имеется в виду, что других людей вы знаете только по внешним проявлениям поведения: манере одеваться, походке, мимике, особенности разговора и т.д.

По окончании обсуждения ситуаций начинается критика большого списка. Ведущий призывает сократить его до 7–12 пунктов. Какие-то идеи удаляются, какие-то объединяются. Полученный список и есть описание привлекательного, располагающего к общению имиджа. Никому не помешает заимствовать какие-нибудь черты из перечисленных.

Типы имиджа:

- зеркальный имидж. Как следует из обозначения, он должен что-либо отражать. В данном случае – имидж, существующий непосредственно в сознании их владельца. Это имидж, который вы видите, глядя в зеркало.
- объективный (текущий) имидж. Он представляет собой некий «взгляд со стороны» – то впечатление, которое формируется в сознании общественности. Иногда его называют «истинный», потому что это именно тот образ, по которому о вас судят окружающие.
- желаемый (моделируемый) тип имиджа – образ, которому человек желает соответствовать, находясь в обществе. То, каким он хочет стать.
- командный – это имидж организации в целом, а не каких-то его членов отдельно. Здесь и репутация организации, и ее успехи, и степень стабильности.

Упражнение «Мой имидж». Каждый участник делит листок бумаги пополам и рисует на нем себя: слева – его зеркальный имидж, справа – желаемый. После завершения показать несколько рисунков всему отряду и соотнести эти образы с объективным имиджем.

Каждому из нас иногда приходится выступать перед публикой, будь то ответ на уроке, обращение к сверстникам или выступление на сцене. Публичной мы называем такую деятельность, у которой есть свидетели. Для того чтобы произвести хорошее впечатление на аудиторию, которая собралась вас послушать, необходимо познакомиться с составляющими публичного вступления.

1. Подготовка. Основные тезисы речи лучше записать на небольшие карточки. Читать текст не рекомендуется, желательно выучить его наизусть и произносить по памяти, лишь время от времени заглядывая в свои заметки.

2. Вступление. Оно необходимо, чтобы понравиться, расположить аудиторию, вызвать интерес к себе и к теме выступления, сказать тему, определить регламент.

Задание: работая в группах по 5–6 человек предложить список из 10 фраз, с которых можно начать выступление перед лагерем.

3. Основная часть. Здесь важно ярко раскрыть тему. Обращение к аудитории помогает установить доверительный контакт в ходе выступления.

Задание: продемонстрировать, как гармонично встроить в текст выступления одну из случайно доставшихся фраз («я хотел бы с вами посоветоваться», «я знаю ваши проблемы», «я в вас не ошибся», «я надеюсь на вашу помощь»).

4. Заключение. Завершая речь, необходимо посмотреть в глаза слушателям и сказать что-нибудь приятное, продемонстрировав свое удовлетворение от общения с аудиторией.

4. Подведение итогов. Ведущий предлагает отряду зафиксировать основные факты, которые они запомнили, составив памятку публичного образа отряда для размещения на отрядном уголке.

14 ДЕНЬ СМЕНЫ «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»

Задачи:

- формирование уважительного, толерантного отношения к окружающим;
- формирование установки на открытый равноправный диалог с другими людьми;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Само-организация и контроль времени».	Сущность и черты целей, их отличие от желаний. Приемы постановки жизненных целей (тактических, стратегических). Виды и принципы планирования. Методы планирования: метод Айви Ли, энергетический список, матрица Эйзенхауэра.
Итоговые занятия тематических клубов.	В этот день проходят последние встречи участников клубов в привычном формате. Методист, курирующий данный клуб, совместно с участниками планирует эмоциональное и содержательное завершение общей деятельности в течение основного периода смены. Время, отведенное на завершающее занятие, можно использовать для репетиции публичной презентации итогов деятельности клуба, которая запланирована на следующий день. В зависимости от профиля клуба публичное выступление может быть заменено раздачей материальных сувениров участникам смены или подготовкой информационных материалов об итогах работы (фото, текстовый стенд, видеоролик). В самом завершении занятия педагогу рекомендуется обменяться с участниками клуба памятными призами (поделками, письмами), поблагодарить их за совместную деятельность и построить на завтрашнюю презентацию.

Название события дня	Краткое описание
Разговорное шоу «Я и команда» (дело отряда).	Формат разговорного шоу предполагает обсуждение участниками спорных вопросов, относительно которых не существует однозначных мнений. Поэтому самая главная задача в подготовке разговорное шоу – это грамотный подбор тем для обсуждения, которые могут вызвать столкновение мнений. Модерация ведущим живого общения публики – очень сложный процесс, с которым не каждый сможет справиться. При организации дискуссионных форм работы могут возникать две полярные проблемы, которые придется решать ведущему. С одной стороны, это слишком бурная эмоциональная реакция зала, с другой – его полная безынициативность и равнодушие к происходящему. Чтобы минимизировать эти риски, рекомендуется продумать механизмы организации обмена мнениями. Для этого можно использовать: – временное ограничение речи выступающих; – голосование аудитории; – заранее заготовленные вопросы; – прием «подсадных уток» – участников, специально озвучивающих провокационные мнения; – жизненные истории, иллюстрирующие различные точки зрения и вызывающие эмоциональный отклик зала. Также стоит продумать уместное завершение разговорное шоу, которое оставит у участников положительные эмоции (добрая поучительная история, благодарность от гостей шоу и др.)
Фестиваль малых ролевых игр (общелагерное мероприятие).	Ролевая игра предполагает исполнение ее участниками различных социальных ролей и выстраивание отношений между ними, которые определяются ролевыми целями. Малые ролевые игры отличаются минимальным набором игровых ролей и краткосрочностью проведения (до 1 часа). Как правило, все ролевые игры способствуют развитию навыков коммуникации, командной работы, самоанализа. В рамках фестиваля малых ролевых игр педагогическим отрядом предлагается несколько площадок с заранее известными игровыми «мирами», в которых могут попробовать себя участники смены.
Саморазвивающийся спектакль (общелагерное мероприятие).	Форма театрализованного представления, в рамках которого участники попробуют себя в качестве сценаристов и актеров. Для проведения такого спектакля педагогическим отрядом выбирается малоизвестная короткая пьеса, которая инсценируется ими для всего лагеря. В кульминационный момент выступление прерывается и отрядам предлагается самим придумать правильную с их точки зрения концовку сюжета. После непродолжительной подготовки (1–1,5 часа) отряды вновь собираются в зале, чтобы каждый смог на сцене продемонстрировать свой финал истории. Завершающим выступлением педагогический отряд разыгрывает реальную концовку произведения. Важным элементом саморазвивающегося спектакля является последующее обсуждение увиденных финалов, их морально-этическая оценка.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Самоорганизация и контроль времени»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.

2. Разминка.

«Зоопарк». Каждому участнику на спину крепится табличка с названием животного. Табличек с таким же названием в группе две, они находятся у разных игроков. Игрокам необходимо найти свою «пару». Основное правило этой игры заключается в том, что ее участникам запрещено переговариваться друг с другом. Разрешается взаимодействие только с помощью мимики, жестов и поз. Возможна замена названий животных на числа, цветы, геометрические фигуры.

Обсуждая разминку, обращаем внимание на то, каких стратегий придерживались участники. Кто-то активно взаимодействовал с остальными, кто-то просто дожидался своей пары. В любом случае все достигли игровой цели.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Для достижения глобальных и повседневных целей важно грамотно планировать свое время и правильно распределять задачи. Разберем, как сделать это максимально эффективно, не потеряться в рутине и не бояться объемной работы.

Планирование – это метод эффективного распределения времени для качественного выполнения различных задач.

Планирование может быть разных видов в зависимости от времени исполнения задач:

- ежедневное;
- среднесрочное (до 1 года);
- долгосрочное (от 5 лет).

Задание: участникам предлагается представить себя через 5–10 лет и написать свой список планов на день, исходя из будущего возраста. Во время обсуждения задания ведущий обращает внимание на то, что уже сегодня стоит начать делать что-то, чтобы прийти к желаемому образу жизни.

Чтобы научиться управлять не только своим настоящим, но и будущим, следует обратиться к такому понятию как «целеполагание». Для того чтобы четко понять, что такое цель, надо разобрать еще два родственных понятия – это желание и мечта.

Обсуждение в трех группах: ребята готовят ответ на вопросы: «Что такое желание?», «Что такое мечта?», «Что такое цель?».

Вместе с участниками делается вывод о том, что низшей ступенью является желание, что-то сиюминутное, влечение, стремление к осуществлению чего-нибудь. Затем идет мечта, уже что-то более обособленное, глобальное, но мы необязательно предпринимаем шаги для ее осуществления. И высшее понятие – цель, это конечное желание, стремление, намерение чего-то достичь. Цель – осознанный образ предвосхищаемого результата, на достижение которого направлено действие человека.

Упражнение «5 желаний». Каждому необходимо написать на листочке 5 своих желаний, распределить их по степени значимости. После этого презентовать свой список в парах и выбрать одно желание, которое может стать целью.

Правила постановки цели:

- позитивная утвердительная формулировка;
- цель должна быть конкретной, измеримой;
- цель должна иметь конкретный срок завершения;
- необходимо учесть экологичность и последствия;
- цель согласована с ценностями и убеждениями;
- цель должна быть достижимой.

Методы планирования.

1. Метод Айви Ли. Прелесть методики в простоте и последовательности. Большинство попыток начать работу заканчиваются неудачей из-за неправильных приоритетов. Для решения этих проблем Ли предлагает ограничиваться шестью задачами в день и выполнять их одну за другой. В конце дня определите шесть главных дел и расположите их по уровню приоритета, начиная от самого важного. На следующий день с утра сразу же приступайте к первой задаче из списка, а когда выполните ее, беритесь за следующую. И так до победного.

2. Энергетический список. Каждая задача требует разного количества умственных или физических усилий. При этом непродолжительные по времени дела могут отнимать больше энергии, чем более длительные. Суть этого метода в том, чтобы распределить все задачи по требуемым усилиям и браться за них в зависимости от своего самочувствия.

Составляя список дел, разбивайте все задачи на три категории: тяжелые, средние и легкие. Первые – это все, что требует максимальной концентрации и напряжения, вторые – обычные дела, последние – простая рутина, выполняемая почти на автомате. Приступая к работе, оцените уровень сил и выбирайте подходящую задачу.

Обсуждение: назовите самые «тяжелые» и самые «легкие» для вас дела.

3. Матрица Эйзенхауэра. Метод приоритизации, который придумал Дуайт Эйзенхауэр. В основе метода лежит распределение дел по четырем категориям:

- важно и срочно – сюда относятся задачи, которые необходимо выполнить в кратчайшие сроки. Например, сдать проект, от которого зависят дальнейшие действия компании, или курсовую работу, срок которой стгорит на неделе;

- важно и не срочно – эта категория скорее о саморазвитии, которое необходимо для личностного роста. Изучение иностранных языков, занятия спортом, чтение полезной литературы – все, что не имеет четких сроков, но очень важно для человека;

- неважно и срочно – здесь речь идет о ежедневных, рутинных задачах, которые носят по большей части бытовой характер. Готовка, стирка, уборка, ежедневная рассылка – все это можно передать, чтобы освободить время для более важных и срочных задач;

- неважно и не срочно – на первый взгляд, кажется, что эта категория в принципе не нужна. Однако здесь речь идет о досуге, который в свою очередь тоже нуждается в планировании, поскольку зачастую свободное время может быть сильно ограничено, а списки фильмов, книг и песен нужно не только пополнять, но и реализовывать.

	Срочно	Не срочно
Важно		
Неважно		

Задание: составьте такую матрицу, распределив дела, которые вас ждут перед началом учебного года.

4. Подведение итогов. Совместно с ведущим участники делятся личными "секретами" для организации своей жизни.

2. Фестиваль малых ролевых игр

Продолжительность – 120–150 минут.

Место проведения – отдельные помещения на территории лагеря.

В начале мероприятия ведущий объясняет участникам, что такое малая ролевая игра, в чем ее особенности, как она может помочь развить себя через интересное выдуманное содержание.

Затем в каждом отряде одновременно проходит проба ролей. Для этого отряды встают в круг, и вожатые объясняют задание. Каждый член отряда – шахматная фигура, которой он становится по жребию. Задача отряда – расставить себя на воображаемом шахматном поле. Но при этом ребятам нельзя говорить, так как они деревянные фигурки. Но они могут, используя мимику, жесты и походку, вести себя так, чтобы другие поняли их роль.

После завершения разминки, т.е. пробы проживания игровой роли, ведущий обозначает основные правила ролевых игр:

- при возникновении спорных ситуаций решающее слово за мастером игры, он устанавливает правила;
- после получения роли следует выстраивать свои действия в соответствии с ней, не противоречить основным чертам персонажа;
- взаимоотношения в реальной жизни не стоит переносить в игровой мир и наоборот – отношения, возникшие в ходе игры, не должны переноситься на личное взаимодействие в дальнейшем.

Далее ведущий объясняет основные правила работы фестиваля. На территории лагеря расположены 10 площадок, на которых мастера игры (педагоги) ждут игроков. Всего в течение мероприятия каждая площадка будет работать 2 игровых цикла, т.е. каждый участник успеет посетить две игры.

Затем на сцену приглашаются мастера игр, чтобы презентовать свои площадки и те качества и навыки, которые в них можно развить.

Участники в индивидуальном порядке определяются с площадками и проходят на них. Следует предусмотреть количественное ограничение для некоторых площадок в силу ограниченного набора ролей, а также варианты адаптации игр и ролей к возрастным особенностям.

После распределения участников по площадкам начинается первый цикл игрового времени в 40–50 минут. Затем устраивается перерыв и переход игроков на новые площадки, после чего стартует второй игровой цикл.

Массовое общелагерное завершение фестиваля необязательно. Но внутри отряда можно провести короткий анализ мероприятия, чтобы каждый

участник смог сформулировать для себя основные выводы. Также обсуждение можно организовать с использованием приема «письмо себе», в котором бы ребенок смог написать напутствия для себя в будущем или прошлом, отразив опыт, пережитый в играх.

Примеры известных малых ролевых игр и упражнений, которые могут быть использованы в рамках фестиваля:

- секрет Джовани;
- деревня Дэду;
- 3 лодки;
- вирус;
- кораблекрушение.

3. Саморазвивающийся спектакль по мотивам пьесы В. Ольшанского «Тринадцатая звезда»

Продолжительность – 150 минут.

Место проведения – актовый зал, отрядные места.

Первый этап мероприятия – показ спектакля, подготовленного педагогическим коллективом. Краткое описание разыгрываемого сюжета (которое затем выдается каждому отряду для обсуждения):

«Действие происходит в загоне скакового клуба. Здесь на диких когда-то кроликах тренируют гончих собак. Каждый раз игра идет не на жизнь, а на смерть – таково правило. Скаковой клуб зарабатывает на кроликах большие деньги, ведь люди любят жестокие игры. А кролики не могут не бежать – каждый хочет остаться живым. Но удастся это, конечно, не каждому...

Джеку везет. Он самый быстрый кролик в загоне, одержавший уже двенадцать побед. Он может обрести долгожданную свободу, если победит в финальном забеге и получит тринадцатую звезду. Он всю жизнь мечтал вернуться на волю, и это давало ему силы ждать и стремиться к своей тринадцатой, счастливой звезде. Тем более, обретя свободу, он собирается забрать из загона и Ясноглазку – самую красивую крольчиху штата, в которую он давно влюблен.

Но если Джек победит в своем последнем забеге, скаковой клуб останется без лучшего, самого дорогого кролика. А вот если его обмануть, подставить, то он останется в клубе, и дальше будет радовать публику, и приносить доход. На такую подлость решается надзиратель Слаймен, а в напарники себе берет не кого-нибудь, а Громилу – того, кого Джек считает своим другом.

Боясь отказать жестокому надзирателю Слаймену, Громила решает на предательство. Он специально злит и провоцирует Джека, чтобы завязать драку и повредить ему лапу. Тогда общий любимчик Джек навсегда останется в загоне, не получив своей тринадцатой звезды, а Громила займет его место победителя.

Чтобы поссориться с дружелюбным Джеком, Громила идет на любые уловки: он издевается над юным кроликом Пушком, с которым так сдружился Джек, обманывает Ясноглазку, заставляя ее забыть Джека и предать его любовь к ней.

Но даже мудрая и опытная крольчиха Вислоухая не смогла отговорить Джека от драки, когда тот увидел, как Громила целует Ясноглазку. Во время драки Громила, как и планировал, повредил лапу Джека настолько, что его участие в забеге оказалось под угрозой.

Даже хозяйка загона миссис Ду, всегда уверенная в силе и ловкости Джека, была готова смириться с его проигрышем в гонке, которая означала бы смерть для ее любимчика.

Но Джек не из тех, кто сдается, ради тринадцатой звезды и своей свободы. Он готов рискнуть и, несмотря на боль, принять участие в своем последнем забеге. Тем более миссис Ду уже пообещала, что в случае победы, она отпустит Джека вместе с Ясноглазкой. Но в день соревнований, перед самым началом гонки, Ясноглазка признается, что не любит Джека и хочет навсегда остаться вместе с Громилой. Это новость еще больше подкосила Джека, но его имя в списках, и ему все равно придется бежать...».

После этого спектакль обрывается и начинается второй этап мероприятия – анализ сюжета и инсценировка финальной сцены. Каждый отряд получает краткое содержание произошедших событий и уходит на отрядное место, чтобы в течение 1 часа придумать свой итог пьесы. Важно дать понять ребятам, что главная задача – не угадать оригинальную концовку автора, а порассуждать над тем, как заявленные проблемы должны разрешиться.

Спустя час отряды вновь собираются в актовом зале, и начинается третий этап мероприятия – выступления отрядов. Для того чтобы не отнимать время участников на подготовку образов, у каждого персонажа есть свой отличительный атрибут:

- Джек – повязка со звездами;
- Громила – жилетка;
- Ясноглазка – цветок в волосы;
- Пушок – повязка на руку;

- Вислоухая – шаль;
- Миссис Ду (хозяйка) – кошелек;
- Слаймен (отстрельщик) – пистолет.

Поднимаясь на сцену, выступающие берут соответствующие предметы и начинают представление. Завершающим выступлением педагогический отряд инсценирует оригинальную концовку пьесы.

После мероприятия рекомендуется обсудить в отрядах самую удачную, на их взгляд, концовку с точки зрения справедливости, доброты, честности.

15 ДЕНЬ СМЕНЫ «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»

Задачи:

- формирование интереса к культурному разнообразию своей страны и региона;
- приобщение к активным и познавательным видам отдыха;
- обеспечение социальных проб в общественно значимой коллективно-творческой деятельности.

Название события дня	Краткое описание
Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых». Тема: «Лидерство и руководство».	Сущность и природа лидерства. Качества, необходимые лидеру. Способы развития лидерских качеств. Типы лидерства и их характеристики. Стили руководства, их преимущества и недостатки. Законы лидерства.
Презентация итогов работы тематических клубов (общелагерное мероприятие).	Для творческой презентации результатов своей деятельности клубам можно предоставить традиционный час, в рамках которого они смогут поочередно занимать сцену с подготовленным творческим выступлением. Другой вариант – организация распределенных в течение дня активностей от клубов, когда каждый коллектив приглашает лагерь в специально отведенное в распорядке время. В качестве выступлений детские коллективы в сопровождении методиста могут подготовить: – сценические зарисовки; – вокальные и хореографические номера; – час поэзии; – показательные спортивные выступления; – защиту проектных идей; – демонстрацию научных опытов; – показ видеороликов. Не стоит забывать и о возможности презентовать свои творческие продукты для клубов с прикладным характером деятельности. Для этого можно устроить выставку или ярмарку подарков.

Название события дня	Краткое описание
Конкурс отрядных уголков «Красота родного края» (дело отряда).	Оформление отрядного уголка (по сути, любой части общественного помещения лагеря) – основное содержание подготовки отрядов к мероприятию. Каждому отряду выдается краткая справка об одной из достопримечательностей региона. Отряды знакомятся с ее историей, назначением или символическим смыслом, разбирают внешний вид сооружения. Далее ребятам необходимо воссоздать эту достопримечательность, используя подручные средства (канцелярские товары, ткани, предметы мебели и др.). Кроме внешнего образа рекомендуется насытить уголок интерактивными элементами и информационными справками об объекте. Для этого можно использовать интересные факты, загадки, ребусы, кроссворды, музыку и даже «аниматоров» – оживших персонажей исторической эпохи. Презентовать подготовленные уголки можно только членам жюри, оставив затем площадку в свободном доступе для всех желающих. Или отрядные уголки могут стать станциями в игре-путешествии, если отряды заранее позаботятся о разработке творческого задания, связанного с достопримечательностями.
Конкурсная программа «Город Архитекторов» (дело отряда).	Формат мероприятия предполагает сценические выступления отрядов и презентацию сооружений из бумаги. Заранее на общем сборе лагерь знакомит с легендой о городе Архитекторов, который славился своими уникальными строениями, отражающими лучшие чувства людей (мост дружбы, башня отваги и т.д.). Согласно легенде после нападения злых сил все здания были разрушены, а из города навсегда испарились хорошие качества. Жители хотели бы их восстановить, но не знают, как мастерам древности удалось в свое время наполнить сооружения чувствами. Отрядам предлагается помочь жителям города Архитекторов: создать макет здания, придумать легенду о его строительстве и инсценировать ее в творческой форме. Сама конкурсная программа состоит из выступлений отрядов, презентующих свои легенды. После выступления каждый отряд оставляет свой макет перед сценой таким образом, чтобы в конце мероприятия получился целый город построек.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Учебно-развивающее занятие «Азбука Первых»

Тема: «Лидерство и руководство»

Продолжительность – 45–60 минут.

Место проведения – отрядное место.

1. Встреча, приветствие, анонсирование тематики занятия.
2. Разминка.

«Все вместе». По команде ведущего участники должны одновременно, не договариваясь, выполнять задания: назвать цвет, день недели, месяц года, показать одинаковое количество пальцев и пр. Попытки можно продолжать до тех пор, пока участники не придут к единому ответу.

«Дирижер». Участники стоят в кругу. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Одновременно и не договариваясь, должно присесть столько участников, сколько пальцев было показано ведущим.

Во время обсуждения разминки можно отметить, на кого из ребят ориентировались остальные, кто легко менял свой выбор, уступал, стремясь прийти к общему результату.

3. Основной блок (теоретический материал, беседа, упражнения, практические задания).

Обсуждение: ребята приводят примеры людей, которых считают лидерами. Чем эти люди отличаются от других?

Лидер – человек, имеющий высокий авторитет среди коллег, друзей, товарищей и других в силу своих личностных, духовных, организационных, профессиональных и иных качеств, выделяющих его среди остальных людей. Лидерство, способность влиять на других таким образом, чтобы они работали на достижение целей, необходимо для эффективного управления.

Задание по группам: перечислить качества, которыми, на ваш взгляд, должен обладать лидер. Затем этот список передается в соседнюю группу, которая должна будет ранжировать качества по значимости.

Качества лидера:

- личностные качества – ум, эрудиция, доброта, умение держать слово, контактность, умение найти рациональное решение, умение убеждать, договариваться, высокая порядочность, правдолюбие, честность;
- духовность, наличие цели в жизни и достойных методов ее достижения;

- умение работать с людьми, с коллективом, с отдельными лицами, умение привлечь людей к деятельности;
- организаторские качества, умение организовать и повести за собой людей, доказать им правоту своего решения;
- высокий профессионализм, сильные качества профессионала в конкретном деле, профессиональный авторитет.

Обсуждение: какие из этих качеств есть у ребят, можно ли их развивать и как это делать (включаться в деятельность).

Типы лидерства.

Лидер может быть формальным, то есть на него возложены коллективом какие-то полномочия, это выбранный на должность человек; и неформальный, то есть ведущий за собой в силу личных особенностей и убеждений без официального назначения или выбора на роль лидера.

По направленности деятельности лидер может быть созидателем, действующим в интересах дела, в интересах организации и всех ее членов, которых он ведет за собой, и разрушителем – дезорганизатором, действующим в своих личных интересах, на первом плане которого не дело и люди, а собственное эгоистическое желание показать себя, используя для этого дело и окружающих, зачастую во вред делу и людям.

По отношению к общественным нормам лидер может быть социальным лидером, деятельность которого протекает в рамках морали и права, и асоциальным, организующим группу на нарушение правовых и моральных норм.

По сфере деятельности лидер может быть деловой, который решает стоящие перед группой задачи, и эмоциональный, действующий в основном в сфере межличностного общения.

По характеру деятельности лидер может быть универсальный, то есть проявляющий лидерские качества в любой обстановке, и ситуативный, эффективно действующий только в определенной деятельности или ситуации.

По функциям, реализуемым лидером, он может быть вдохновителем, инициатором, выделяющимся в деятельности на этапе выдвижения идей, в поиске новых сфер деятельности; лидер-организатор, умело организующий деятельность; лидер-эрудит, умелец, то есть наиболее подготовленный в определенном виде деятельности; лидер-генератор эмоционального настроения.

Задание: ведущий называет лидеров, которых ребята перечисляли в начале занятия, а отряду необходимо сказать, к каким типам лидерства относятся эти примеры.

Стили лидерства.

Директивный стиль характеризуется высокой централизацией руководства, доминированием единоначалия. Руководитель требует, чтобы обо всех делах докладывали именно ему, единолично принимает решения или отменяет их. К мнению коллектива не прислушивается, решает за коллектив сам. Преобладающими методами управления являются приказы, наказания, замечания, выговоры, лишение различных льгот. Контроль очень строгий, детальный, лишаящий подчиненных инициативы. Интересы дела ставятся выше интересов людей. В общении преобладают резкость и грубость.

Коллегиальный стиль характеризуется распределением полномочий, инициативы, ответственности между руководителем и заместителями, руководителем и подчиненными. Руководитель демократического стиля всегда выясняет мнение коллектива по важным вопросам, принимает коллегиальные решения. Регулярно и своевременно проводится информирование членов коллектива по важным для них вопросам. Общение проходит в форме просьб, пожеланий рекомендаций, советов, реже приказов, поощрений за качественную, оперативную работу, доброжелательно и вежливо. Руководитель стимулирует благоприятный психологический климат в коллективе, отстаивает интересы подчиненных.

Либеральный стиль характеризуется отсутствием активного участия руководителя в управлении коллективом. Такой руководитель ждет или требует указаний сверху, а иногда попадает под влияние коллектива. Предпочитает не рисковать, «не высовываться», уваливает от разрешения назревших конфликтов, стремится уменьшить свою персональную ответственность. Работу пускает на самотек, редко контролирует. Такой стиль предпочтителен в творческих коллективах, где сотрудники отличаются самостоятельностью и творческой индивидуальностью.

Часто в работе руководителя в той или иной степени присутствует каждый стиль руководства. Однако существует преобладающий.

А.Н. Лутошкин выделил 4 основных *стиля лидерства*.

«Разящие стрелы». Лидер единолично принимает решение, настойчиво добивается его выполнения. И летят его приказы, указания, требования к участникам дела. Он торопится, так как задач много, и все их надо выполнить. Рядом другие люди, их тоже можно включить в дело. Но он то ли не доверяет им, то ли считает, что самому действовать надежнее. Если промахнешься, то и отвечаешь только за себя.

«Плывущий плот». Он плывет по течению. Его то вынесет на середину, и он горделиво покачивается у всех на виду, то занесет в тихую заводь, и он стоит спокойно и ждет порыва ветра, чтобы плыть дальше.

«Снующий челнок». Бывает порой трудно действовать там, где люди не могут договориться между собой, отказываются работать вместе. Вот и мечется он от одного к другому, пытаясь примирить их, сам не вступая в конфликт. А это бывает нелегко: приходится выкручиваться, приспосабливаться, уговаривать. Он стремится к компромиссу на любой основе, лишь бы приглушить конфликт и остаться удобным для всех.

«Возвращающийся бумеранг». Прежде чем принять важное решение, пускает свое предложение, свой вариант плана дела по кругу. Не секрет, что один человек имеет меньше шансов найти правильный ответ и больше шансов сделать ошибку, чем целый коллектив. Выслушав мнения участников, он принимает решение и начинает действовать. Однако не забывает советоваться в процессе работы, обсуждая итоги, оценивая вклад каждого в общее дело.

Задание: по образному описанию стилей лидерства распределить их названия.

Законы лидерства.

1. Перестаньте ждать и прикидывать шансы, действуйте и стремитесь к поставленной цели. Только действия приводят к результату.

2. Лидер должен иметь мечту. Для того чтобы добиться успеха, нужно уметь мечтать, быть преданным своей мечте и настойчивым в ее достижении. Именно мечта, опирающаяся на веру в ее осуществимость, является источником созидательной энергии и вдохновения. Лидер – вдохновитель и мотиватор.

3. Лидер умеет выделить главное и сосредоточиться на решении задачи. Очень важно не размениваться по мелочам.

4. Лидер готов принимать решения. Ничто так не деморализует коллектив, как нерешительность. Совершенно не обязательно, чтобы все ваши решения были правильными. То, что вы готовы принимать решения, важнее, чем то, что все ваши решения правильны. По мере накопления опыта ваши решения будут все лучше и лучше.

5. Лидер принимает ответственность за ошибочные действия. Нет ничего более вредного для коллектива, чем лидер, который всегда прав. Не занимайтесь обвинениями и поиском виноватых. Проанализируйте ситуацию, извлеките уроки, сделайте выводы и двигайтесь дальше.

6. Лидер продвигает людей, которых он ведет за собой. Лидер всегда выдвигает на первое место тех людей, которыми он руководит. Выдвижение людей на первые роли дает им огромное преимущество, в первую очередь демонстрирует объективную оценку их результатов.

7. Лидер находится впереди и является примером. Лидер говорит: «Идите за мной!». Настоящий лидер всегда подает пример своими действиями. Очень важно, чтобы в жизни у Вас на первом месте были преданность, честь и приверженность своему делу. Это дает ощущение гордости за свое поведение и является самым убедительным примером для подражания. Неуклонно стремитесь достичь совершенства – личного, профессионального и вашей команды.

4. Подведение итогов. Каждый участник по кругу должен продолжить фразу «Я могу стать лидером, потому что...». Ведущий подводит итог, обращая внимание на то, что в каждом человеке есть лидерский потенциал и в определенных ситуациях его надо не стесняться проявлять.

7.4. Этап заключительный (16-18 дни смены)

16 ДЕНЬ СМЕНИ «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ!»

Задачи:

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

Название события дня	Краткое описание
Торжественная линейка Первых (общелагерное мероприятие).	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Мы в Движении», знакомство с программой дня. В содержании линейки важно обозначить миссии, направления, ценности Движения, создать позитивный привлекательный образ активиста – участника Движения Первых.

Название события дня	Краткое описание
Классная встреча <i>(общелагерное мероприятие).</i>	См. день 3. В качестве гостя можно пригласить председателя Совета регионального отделения Движения Первых. Во время общения можно делать акценты не только на личности человека, его истории успеха, но и на становлении его в Движении Первых. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование брендбука проекта, презентационно- го или видеоматериала гостя.
Проектная сессия «Открываем горизонты» <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Несмотря на разнообразие и масштаб всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения Первых является первичное отделение. Именно оно задает темп и направление работы всего Движения Первых. В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретные мероприятия (проекты), чтобы в дальнейшем реализовать их у себя на месте в первичном или местном отделении. Проектная сессия состоит из 4-х этапов, в течение которых смешанные команды (собранные по принадлежности к первичным или местным отделениям) разрабатывают идею и план реализации своего проекта. Итогом сессии являются не только проработанные проектные идеи, но и сформированное представление об общем алгоритме разработки и реализации проектов.
Коллективно-творческое дело «Мы в Движении» <i>(общелагерное мероприятие)</i>	Коллективно-творческое дело построено на подготовке и последующей демонстрации визиток участников, в которых они представляют одно из направлений Движения Первых. Если отрядов меньше, чем количества направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку либо выбрать приоритетные для участников. Регламент каждого выступления – 5-7 минут. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения мероприятия рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.
Посвящение в Первых <i>(общелагерное мероприятие).</i>	Посвящение проходит в формате линейки с построением отрядов. Важно создать атмосферу торжественности и значимости события, исключая формальный подход. Этот момент должен остаться в памяти у всех участников смены как символический старт будущей интересной насыщенной деятельности в Движении Первых.

Название события дня	Краткое описание
Вечерний сбор отряда «Быть Первым – труднее и легче» (отрядное мероприятие).	Основой для обсуждения смыслового содержания дня может стать легенда о фонаришке, который каждый раз уменьшался, чиркая спичкой о подошву, когда зажигал фонари для других людей. Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подчеркнуть вывод о том, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если сам того не замечает, вносит в жизнь других свет. После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонаришком и Первыми: Что их может объединять? Готовы ли вы, как фонарищик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива? Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению Первых в целом? Быть Первым – труднее или легче? В конце вечернего сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящении в Движение Первых. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризки на память об этом дне. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Торжественная линейка Движения Первых

Продолжительность – 30 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: Лагерь, внимание! Отрядам приготовиться и сдать рапорт.

Командиры отрядов сдают рапорты.

Ведущий: Торжественная линейка, посвященная тематическому дню Движения Первых объявляется открытой.

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

ждет множество активностей, во время которых мы сможем больше узнать о Движении Первых, определить возможности для личного развития в нем и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

Ведущий: Вольно!

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

Участники смены читают стихотворение Галины Логиновой.

Движение 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. У Первых есть особая миссия:

- Быть с Россией;
- Быть человеком;
- Быть вместе;
- Быть в Движении;
- Быть Первыми.

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

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

Детские творческие номера.

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.

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;
- организовать репетицию с ведущими линейки, репетицию танцевального флешмоба со всем лагерем.

2. Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал.

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

1 этап сессии – знакомство с флагманскими проектами (20 минут).

Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмарки. Для этого необходимо заранее подготовить ведущих станций из числа детей, которые желательно были участниками данных проектов.

Ведущим необходимо рассказать о проекте, возможном участии в нём, а также рассказать о собственном опыте, впечатлениях и достижениях. Остальные участники в свободном порядке переходят от станции к станции, узнают о проектах, задают интересующие их вопросы. (15 минут).

Флагманские проекты Движения Первых:

Всероссийский конкурс «Большая перемена»

Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление

Всероссийский проект «Хранители истории»

В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а и посещают их, облагораживая и проводя косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах.

Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.

Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»

Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники выставляют свои фотографии, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам.

Всероссийский проект «Вызов Первых»

Спортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения Первых вместе с родными и близкими.

Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего»

Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования. Одна из дисциплин чемпионата – гонки дронов (беспилотных воздушных судов), – новый вид спорта будущего. Участников проходят тренировки и соревнования по пилотированию в онлайн симуляторах, обучение навыкам конструирования дронов, пилотирование на специально подготовленных трассах, выполнение заданий и прикладных дисциплин, стажировки в крупных промышленных и топливно-энергетических компаниях, где можно применить полученные навыки.

Всероссийский проект «Школьная классика»

Проект Движения Первых и Театрального института им. Бориса Щукина для тех, кто хочет создать в своей школе театр, развить его и попасть на большую сцену. В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.

Всероссийский проект «Звучи»

Данный проект для всех, кто не равнодушен к музыке. «Звучи» формирует настоящее музыкального сообщества и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступить на больших сценах со знаменитыми артистами.

Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.

Всероссийский проект «МедиаПритяжение»

Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиа-агентств общеобразовательных организаций.

Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.

Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.

Всероссийский проект «Первая помощь»

Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста.

Продemonстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.

Всероссийский проект «Благо твори»

«Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых.

Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды.

Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.

Походное движение Первых

Походное движение «Первых» проводится круглогодично.

В рамках движения проводятся:

– приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;

- встречи с руководителями туристских клубов;
- 20 партнеров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнером.

«План действий». Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.

Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи ее предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения Первых, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений.

Правила обсуждения:

- активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды;
- уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли;
- принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов;
- старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения;
- помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды;
- исходите из реальных возможностей команды.

Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на ее соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.

3 этап сессии – презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект (20 минут).

Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, которые будут презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими проект)

свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.

Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.

4 этап сессии – подведение итогов (10 минут).

Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.

Рекомендации по подготовке:

заранее обеспечить распределение участников на проектные команды, которые по количественному и возрастному составу будут работоспособны в течение проектной сессии.

3. Коллективно-творческое дело «Будь в Движении»

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал.

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

Стихотворение Токарева Геннадия Николаевича, которое можно использовать для выступления:

1. «Образование и знания».

Учиться – нам не привыкать,
Сложнее – хорошо учиться.
Всего нельзя, конечно, знать,
Но нужно к этому стремиться.

2. «Наука и технологии».

Нет, без научных технологий
Не обойтись сегодня нам.
Своих открытий на пороге
Стоим, войдя в Науки храм.

3. «Труд, профессия и своё дело».

Профессий тысячи таятся
В людских премудрых закромах.
И хоть глаза твои боятся,
Пусть дело спорится в руках.

4. «Культура и искусство».

Нет ничего прекрасней чувства
Само прекрасное творить,
Культуру, творчество, искусство
Стране и ближнему дарить.

5. «Волонтерство и добровольчество».

Спроси себя: чего ты стоишь?
Чтоб воду в ступе не толочь,
Придём мы первыми на помощь
Ко всем, кому должны помочь.

6. «Патриотизм и историческая память».

Движенье наше – молодое,
Но память гордую хранит.
Поспорит вряд ли кто со мною:
Россия снова победит!

7. «Спорт».

Быстрее, выше и сильнее! –
Мы побеждать во всём должны.
Движенье Первых тем важнее,
Чем ты полезней для страны.

8. «Здоровый образ жизни».

В здоровом теле – дух здоровый!
Ценней здоровья в жизни нет.
Здоровье – главная основа
Твоих свершений и побед!

9. «Медиа и коммуникации».

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок с кем и как общаться
Движение Первых наведёт.

10. «Дипломатия и международные отношения».

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

11. «Экология и охрана природы».

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

12. «Туризм и путешествия».

На свете много стран чудесных,
Но выбираем мы одну.
Движению Первых интересно
Любить и знать свою страну.

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

4. Посвящение в Первые

Продолжительность – 30 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Начало линейки носит традиционный формат: построение отрядов, сдача рапортов об их готовности к линейке, вынос флага Российской Федерации знаменной группой.

Творческий номер от участников смены, в котором можно использовать стихотворение Р. Рождественского «Если вы есть – будьте первыми».

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

Напутственное слово председателя Совета регионального отделения.

Ведущий: Вступая в Движение Первых, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

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

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. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела меняют жизнь к лучшему.

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 одна команда, помогая друг другу в учебе, труде, поиске и раскрытии таланта каждого. Плечом к плечу преодолевают трудности. Уважают особенности каждого участника Движения Первых, 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

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

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

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

Ведущий: На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы – часть большего», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл как символ единства и взаимовыручки. Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения Первых, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и рассчитывать на их поддержку.

Далее зачитывается клятва Движения Первых и тем, кто вступает в ряды Движения Первых, вручается памятный значок.

Ведущий: Вступая в ряды Движения Первых перед лицом своих товарищей торжественно обещаю:

Ведущий: Быть честным и справедливым.

Дети: Обещаю! *(отвечают все хором)*.

Ведущий: Быть благородным и ответственным.

Дети: Обещаю! *(отвечают все хором)*.

Ведущий: Уважать старших и верить в дружбу.

Дети: Обещаю! *(отвечают все хором)*.

Ведущий: Клянусь любить свою Родину и крепить ее величие трудом, добром и верностью.

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

Ведущий: Движение Первых – это команда единомышленников, готовых совместным трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении! Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании.

В завершении исполняются традиционные для лагеря песни.

17 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- создание условий для индивидуального и группового подведения итогов смены;
- построение перспектив взаимодействия с участниками на этапе последействия.

Название события дня	Краткое описание
Диагностика № 3 (отрядное мероприятие).	См. день 2. Вопросы анкеты для индивидуальной диагностики: 1. Я хвалю себя за то, что в лагере я был(а) ... 2. После лагеря я навсегда запомню ... 3. Для меня этот лагерь стал... 4. Я больше всего жалею о ... 5. За смену я не успел(а) ... 6. Я бы хотел(а) еще раз 7. Движение Первых для меня – это ... 8. Я бы пожелал(а) участникам следующей программы «Путешествуй с друзьями» ...
Линейка закрытия смены (общелагерное мероприятие).	Торжественное завершение смены, позволяющее подвести содержательные итоги программы, отметить общелагерные достижения. На этой линейке в последний раз звучат названия отрядов и их девизы, символизируя завершение совместной жизнедеятельности, финальную точку в развитии коллектива. Также на линейке можно подвести итоги общелагерной системы стимулирования, отметить активистов смены, членов самоуправления.
Итоговый сбор «До новых встреч» (общелагерное мероприятие).	Общелагерный сбор, который проводится для обсуждения содержательных итогов смены и жизнеутверждающего эмоционального напутствия для дальнейшей самореализации участников. В структуру итогового сбора может входить коллективный анализ смены, когда отрядам предлагается совместно ответить на вопросы ведущих: – самое значимое событие смены для вашего отряда; – что больше всего повлияло на сплочение; – что ваш отряд исправил бы, если мог; – что смена подарила вашему отряду. Также будут уместны слова благодарности от отрядов вожатым и наоборот. Такой элемент итогового сбора можно организовать, если предварительно предупредить участников о такой возможности. В завершении педагогическому отряду необходимо озвучить свое впечатление от смены (можно использовать творческие элементы выступления: памятные видеоролики, песни и танцы, ставшие хитами смены).

Название события дня	Краткое описание
Гала-концерт (общелагерное мероприятие).	Представляет собой выступление участников с лучшими номерами, подготовленными за смену или специально отрепетированными для концерта. Его необходимо использовать не только для создания общего доброжелательного эмоционального тона в завершающем дне смены, но и для создания ситуации успеха, предоставления последней возможности проявить себя детям.
Прощальный огонек (отрядное мероприятие).	Прощальный огонек необходим для подведения итогов смены, эмоционального завершения совместной жизнедеятельности. Тут важно дать возможность высказаться каждому члену отряда, чтобы он поделился впечатлениями о прожитой смене. В ходе разговора вожатый может помочь участникам оценить, насколько прошедшие события оказались полезны, какие оказались наиболее значимыми. На прощальном огоньке не следует усугублять общий печальный тон разговора. Вожатому лучше завершить его на позитивной ноте, обратив внимание ребят на их новые умения, качества и возможности их проявления уже после смены.

Сценарные планы ключевых событий дня

1. Линейка закрытия смены

Продолжительность – 45 минут.

Место проведения – площадь лагеря.

Все отряды выстраиваются друг за другом при входе на площадь лагеря. Звучат орлятские песни.

Ведущий объявляет: Для начала торжественной линейки, посвященной закрытию смены «Следуй за мечтой» лагеря «_____» всем отрядам занять свои места.

Отряды под музыку проходят на свои места вместе с вожатым.

Ведущий говорит приветственные слова, поздравляет всех с успешно проведенной сменой. Дает команду: «Внимание! Командирам отрядов приготовиться и сдать рапорт!».

Командиры сдают рапорты: «На торжественную линейку, посвященную закрытию тематической смены «Следуй за мечтой» отряд «_____» построен. Отряд жил и работал под девизом «_____» (отряд хором произносит девиз). Командир отряда _____ (фамилия, имя)».

Ведущий проводит интерактив, чтобы напомнить участникам о прошедших днях смены. Он называет какое-то событие или действие и тот, кто в этом участвовал, должен громко аплодировать. Например:

- поаплодируйте те, кто выступал на сцене в вечере визиток;
- кто участвовал в совете дела;
- кто проводил станции на ярмарке талантов «Арбат»;
- кто не пропустил ни одну зарядку и др.

Творческий номер.

Выступление командиров отрядов. Это могут быть стихи или проза, которые ребята готовят заранее, чтобы посвятить своим отрядам.

Далее следует блок награждения представителей самоуправления: командиров, заместителей командиров, членов экспертного совета, участников советов дела. Ребятам вручаются благодарственные письма и сувенирная продукция.

Творческий номер или совместное исполнение лагерной песни под гитару.

Для спуска Государственного флага РФ приглашается участник программы, признанный самым достойным, лидером смены.

Звучит гимн РФ, участник спускает флаг.

Ведущий: Смена «Следуй за мечтой» лагеря « _____ » объявляется закрытой». Далее звучат слова благодарности и надежды на то, что впереди участников ждет еще много совместных событий в Движении.

Творческий номер от вожатых, напутственные слова для отрядов.

После этого вожатые парами делают руками «ворота» и отряды друг за другом проходят под ними, покидая линейку.

2. Итоговый сбор «До новых встреч»

Продолжительность – 90–120 минут.

Место проведения – актовый зал.

Ведущий приветствует отряды. Объясняет, что на итоговом сборе они смогут обсудить все, что успело произойти за смену, и подумать о том, что ждет их в дальнейшем.

Предоставляется слово гостям мероприятия (руководителю программы, представителю Движения Первых, партнерам). Гости делятся своими ожиданиями от смены, целями, которые были поставлены, и тем, чего удалось достичь.

Ведущий рассказывает легенду о времени, его быстротечности и ценности, настраивая ребят на воспоминания о самых значимых событиях смены.

Отряды получают список из нескольких номинаций, по которым им надо оценить прошедшие события смены. Например:

- самое яркое мероприятие;
- самый звездный номер;
- самое полезное занятие цикла «Азбука Первых»;
- самый популярный тематический клуб;
- самое интересное направление Движения Первых.

После того, как отряды посовещаются, ведущий по очереди называет каждую номинацию и собирает мнения «по кругу» у всех отрядов.

Ведущий говорит вступительную речь об игровой модели смены, связывая путешествие по тематической программе и сбор полезного багажа в виде знаний, опыта, впечатлений и знакомств.

Вожатые организуют разработку участниками индивидуальных маршрутов своей дальнейшей активности и развития. Каждому участнику выдается листок бумаги, оформленный в виде билета. На листке необходимо указать свое имя и фамилию. В разделе «место назначения» указать те мероприятия, проекты своей школы и Движения Первых, в которых бы ребенок хотел себя проявить. В разделе «багаж» указываются те знания и навыки, которые ребенок хотел бы лучше развить у себя. Далее вожатые собирают билетики, чтобы заполнить их обратную сторону. На задней стороне в графе «советы путешественнику» педагоги пишут подсказки, рекомендации, слова поддержки, чтобы ребенок не оставлял мотивации следовать своему «билету». Перед отъездом из лагеря билеты вновь возвращаются детям.

Подводятся итоги общелагерной системы стимулирования, награждаются отряды-победители.

В завершении мероприятия могут быть запланированы выступления от отрядов, актива лагеря, органов самоуправления, педагогического отряда с тем, чтобы поблагодарить друг друга за прошедшую смену.

Общее исполнение лагерной песни.

Рекомендации по подготовке:

– необходимо продумать процесс заполнения «билетиков», возможна подготовка презентации о доступных проектах и мероприятиях Движения Первых.

3. Гала-концерт

Продолжительность – 90 минут.

Место проведения – актовый зал.

Основное назначение концерта – повторение самых популярных творческих номеров смены или выступление с новыми номерами лучших исполнителей. Поэтому сюжетные театрализованные связки будут неуместны и избыточны. Для гала-концерта подойдет классическая форма представления номеров ведущим.

Ведущий приветствует зал и дальше по порядку приглашает на сцену выступающих, презентуя готовящийся номер. После выступления ведущий призывает зал поддерживать артистов, подпевать знакомые песни или вставать со своих мест и повторять полюбившийся танец.

Дополнительно в качестве творческого сюрприза педагогический отряд также может подготовить свои номера на гала-концерт:

- агитбригаду на шуточную тему;
- попури из танцев каждого отряда;
- фото-загадки со смены (необходимо вспомнить, что изображено на закрытой части фотографии);
- видео-нарезку с веселыми моментами;
- лотерею или фанты по разыгрыванию памятных сувениров программы и др.

Завершить концерт можно дискотекой, которая станет яркой эмоциональной точкой дня.

18 ДЕНЬ СМЕНЫ

Задачи:

- организационное обеспечение отъезда участников;
- позитивное эмоциональное завершение смены.

Название события дня	Краткое описание
Час сюрпризов (общелагерное мероприятие).	В день отъезда 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 футболок. Для того чтобы организовать и упорядочить этот процесс, в лагере можно объявить «час сюрпризов». За этот час как раз и нужно успеть оставить пожелания всем, с кем хотелось бы лично попрощаться. Ребятам можно выложить для общего доступа оставшиеся канцелярские товары или вывесить на видном месте ватманы, на которых можно будет оставлять записи для всего лагеря.

Название события дня	Краткое описание
Прощальные круги (отрядное мероприятие).	Итоговый сбор отряда, на котором каждый участник может оставить свое «спасибо» за что-то из смены. В завершении может быть исполнена любимая песня отряда или традиционный для отряда ритуал прощания перед сном.

8. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Для реализации профильной программы «Следуй за мечтой» необходимо подготовить педагогический отряд, в состав которого должны входить:

- руководитель тематической программы (наличие опыта руководства сменами в ЗДОЦ, высшее образование);
- старший методист (наличие опыта методической работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) образование);
- методическая группа в составе педагогов дополнительного образования, организаторов общелагерных событий – не менее 10 человек (наличие опыта методической работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) образование);
- психологическая группа (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее (неоконченное) образование);
- вожатская группа в количестве не менее 2 вожатых на каждый отряд (наличие опыта педагогической деятельности, опыта работы в ЗДОЦ);
- техническая группа в составе не менее 2 человек.

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

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимо ее обеспечение минимальным набором материально-технических средств:

- комплект мультимедийного оборудования: проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт, микрофоны,

световое оснащение актового зала, портативные колонки, сетевые фильтры;

- комплект офисного оборудования: ноутбук, принтер, сканер, ламинатор, сетевые фильтры, флипчарты;
- спортивный инвентарь: мячи, обручи, скакалки, манишки, конусы;
- комплект сувенирной продукции с логотипом Движения Первых и символикой тематической программы: форма педагогического отряда, футболки участников, панамы участников, блокноты, ручки, бейджи, бутылки пластиковые питьевые, значки;
- комплект оборудования для оформления мероприятий с символикой Движения Первых и тематической программы: прессволл, ролл-апы, банеры, растяжки, виндеры;
- канцелярские товары: ватманы, краски, кисти, скотч, ножницы, степлеры и скобы, дыроколы, клей, белая и цветная бумага, белый и цветной картон, маркеры, фломастеры, карандаши простые и цветные, ручки, мелки, ластики, точилки.

Дополнительно следует предусмотреть набор оборудования для обеспечения реализации конкретных мероприятий план-сетки: костюмы, реквизит, декорации и прочее.

9. ПАМЯТКА ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

«Багаж» участника смены

Темы учебно-развивающих занятий «Азбука Первых», которые посетили участники:

- развитие коллектива;
- правила общения;
- коллективно-творческая деятельность;
- настроение и коллективные эмоции;
- креативное мышление;
- имидж и публичное выступление;
- самоорганизация и контроль времени;
- лидерство и руководство.

Формы воспитательной работы, которые организовали участники:

- интеллектуальная игра;
- вертушка;

- лирический вечер;
- спартакиада;
- шоу спортивных рекордов;
- игра по станциям;
- конкурс агитбригад;
- конкурсная программа;
- музыкальный вечер;
- разговорное шоу;
- конкурс отрядных уголков.

Виды деятельности, в которые были включены участники:

- участие в проектах Движения Первых;
- участие в системе самоуправления;
- организация социальных акций;
- организация коллективно-творческих дел.

Что участник смены может организовать в школе, первичном отделении, получив опыт организаторской работы в течение смены:

- тематические вечера и встречи,
- конкурсные программы,
- социальные акции,
- презентации флагманских проектов Движения Первых,
- выборы органов ученического самоуправления.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность. Теория и практика организации / Г. А. Аванесова. – Москва: Аспект Пресс, 2006. – 233 с.

Афанасьев С. П. Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – Москва: Новая школа, 1994. – 224 с.

Байбородова Л. В. Воспитательная деятельность педагога в детском оздоровительном лагере: учебно-методическое пособие / Л. В. Байбородова, И. Г. Харисова К. М. Царькова. – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2018. – 111 с.

Волохов А. В. Воспитательная направленность работы детского оздоровительного лагеря / А. В. Волохов, И. И. Фришман. – Москва : ГОУДОД ФЦРСДОД, 2006. – 126 с.

Данилков А. А. Детский оздоровительный лагерь: организация и деятельность, личность и коллектив: монография / А. А. Данилков, Н. С. Данилкова. – Новосибирск: НГПУ, 2010. – 183 с.

Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И. П. Иванов. – Москва: Педагогика, 1989 г. – 208 с.

Кейс для методиста: пособие для начинающего специалиста в сфере методического сопровождения деятельности организаторов детских общественных объединений / И. С. Зарахович, А. Г. Кирпичник, Т. А. Ромм, Т. В. Трухачева; общая ред. А. Г. Кирпичник, Т. В. Трухачева // Педагогический бюллетень. – Астана, 2016. – № 3. – 82 с.

Лутошкин А. Н. Как вести за собой / А. Н. Лутошкин. – Москва: Просвещение, 1981. – 208 с.

Немов Р. С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р. С. Немов, А. Г. Кирпичник. – Москва: Педагогика, 1988. – 144 с.

Обухова Л. Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов / Л. Ф. Обухова. – М., 2006. – 460 с.

Рожков М. И. Развитие самоуправления в детских коллективах / М. И. Рожков. – Москва: Владос, 2002. – 169 с.

Уманский Л. И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие / Л.И. Уманский. – Москва: Просвещение, 1980. – 160 с.

Устав Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» : утвержден Съездом Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи, протокол № 1 от 18-19 декабря 2022 г. // Движение Первых. – URL: <https://будьвдвижении.рф/documents> (дата обращения: 28.01.2023).

QR-КОД НА МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ
«МЫ В ДВИЖЕНИИ»

По нему вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- музыкальные композиции;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы Движения Первых;
- инструкция по регистрации на платформе «будьдвижении»



ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Отрядная работа – это деятельность вожатого по организации жизнедеятельности детского коллектива. Представлена разовыми отрядными мероприятиями (организационный и хозяйственный сборы, экскурсия по территории) и событиями, которые могут быть использованы регулярно с учетом распорядка дня.

Название мероприятия	Характеристика
Анализ мероприятия.	После завершения значимых для коллективообразования мероприятий следует проводить их анализ. Его можно проводить в любом относительно уединенном месте в отрядном круге в течение всего 10–15 минут. Педагогической задачей анализа является следующая: научить ребят видеть причины успехов и неудач того или иного дела с тем, чтобы в дальнейшем они могли использовать положительные стороны и избежать типичных ошибок. Анализ мероприятия может включать в себя: – обсуждение по принципу «свободного микрофона» (что нового узнали, было ли данное дело ступенькой роста, помогло ли в становлении коллектива, помогло ли узнать товарищей, какие организаторские умения и навыки получили в ходе подготовки и проведения дела, какую пользу принесли людям); свое мнение вожатый высказывает, внимательно выслушав других, в виде своего согласия или несогласия с уже выступавшими; – выставление оценки мероприятию; – формулировка вывода о том, что (кто) помогло добиться успеха и что помешало проявить себя так, как надо было; – выбор тех, кто больше всего сделал для успеха, больше помогал, брал на себя ответственность.
Ежедневные ритуалы.	Ежедневные отрядные ритуалы позволяют детям не только лучше адаптироваться и быстрее привыкнуть к условиям лагеря. Они помогают сплотить отряд, дать детям почувствовать себя членом единого коллектива. Чаще всего в лагерях используются ритуалы, связанные с режимными моментами: традиционная музыка или фраза на подъеме, особое приветствие друг друга с утра, пожелание приятного аппетита, речевка при передвижении на мероприятие, вечерняя речевка перед отбоем.

Название мероприятия	Характеристика
«Фишки» отряда.	Также способствуют сплочению коллектива, позволяют сформировать уникальный имидж детского коллектива, поднимая тем самым самооценку ребят. Фишки отряда чаще всего используют для эмоциональной разрядки, поэтому они носят развлекательный, комедийный характер. Они могут использоваться регулярно или в течение короткого времени. Примером может быть отрядная почта, игра в тайного друга, оригинальный «поклон» в завершении каждого выступления, день головных уборов из бумаги, шуточное празднование выдуманного праздника и т.д.
Тематический огонек.	Основные задачи огонька могут быть различны в зависимости от условий, периода смены. Это и сплочение коллектива, и приобретение навыков общения, утверждение своего «я», возможность проверить себя, проверить правильность своего мнения, поддержка товарища, определение перспектив развития. Вожатому следует поставить перед собой вопрос: что я хочу от сегодняшнего огонька, чему огонек научит ребят, как он повлияет на отряд, какова основная идея сегодняшнего огонька? В зависимости от выбранной темы огонька вожатый может подобрать для него особую атмосферу, используя художественное оформление, музыкальное сопровождение, меняя место традиционного сбора отряда, приглашая на огонек гостей.

Учебное издание

**Программа профильной смены
для организаций отдыха детей
и их оздоровления, направленная
на развитие лидерских и коммуникативных
качеств детей 7–13 лет,
«Время Первых: СЛЕДУЙ ЗА МЕЧТОЙ!»**

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ЭЛЕКТРОННОЕ ИЗДАНИЕ СЕТЕВОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Первые



БУДЬ В ДВИЖЕНИИ!

Российское движение
— детей и молодёжи
«ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»